

**JETZT
100 SEITEN!**

**100% KAUFBERATUNG DIE SPASS MACHT
PC, PLAYSTATION2, XBOX & GAMECUBE**

VIDEO
GAMES
AKTUELL

MÄRZ 2004

VIDEO GAMES AKTUELL

nur **1€**



GRAUEN OHNE ENDE!

SILENT HILL 4

Warum der vierte Teil noch
besser wird als die Vorgänger!

ALLE DETAILS!

BATTLEFIELD VIETNAM

Der zur Zeit genialste
Taktik-Shooter

BESSER & HÄRTER!

HITMAN 3: CONTRACTS

Die neuen Abenteuer eines Killers!

T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

METAL GEAR SOLID 3

S N A K E E A T E R

Neue Moves, Gegner & Taktiken. So ist der Dschungelkampf.

TEST



VIETCONG: FIST ALPHA

AB IN DEN DSCHUNDEL

TEST



JAMES BOND 007:

ALLES ODER NICHTS

TEST



FINAL FANTASY X-2

DIE STORY GEHT WEITER

TEST



CASTLEVANIA

**VAMPIRJÄGER LEON
BELMONT IM EINSATZ**

TIPPS & TRICKS: NFS: UNDERGROUND,
DIE SIMS, LEGACY OF KAIN: DEFIANCE **UVM...**



€ 1,00

Österreich € 1,10
Schweiz sFr 2,00
Belgien € 1,10
Luxemburg € 1,10
Spanien € 1,30

Java Games, Logos, Klingeltöne

BILDMITTEILUNGEN für Nokia, Siemens & Samsung*

LOGOS für Nokia, Siemens, Samsung, Ericsson & Alcatel*



HINTERGRUNDBILDER für Handys mit Farbdisplay*



TELEFONBESTELLUNG

- So einfach funktioniert's:
- (1) Logo, Bildmitteilung, Klingelton, JAVA-Game oder Mailboxspruch auswählen
 - (2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen
 - (3) In 1 Minute auf dem gewünschten Handy

= 0190 861 261

= 0900 510 034

+ 0901 579 975

= 900 77 900

= 0903 39030

= 166 140 478

= 0909 0400 404

AKTUELLE KLINGELTÖNE für Nokia, Sagem, Siemens, Motorola, Ericsson, Alcatel, Samsung, Triumf, Sendi, Sharp, Panasonic, Philips, Telt*



SMS - BESTELLUNG

Sende: BESTELLNUMMER HANDYMODELL an

z.B.: 30030 NOKIA 6100

= 81081*

= 0900 528 050**

+ 9898***

für polynophone Klingeltöne sende

POLY BESTELLNUMMER HANDYMODELL

z.B.: POLY 30030 NOKIA 6100

* für ALLE dt. Netze, 2 SMS x 1,99 € (max. 3,98 €) V02-Lst. 0,24 € ** 2€ SMS ***3 CHF/SMS

WAP - DOWNLOAD

Über unseren WAP-Service kauft Du Dir so viele Klingeltöne, Games, animierte Bildmitteilungen, Java-Games und polynophone Klingeltöne downloaden wie Du willst.

Sende eine leere SMS an

0043 699 11514271

Du bekommst dann eine Antwort SMS - Meldung "Einstellung eingegangen". Einstellungen speichern - Unter "Dienst" Klingeltöne auswählen - und ab geht's ins WAP.

Kosten EUR 1,99 Min. während Verbindung zu WAP

NEU! SMS-CHAT

Sende eine SMS mit dem Text

"CHAT" an 11821

* Für die Schweiz sende: "TV" an 911*

Chatten, Flirten, Verlieben...

* 1,99 EUR SMS 02-147 12 min. ** CHF 1,-

COOLE JAVA GAMES für ALLE Nokia mit Farbdisplay, Sharp GX-10/20, Siemens SLI/S5, ST55, M55, MC90



ECHT COOL! SUPERGÜNSTIGE TUNING-CARDS FÜR DEIN HANDY mit den neuen Tuning-Cards erhältst Du laufend neuen Content für dein Handy - und das zum SUPERPREIS!!!

EROTIK CARD

Täglich einen neuen erotischen Hintergrundbild

Sende eine SMS mit dem Text:

"START EROTIK"

an: 81811*

CHART CARD

Täglich einen topaktuellen Chart-Tuning-Klingelton

Sende eine SMS mit dem Text:

"START CHART"

an: 81811*

HIT CARD

Täglich einen TOP-Klingelton

Sende eine SMS mit dem Text:

"START HIT"

an: 81811*

BILD CARD

Täglich eine neue Hintergrundbild

Sende eine SMS mit dem Text:

"START BILD"

an: 81811*

Bei allen Cards erhältst Du im Abo täglich ein Produkt der gewählten Kategorie zum Vorzugspreis von je EUR 1,99. Sende einfach: "STOP EROTIK", "STOP CHART", "STOP HIT" oder "STOP BILD" um den Service jederzeit zu stoppen. Dieser Service funktioniert derzeit für alle Kunden von T-Mobile, Vodafone und O2 sowie in allen österreichischen und schweizer Netzen.

TUNING-CARDS für Österreich: Sende "DIENSTNAME" an 0900888444**

TUNING-CARDS für die Schweiz: Sende "DIENSTNAME" an 9898***

VGA LOS GEHT'S



HEISSER WINTER

Während sich draußen die kalte Jahreszeit verzweifelt bemüht, ihrem Namen halbwegs gerecht zu werden, glühen in deutschen Wohnzimmern die Laufwerke. Egal ob PC, PlayStation2, Xbox oder GameCube – spielen ist "in" und eine echte Alternative zum abendlichen Fernseh-Trauerspiel.

Zumindest meistens – wir gestehen, dass die Kübelböck'schen Kreischanfälle im australischen Dschungel selbst uns vor die Glotze gelockt haben.

Doch auch dieser Spuk ist inzwischen vorbei und wir widmen uns wieder unserem Lieblingshobby. Diesmal mit brandheißen Specials zu "Hitman 3", "Silent Hill 4", "World of Warcraft", "Battlefield Vietnam" und "Metal Gear Solid 3: Snake Eater". Diese Tophits stehen kurz vor ihrer Fertigstellung. Bei uns bekommen Sie alle wichtigen Infos serviert.

Im Testteil finden Sie Highlights und Geheimtipps. Sie sollten unbedingt einen Blick auf "James Bond", "Sacred", "Castlevania" und "Legacy of Kain: Defiance" werfen. Es lohnt sich.

Damit gilt auch in Zukunft: Videogames Aktuell bietet 100 Prozent Kaufberatung, die Spaß macht!



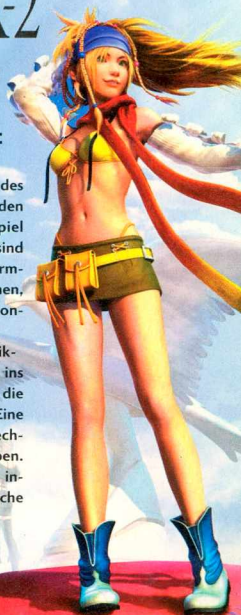
Tobias Schweikl
TOBIAS SCHWEIKL
Chefredakteur

FINAL FANTASY X-2

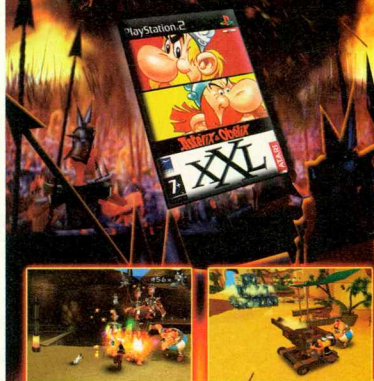
Den Aufreger des Monats liefert uns diesmal der japanische Traditionsentwickler Square-Enix:

Kurz vor Redaktionsschluss flatterte uns ein Testmuster des heiß ersehnten "Final Fantasy X-2" ins Haus. Und nach den vollmundigen Versprechungen, das Vorzeigerollenspiel würde in Deutschland diesmal ohne PAL-Balken (das sind dicke schwarze Streifen am oberen und unteren Bildschirmrand, die das Bild hässlich zusammenstauchen) erscheinen, hatten wir uns mächtig auf die bevorstehenden Marathon-Zocksessions gefreut.

Aber denkste! Jeweils mindestens vier Zentimeter dickes hässliches Schwarz oben und unten sind ein Schlag ins Gesicht eines jeden Videospielers. Zumindest haben die Figuren noch ihre originalen Proportionen. Trotzdem: Eine Entschuldigung für diese Schlamperei gibt es nicht, technisch lässt sich der Effekt nämlich recht einfach beheben. Man muss als Spieleentwickler nur etwas Zeit und Geld investieren. Doch das scheint Square-Enix der deutsche Markt nicht wert zu sein.



Asterix & Obelix XXL



Die Römer fliegen wieder!

PlayStation 2



© 2003 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ
GOSCINNY - UDERZO

© 2003 Atari, Inc. All Rights reserved.

www.asterix.com

ATARI

VIDEO GAMES AKTUELL

AUSGABE MÄRZ 2004

06 SPEZIAL

- 06 ▶ Hitman 3: Contracts**
Eiskalt und brandgefährlich: Profikiller Agent 47 hat einen neuen Auftrag zu erledigen.
- 08 Stalker: Oblivion Lost**
10 World of Warcraft
- 12 ▶ Silent Hill 4: The Room**
- 14 ▶ Battlefield Vietnam**
- 18 ▶ Metal Gear Solid 3: Snake Eater**
VGA liefert Ihnen alle aktuellen Infos zum genialen Dschungelabenteuer.
- 96 Pokémon Rubin & Saphir – Pokédex Teil 5**

22 NEWS

Was tut sich in der Spielewelt? News zu allen Systemen lesen Sie hier.

- 22 PC-Ticker
24 PS2-Ticker
26 Xbox-Ticker
28 GameCube-Ticker
28 GBA-Tests
30 Handy-Ecke
32 Hardware-News

34 SERVICE

Listen, Termine, Wertungen: Alle Fakten auf einen Blick im Service-Teil

- 34 Charts
34 Pressespiegel
36 Most Wanted
38 Erscheinungstermine
44 Das VGA Gewinnspiel
74 Testübersicht
74 Topspiele

03 RUBRIKEN

- 03 Los geht's**
04 Inhalt
98 Im nächsten Heft
Hier erfahren Sie, welche Themen Sie in der kommenden VGA-Ausgabe erwarten.
98 Impressum

45 TEST

- 45 Testcenter**
So wertet Videogames Aktuell
- 46 Sacred**    
- 48 Legacy of Kain: Defiance**    
- 50 X2: Die Bedrohung**    
- 52 ▶ Final Fantasy X-2** 
Wie gut ist das Frauenpower-Rollenspiel?
- 54 I-Ninja**   
- 54 Kaena**   
- 56 ▶ Castlevania**   
PS2-Debüt geglückt: "Castlevania" ist ein Hit.
- 58 Sphinx und die verfluchte Mumie**   
- 60 ▶ James Bond 007: Alles oder Nichts**   
- 62 Rogue Ops**   
- 64 Arc: Twilight of the Spirits**   
- 66 Sonic Heroes**   
- 66 Downhill Domination**   
- 68 Nightshade**   
- 68 Castle Strike**    
- 70 Spawn Armageddon**   
- 70 ▶ Vietcong: Fist Alpha**    
- 71 GTA Doppelpack**   
- 71 Fallout: The Ultimate Collection**    

72 BUDGET-TEST

- 72 SOCOM: U.S. Navy Seals**   
- 72 Weitere getestete Spiele**

80 TIPPS & TRICKS

- 80 Inhalt**
80 Aktuelle Cheats
81 Hotlines
82 Action-Replay-Codes
86 ▶ Die Sims brechen aus    
- 88 ▶ Legacy of Kain: Defiance**    
- 90 ▶ Need for Speed: Underground**    
- 94 GTA Doppelpack**    

SPEZIAL 18



MGS3: SNAKE EATER

▲ **SEITE 18:** Lesen Sie, was "MGS3" zum potenziellen Megahit macht.

NEWS 22



FAR CRY

▲ **SEITE 23:** Der heiß ersehnte Ego-Shooter ist fast fertig.



SAM & MAX 2

▲ **SEITE 23:** Tierisch lustig: Das coole Detektivduo ermittelt wieder.



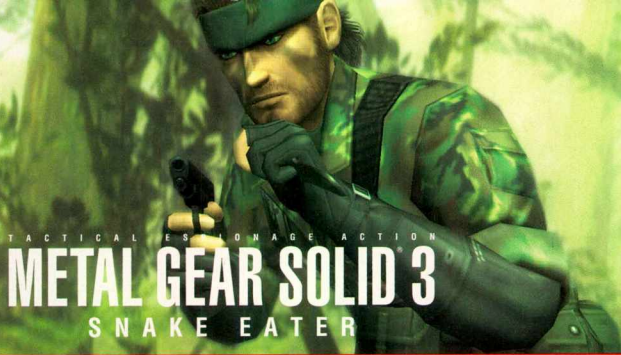
ONIMUSHA 3

▲ **SEITE 25:** Samurai Samanosuke schwingt erneut sein Schwert.



STAR WARS: BATTLEFRONT

▲ **SEITE 27:** Lesen Sie die neuesten Fakten zum "Star Wars"-Shooter.



TEST

52

Neue Episoden der "Final Fantasy"-Reihe erforderten bisher ein wenig Eingewöhnungszeit, da sie immer von Grund auf neue Geschichten erzählen. Bei "FFX-2" fühlen sich Fans hingegen auf Anhieb wie zu Hause, denn zum ersten Mal liegt eine direkte Fortsetzung vor.
...Weiter auf **SEITE 52**



FINAL FANTASY X-2

TIPPS & TRICKS

88

Wenn Sie mit Raziel in der materiellen Welt unterwegs sind, scheint es manchmal kein Weiterkommen zu geben. Es lässt sich zum Beispiel eine Gittertür nicht öffnen oder eine Plattform ist einfach zu hoch. Hier hilft meistens der Wechsel in die Spektralwelt weiter.
...Weiter auf **SEITE 88**



LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

SERVICE

34

VGA AKTUELLE TERMINE	VGA AKTUELLE TERMINE

AKTUELLE TERMINE

▲ **SEITE 38:** Die Neuerscheinungen der nächsten Monate übersichtlich sortiert.

VGA BESTENLISTE	VGA BESTENLISTE

BESTENLISTE

▲ **SEITE 74:** Hier finden Sie die besten Spiele der vergangenen Monate.



SPIELEINDEX A-Z

Arc: Twilight of the Spirits	64
Battlefield Vietnam	14
Battlestar Galactica	80
Beyond Divinity	22
Call of Duty	80
Castle Strike	68
Castlevania	56
Combat Elite	25
Darkwatch	24
Die Sims 2	22
Die Sims brechen aus	84, 86
Disney's Extreme Skate Adventure	80
Downhill Domination	66
Fable	26
Fallout - Ultimate Collection	71
Far Cry	23
FIFA Football 2004	85
Final Fantasy X-2	52
Fussball Manager 2004	81
Gladiator: Schwert der Rache	84, 85
GTA Doppelpack	71, 94
Half-Life 2	22
Harry Potter: Quidditch-Weltmeisterschaft	84, 85
Hitman 3: Contracts	6
I-Ninja	54
James Bond 007: Alles oder Nichts	60
Kaena	54
Kya: Dark Lineage	81
Legacy of Kain: Defiance	48, 88
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	18
Need for Speed: Underground	90
Nightshade	68
Onimusha 3	25
Project Gotham Racing 2	81
Ratchet and Clank 2	83
Red Dead Revolver	24
Rogue Ops	62, 83
Sacred	46
Sam & Max 2	23
ShellShock Nam '67	25
Silent Hill 4: The Room	12
Silent Hunter 3	23
Singstar	24
SOCOM: U.S. Navy Seals	72
Soldiers: Heroes of World War 2	22
Sonic Heroes	66
Spawn Armageddon	70
Spellforce: The Order of Dawn	83
Sphinx und die verfluchte Mumie	58
Stalker: Oblivion Lost	8
Star Wars: Battlefront	27
Star Wars: Knights of the Old Republic	81
Star Wars: Republic Commando	27
Super Monkey Ball 3: Banana Crazy	28
SWAT: Global Strike Team	84, 85
The 1 of the Dragon	82
Tony Hawk's Underground	25
Vietcong: Fist Alpha	70
World of Warcraft	10
World Racing 2	23
X2: Die Bedrohung	50

HITMAN 3

CONTRACTS

Blutend sitzt 47 in einem umstellten Hotel.
Welchen Fehler beging der Auftragskiller?



▲ **ABLENKUNGSMANÖVER:** Manchmal werden die Zielpersonen in einem Abschnitt von anderen Dingen (wie der Stripperin im Hintergrund) abgelenkt. Diese Chance muss Agent 47 nutzen, um sich dieses gefährlichen Kollegen zu entledigen.



▲ **ANPIRSCHEN:** Mit gezücktem Messer schleicht sich Agent 47 an.



▲ **VERDECKT:** Hinter Kisten und Wänden kann man sich problemlos verstecken.

Dass Spielehersteller Eidos nach den Verkaufserfolgen von "Hitman: Silent Assassin" einen Nachfolger produzieren würde, war zu erwarten. Nicht zu erwarten war allerdings, dass sich Entwickler IO Interactive so sehr ins Zeug legen würden, um aus "Hitman 3: Contracts" ein denkwürdiges Spiel zu machen.

MIT DEM RÜCKEN ZUR WAND

Diesmal steckt Agent 47 so richtig in der Klemme. Einer seiner Aufträge ist ganz und gar nicht so verlaufen wie geplant und zu allem Überfluss steckt eine Kugel in seinem Körper! Mit letzter Kraft schleppt er sich in ein schmieriges Stundenhotel im Pariser Rotlichtviertel.

Polizei und Spezialkräfte haben die umliegenden Blocks abgeriegelt und Scharfschützen besetzen die umliegenden Dächer. Draußen flackern bunte Neonlichter in der Dunkelheit und drinnen verliert Agent 47 langsam sein Bewusstsein – der Blutverlust ist zu groß. Halluzinationen führen ihn zurück in die alptraumhafte Welt vergangener Aufträge...

Mit einem TV-Werbespot beginnt die erste Zwischensequenz des Spiels: "Wenn wir die Funktionen einer normalen Handfeuerwaffe verstehen wollen, müssen wir uns die Mechanik und

die Reaktionen des Pulvers näher ansehen. Indem man den Schlitten der Waffe nach hinten zieht, spannt sich eine Feder im Inneren, die wiederum den Schlagbolzen bewegt. Der Schlitten geht nun wieder nach vorne und repetiert so eine Patrone in das Patronenlager. Die Patrone liegt vor dem Schlagbolzen, die Waffe ist geladen..." Mit technischer und dramaturgischer Perfektion bauen die teils etwas skurrilen Videosequenzen eine beklemmende Atmosphäre auf.

DYNAMISCHE MISSIONEN

Auch diesmal steuern Sie Agent 47. Aus der klassischen Verfolgerperspektive sieht man den charismatischen Glatzkopf ständig von hinten und behält so den perfekten Überblick. In jedem Level wird ein Missionsziel ausgegeben, das es zu erfüllen gilt. Allerdings kommt es schon mal vor, dass sich während eines Auftrags die Rahmenbedingungen ändern: Entweder weil 47 einen Fehler macht, oder weil etwas Unvorhergesehenes passiert. Das macht die einzelnen Abschnitte abwechslungsreich und spannend.

Für die beeindruckende Grafikkulisse sorgt die von IO Interactive eigens erstellte Glacier-Engine. Sie wurde nach dem zweiten Teil stetig weiter verbessert und kann nun wesentlich mehr



▲ **OBACHT:** Die Anzeige links unten gibt über den Zustand der Waffen Auskunft.



▲ **DETAILREICH:** Das neue "Hitman" ist grafisch bedeutend besser.



▲ **GEFECHT:** Hat 47 erst einmal das Feuer eröffnet, gibt es so schnell kein Zurück.



▲ **RUHIG GESTELLT:** Mit einer schnellen Bewegung macht Agent 47 seinen Gegner kampfunfähig. Lebenslos sackt der bullige Typ in sich zusammen. Um kein Aufsehen zu erregen, sollte 47 den Körper schnell in ein Versteck verfrachten.

Polygone darstellen. So sind jetzt noch mehr Personen und Objekte auf dem Bildschirm zu sehen, als man bereits bei "Silent Assassin" bewundern konnte. Besonderes Augenmerk legt man aufs realistische Verhalten der Gegner. Hartnäckige Scharfschützen, patrouillierende Wachen aber auch normale Bürger, Köche, Butler oder Zimmermädchen laufen Ihnen über den Weg.

Natürlich stehen Agent 47 eine Reihe von Tarnungs- und Täuschungsmanövern zur Verfügung, er muss seine Aufträge schließlich unerkannt erledigen. Immerhin geht es bei "Hitman" nicht um blindwütiges Ballern, sondern in erster Linie ums Schleichen und Meucheln. Dazu gibt es eine Anzeige in der linken unteren Bildschirm-ecke. Je höher der Ausschlag, desto vorsichtiger bzw. misstrauischer ist Ihr Gegenüber. Eine falsche Bewegung und die Tarnung fliegt auf und Kampf oder Schießerei folgen.

VOM SCHALLDÄMPFER ZUM KISSEN

Klar, dass das Waffenarsenal eine wichtige Rolle spielt. Dutzende Feuer- und Nahkampfwaffen weiß Agent 47 tödlich einzusetzen. Seien es nun Pistolen in allen Variationen, Maschinengewehre oder eine Scharfschützen-Ausrüstung: Jede Waffe hat spezielle Vor- und Nachteile. Zwar

mag ein MG viele Gegner auf einmal beschäftigen, doch macht eine solche Knarre dabei unheimlichen Radau. Gut, wenn man dann einen Schalldämpfer hat! Findet sich keiner, nimmt 47 kurzerhand ein Kissen. Hat er keine Waffe, erstickt er sein Opfer eben gleich mit dem Kissen. Als Killer sollte man flexibel sein.

"Hitman 3: Contracts" bietet wie seine Vorgänger eine große Bandbreite an Bewegungen: Diverse Angriffe, Schleichen, Rennen, Ducken, ja sogar durch Schlüssellocher kann der Agent spähen. Bleibt zu hoffen, dass die Steuerung diesmal ein wenig intuitiver und die Künstliche Intelligenz der Gegner ausgefeilter ausfallen. **SH**

SPEZIAL

HITMAN 3: CONTRACTS

System	PC	PS2	Xbox
Erscheint	April 04	April 04	April 04
Preis	50 Euro	60 Euro	60 Euro
Genre	Action		
Hersteller	Eidos		
Entwickler	IO Interactive		
USK	ab 18		
Fertig zu	60%		
Einschätzung	★★★★★ 5/5		
Onlinefähig			
	www.eidos.de		

Gewohnt spannende Agenten-Schleich-Aktion mit viel Tiefgang und cineastischer Atmosphäre. In der Gewaltdarstellung oft schonungslos.



▲ **HALT!** Nicht immer bleibt 47 unentdeckt. Jetzt heißt es kämpfen oder fliehen.

DIE VORGÄNGER



▲ **UNDERCOVER:** Selbst in der arabischen Welt warten Missionen.

Hitman 2: Silent Assassin

Erschienen 2002

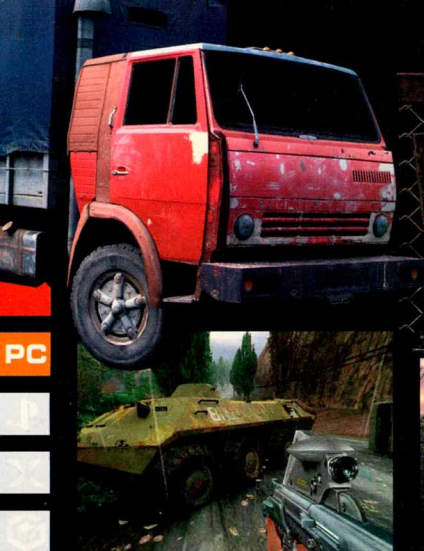
für PC, PS2, Xbox, GC

Teil 1 wurde indiziert – was in Anbetracht des mäßig unterhaltsamen Spielablaufs kein wirklicher Verlust war. Wesentlich besser machte es Eidos bei "Hitman 2: Silent Assassin". Die Steuerung ist direkter, auch wenn sie noch immer überfrachtet wirkt. Außerdem sind die Missionen wesentlich flexibler und abwechslungsreicher. Auch wenn das Gegnervverhalten nicht immer sehr intelligent wirkt. Die Grafik geht technisch auch heute noch in Ordnung und bietet viel Abwechslung.

WERTUNG: 2



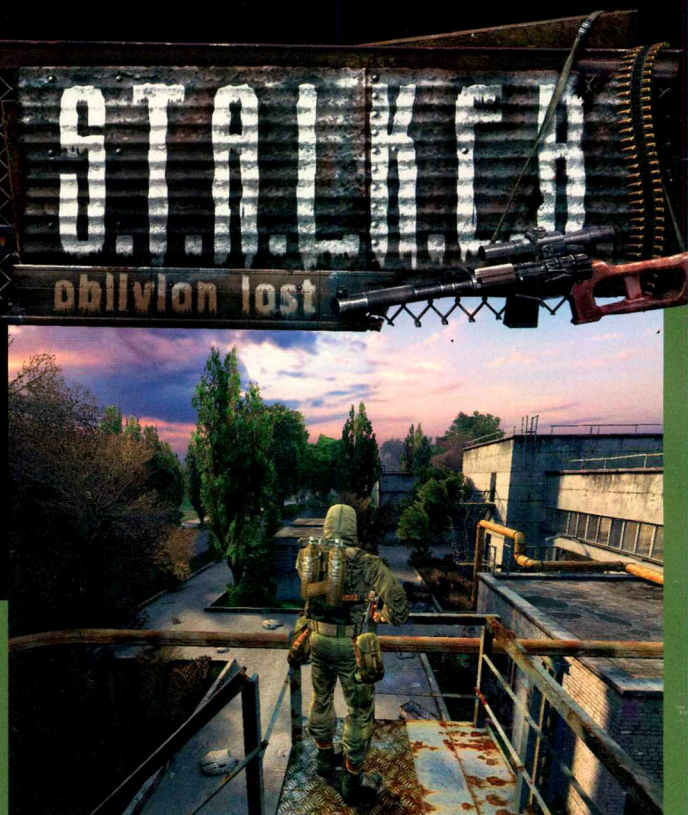
▲ **NACHGELADEN:** Eidos steigerte sich mit "Hitman 2" deutlich.



▲ FAHRZEUG VORAUSS: Ob der Spieler auch in dieses dick gepanzerte Kettenfahrzeug einsteigen darf, ist noch nicht bekannt.



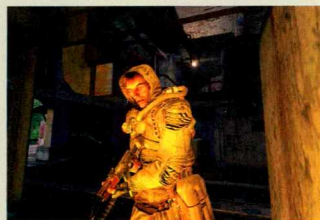
▲ ON THE ROAD: Während wir diese lange Straße entlang laufen, wirbelt das Laub der hohen Pappeln über dem Asphalt.



▲ BLICK ÜBER DIE ANLAGE: Von dieser Brüstung aus sucht unser Held nach neuen Artefakten und Gegnern. Übrigens: Das Atomkraftwerk von Tschernobyl wurde von den Programmierern für "Stalker" bis auf das kleinste Detail nachgebaut.



▲ FEIND IM ANMARSCH: Sind aus dem Hubschrauber neue Stalker ausgestiegen?



▲ ORDENTLICHE AUSSTATTUNG: Die detaillierten Charaktere passen hervorragend zur bombastischen Level-Grafik.

Genial packende Atmosphäre: "Stalker" fasziniert nicht allein durch seine gelungene Grafik.

Der 26. April 1986 war wohl der bisher aller-schwärzeste Tag für Befürworter der Atom-energie. Im ukrainischen Tschernobyl explodierte Block 4 eines Atomkraftwerks. Die katastrophale Folge: Auf 15 Prozent der Ukraine und 70 Prozent von Weißrussland fiel ein gefährlicher, radio-aktiver Niederschlag. Bis heute schätzen Forscher die Anzahl der an den Folgen gestorbenen Perso-nen auf rund 70.000. Eben dieses heikle Kata-astrophen-Szenario findet sich auch im neuesten Projekt der routinierten Programmierer von GSC Game World. Ansässig in Kiew (nur 90 km von Tschernobyl entfernt), mussten die Entwickler von "Stalker: Oblivion Lost" das Unglück damals aus nächster Nähe miterleben.

Im Spiel "Stalker" jedoch haben die Entwick-ler die Geschehnisse in eine fiktive Zukunft ver-legt. Im Spiel detoniert das Atomkraftwerk am 12. April 2006 mit ganz anderen Auswirkungen als es in der Realität der Fall war. Die Folgen ver-ändern alles: Tiere und Pflanzen mutieren und wer-den zu Menschen fressenden Bestien, die Erd-gravitation wird verzerrt und in manchen Senken

bilden sich ätzende Nebelbänke. Der Bereich bis zu 30 Kilometer um den Atommeiler herum wird fortan von allen nur noch "Die Zone" genannt.

Erst Jahrzehnte später erkunden mutige For-scher und Abenteurer das unwirtliche Gebiet. Diese so genannten Stalker wollen als erste mu-tierte Lebewesen und außergewöhnliche Artefak-te im Sperrgebiet einsammeln. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines solchen Sammlers und kämpft sich fortan mit seiner hoch technisierten Ausrüstung durch die lebensbedrohliche Landschaft.

NICHT NUR EIN EGO-SHOOTER!

Die Entwickler von GSC Game World werden nicht müde zu betonen, dass es sich bei "Stalker" nicht ausschließlich um einen Ego-Shooter han-delt. Auch müssen gewisse Rollenspiel-Elemente vom Spieler beachtet werden. In der grenzen-losen Welt kann nämlich nicht jeder Bereich sofort betreten werden. Immer wieder muss man dazu erst gewisse Fähigkeiten oder Gegenstände erler-nen oder besitzen. Da wäre zum Beispiel die be-



▲ **GENIAL:** Man meint fast, der poröse Putz würde wirklich von der Wand bröckeln.



▲ **STIMMUNGSVOLL:** In Gebäuden beleuchtet das Feuer realistisch die Wände.



▲ **VORSICHT:** Die intelligenten Gegner greifen unseren Helden auch mal von hinten an.



▲ **WOW:** Haben Sie bei einem Videospiel schon einmal einen solch atemberaubenden Panorama-Blick gesehen? Die Grafik-Technologie der Ukrainer kann man bedenkenlos auf das Niveau einer "Doom 3"- oder "Half Life 2"-Engine stellen.

reits erwähnte Nebelbank. Ohne passende Schutzkleidung würde kein Held hindurch kommen, ohne bis auf die Knochen "abgenagt" zu werden. Den Anzug gibt es aber nur im Tausch gegen Artefakte bei einem dickbäuchigen Händler. Regen Handel betreibt man auch mit anderen Stalkern, die in der verstrahlten Welt unterwegs sind. Triffst du solche Kollegen, kann er sie ansprechen und mit ihnen Gegenstände tauschen oder ihnen welche verkaufen.

Die Preisgestaltung sollte jedoch nicht ins Unverschämte abgleiten, verärgerte Handelspartner ziehen nämlich auch mal ihre Waffe und knöpfen der Hauptfigur mit Gewalt alles für lau ab. Apropos Waffen: Im Spielverlauf findet sich nahezu alles für den Kampf mit den Monstern, vom Messer über Pistolen bis hin zu starken Maschinengewehren oder Raketenwerfern. Auf der Abschlusliste stehen Kreaturen, die selbst erfahrene Videospieler das Gruseln lehren dürften. Dazu gehören schlurfende Zombies, riesige Wölfsratten oder auch blinde Hunde, die nur nach Gehör Jagd machen auf ihre Beute – Schleichen rettet also Leben.

In der riesigen Welt kann der Spieler natürlich nicht alle Distanzen zu Fuß zurücklegen. Mit etwas Geschick oder der richtigen Ausrüstung re-

pariert der Held ein altes Autowrack, mit dem er dann von Einsatzort zu Einsatzort fährt. Neben den unzähligen spielerischen Innovationen bietet bei "Stalker" vor allem die detaillierte Grafikkulisse einen überwältigenden Blickfang. Der Spieler läuft durch Wiesen mit hüfthohen Gräsern, die sich sanft im Wind wiegen oder schleicht durch unwirkliche Gebiete wie einen rostigen Fabrikkomplex, dessen verzweigte Metallstreben beinahe schon revolutionär detailliert aussehen.

FASZINIERENDE TECHNIK

Mit ähnlich viel Sorgfalt haben die Programmierer die hochauflösenden Oberflächen-texturen erstellt. Am Boden meint man beinahe jedes einzelne Sandkorn zählen zu können und an den schlecht verputzten Wänden sorgen Bump-Mapping-Effekte für eine realistische Maserung. Einen Wechsel zwischen Tag und Nacht gibt es übrigens auch. Vor allem wenn es dunkel ist, darf man sich auf die gleichen schaurigen Licht-Schatten-Effekte wie bei "Doom 3" freuen.

Bis April 2004 müssen wir uns noch gedulden, dann dürfen wir selbst Expeditionen in die mit Fallen gespickte Welt von "Stalker" unternehmen. Doch bereits jetzt lässt sich mit Sicherheit sagen: Dieser Shooter hat Hit-Potenzial! **MH**

DAS HORROR-KABINETT

Diese aggressiven Monster laufen Ihnen in der "Zone" vor die Flinte.

BLINDE HUNDE

Durch die Strahlung haben sie ihr Augenlicht verloren und besitzen nun telekinetische Fähigkeiten, mit denen sie ihre Opfer durch Wände spüren. Sie sind extrem gefährlich!



WOLFSRATTEN

Diese übergroßen Ratten sind die Anführer eines ganzen Rudels und daher auch extrem aggressiv. Sie sind immun gegen zahlreiche Gifte und widerstandsfähig gegen Strahlung.



ZOMBIES

Meist in Gruppen auftauchend, stehen diese bissigen Gesellen unter der Kontrolle einer telepathischen Kreatur (siehe Controller). Halten Sie lieber großen Abstand zu diesen Monstern.



CONTROLLER

Diese extrem vorsichtige Kreatur steuert Zombies mit ihren telepathischen Kräften. Selbst greift sie hingegen nur sehr selten an und hält sich lieber in dunklen Ecken oder Gängen auf.



ZWERGE

Mit ihren ekligen weißen Körpern treten sie grundsätzlich nur in dunklen Katakomben auf, da sie extrem lichtempfindlich sind. Trotzdem sind diese Mutanten extrem gefährlich.



SPEZIAL	
STALKER: OBLIVION LOST	
System	PC
Erscheint	04./04
Preis	50 Euro
Genre	Ego-Shooter
Hersteller	THQ
Entwickler	GSC Game World
USK	noch nicht bekannt
Fertig zu	80%
Einschätzung	4/5
Onlinefähig	
www.stalker-game.com	
Grandioser Ego-Shooter, der mit zahlreichen Innovationen und einer überaus genialen Grafik-Technologie in ganz hohe Wertungsregionen vorstoßen wird.	

WORLD OF WARCRAFT

PC

Bald bekriegen sich Orks und Menschen nicht nur in Strategieschlachten. WarCraft wird zum Rollenspiel!



▲ **NICHTS FÜR GELEGENHEITSSPIELER:** Das komplexe Benutzerinterface verdeutlicht die Spieltiefe. Tausende Zaubersprüche, Ausrüstungsgegenstände, Quests und Monster warten nur darauf, vom Spieler entdeckt zu werden.

HELD GESUCHT!

Bei der Charaktererschaffung entscheiden Sie sich zuerst für eine Rasse:



Wenn es um große Namen im Videospielgeschäft geht, ist Blizzards "WarCraft" ganz vorne dabei. 1994 schlug das Strategiespiel "WarCraft 1" ein wie eine Bombe und verhalf zusammen mit Westwoods "Command & Conquer" den Echtzeit-Strategiespielen zum Boom. Drei Nachfolger und einige Erweiterungssets später wagt die Serie nun den nächsten großen Schritt und startet in ein neues Genre: "World of Warcraft" wird ein so genanntes Massively Multiplayer Online Rollenspiel, bei dem Tausende Spieler weltweit gleichzeitig spielen.

GUT GEGEN BÖSE

Der Spieler taucht ein in die Welt Azeroth, in der acht verschiedene Rassen einen erbitterten Kampf um die Vorherrschaft führen. Jeweils vier davon haben sich zu einem Bündnis zusammengeschlossen. Auf der einen Seite steht die Allianz aus den "guten" Rassen der Menschen, Nachtelfen, Zwergen und Gnomen. Ihnen gegenüber steht die Horde. In ihr haben sich Untote, Orks, Trolle und die Stierwesen Tauren vereint.

Sie entscheiden also, ob Sie Ihre Abenteuer lieber als Mensch, Ork, Troll oder in einer anderen Rolle erleben. Als nächste Entscheidung steht die Berufswahl an. Insgesamt sind neun verschie-

dene Spezialisierungen möglich – vom Krieger über den Priester bis hin zu dämonischen Warlocks.

MITEINANDER & GEGENEINANDER

Der Spielinhalt offenbart, dass Blizzard bei den erfolgreichen Genrekonkurrenten "EverQuest" und "Dark Age of Camelot" sehr genau hingesehen hat. "World of Warcraft" bietet eine interessante Mischung aus "PvE" (Player vs Environment) und "PvP" (Player vs Player).

PvE bezeichnet einen Spielstil, bei dem sich mehrere Spieler zusammenschließen, um sich gemeinsam (zur Not auch alleine) der gefährlichen Umwelt zu stellen. Man erforscht Dungeons und versucht, den dort hausenden Monstern ihre Schätze zu entreißen. Das führt bis hin zu epischen Kämpfen, bei denen rund 40 Leute zusammenspielen müssen, um siegen zu können. Hat man keine Lust auf solche riesengroßen Schlachten, kann man "World of Warcraft" aber auch in einer Gruppe spielen und sich als einsamer Wolf durchschlagen. Alleine wird man allerdings niemals alle Dungeons zu Gesicht bekommen, mit denen das Spiel aufwartet.

PvP ist das Kürzel für den Kampf zwischen den Spielern. Egal ob Sie sich für die Seite der



▲ **ZAUBERHAFT:** Dieser Untote entfesselt gerade ein magisches Feuerwerk.



▲ **BIS AUF'S BLUT:** Spieler können sich auch selber im Zweikampf duellieren.



▲ **LIEBEVOLL:** Die im typischen "WarCraft"-Stil gehaltene 3D-Grafik überzeugt vor allem bei den Heldenfiguren mit vielen Details. Aber auch die Landschaften, Städte und Dungeons sehen bezaubernd aus. So wie sich das für ein MMORPG der nächsten Generation gehört.

Allianz oder für die Horde entscheiden – Sie greifen natürlich immer die Angehörigen der Gegenpartei an. Kämpfe zwischen Spielern mit gleicher Gesinnung lässt das Spiel nicht zu. Da dieser Teil des Spiels derzeit getestet wird und man noch Modifikationen vornimmt, können wir noch nicht sagen, ob Kämpfe zwischen Spielern an allen Orten Azeroths möglich sein werden. Wahrscheinlich werden sie sich aber auf wenige umkämpfte Regionen beschränken.

TAPERES SCHNEIDERLEIN

Parallel zu einer Karriere als Abenteurer können sich Spieler auch als Handwerker betätigen. Schmiede bauen Waffen und Rüstungen für Krieger und Paladine, Minenarbeiter beschaffen die nötigen Erze. Köche stellen Nahrung und Getränke her, die den Spielern helfen, Gesundheit und Zauberkraft nach Kämpfen schneller zu regenerieren. Insgesamt 20 bis 25 Skills stehen in jeweils drei Ausbaustufen zur Verfügung. Die Entwickler betonen, dass das Erlernen eines Handwerks nicht so langwierig ist wie bei bisherigen Online-Rollenspielen. Jeder, der nach einem Levelanstieg genügend Punkte investiert, hat seine Skills damit gelernt oder automatisch auf ein höheres Niveau gesteigert. Der

schwierige Teil bei der Herstellung exzellenter Gegenstände ist es, die erforderlichen Ressourcen zu finden. Diese liegen in teilweise äußerst gefährlichen Gegenden verborgen.

Alle Handwerker benötigen Skills, Abenteurer hingegen definieren sich durch Talente wie beispielsweise Bogenschießen, Verteidigung, Waffen- und Zauberspezialisierungen. Bei jedem Levelaufstieg erhält der Spieler Talentpunkte, mit denen er seinen Helden spezialisieren kann.

Es soll zumindest dieser Tage der öffentliche Beta-Test (über www.blizzard.com) beginnen, was auf eine Veröffentlichung noch im ersten Halbjahr 2004 schließen lässt.

TS

SPEZIAL WORLD OF WARCRAFT

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	2004			
Preis	50 Euro			
	Genre	mmorpg		
	Hersteller	Vivendi		
	Entwickler	Blizzard		
	USK	nicht bekannt		
	Fertig zu	80%		
	Einschätzung	★★★★★ 5/5		
	Onlinefähig	☒		
www.blizzard.com				

Online-Rollenspiel im "WarCraft"-Universum. Könnte sich zum großen Herausforderer des mächtigen "EverQuest 2" entwickeln.

BERUFSWUNSCH: ABENTEUERER

Im zweiten Schritt wählen Sie dann einen geeigneten Beruf aus.

PALADIN

Verfügbar für:

Menschen, Zwerge

Typische Fähigkeiten:

Divine Shield (Unverwundbarkeit),
Holy Light (Heilung)

ROGUE

Verfügbar für:

Menschen, Zwerge, Nachtelfen,
Orks, Untote, Gnome, Trolle

Typische Fähigkeiten:

Backstab (Angriff von hinten),
Stealth (Unsichtbarkeit)

PRIEST

Verfügbar für:

Menschen, Nachtelfen, Zwerge,
Untote, Trolle

Typische Fähigkeiten:

Heal (Heilung), Sleep
(Ruhigstellen eines Feindes)

HUNTER

Verfügbar für:

Nachtelfen, Zwerge, Trolle,
Tauren, Orks

Typische Fähigkeiten:

Beast Taming (Tier zähmen),
Beast Soothe (Ruhigstellen von Tieren)

WARLOCK

Verfügbar für:

Menschen, Orks, Untote, Gnome

Typische Fähigkeiten:

Immolate (Entzünden von Feinden),
Infernal (Dämon beschwören)

DRUID

Verfügbar für:

Nachtelfen, Tauren

Typische Fähigkeiten:

Shapeshifting (Formwandlung),
Rejuvenation (Heilung)

WARRIOR

Verfügbar für:

Menschen, Zwerge, Nachtelfen,
Gnome, Orks, Tauren, Untote, Trolle

Typische Fähigkeiten:

Shield Bash (Schildschlag),
Defensive Stance (Defensivhaltung)

MAGE

Verfügbar für:

Menschen, Zwerge, Gnome, Untote

Typische Fähigkeiten:

Fireball (Feuerball), Invisibility
(Unsichtbarkeit)

SHAMAN

Verfügbar für:

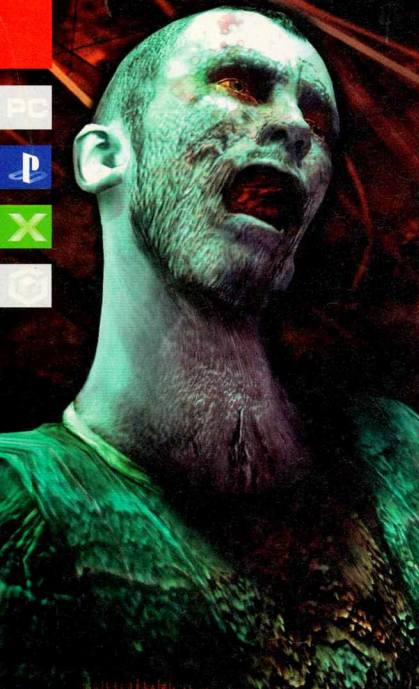
Orks, Tauren, Trolle

Typische Fähigkeiten:

Lightning Bolt (Angriff mit Blitzen),
Restoration (Heilung)

SILENT HILL 4

THE ROOM



▲ **KLEBE-MONSTER:** Dieses Etwas ist an der Wand festgeteert – aber wie lange noch? Die "Silent Hill"-Entwickler sind bekannt für extravagante Kreaturen. Offensichtlich haben die Japaner einen unruhigen Schlaf...

SILENT HILL – DER FILM

Kaum einem Horrorfilm der letzten Jahre ist es gelungen, eine ähnlich nervenzerfetzende Gänsehaut-Atmosphäre zu schaffen wie die "Silent Hill"-Spieleserie. Da liegt der Gedanke nahe, Konamis Horror-Phänomen ins Kino zu bringen. Und tatsächlich: Im Oktober 2003 wurde ein "Silent Hill"-Film angekündigt. Als Produzent tritt der Franzose Samuel Hadida auf, der bereits als Co-Produzent von "Resident Evil" seine Begeisterung für Videospiele zum Ausdruck brachte. Regie führt Hadidas Landsmann Christophe Gans, bekannt durch den Horror-Thriller "Pakt der Wölfe". Konami selbst kümmert sich um Monsterdesign und Soundkulisse. Details zur Besetzung sind uns noch nicht bekannt, "Silent Hill – Der Film" wird aber auch erst 2005 in die Kinos kommen.

Wenn aus dem trauten Heim das Tor zur Hölle wird, riecht das verdammt nach Silent Hill.

Längst hat sich die "Silent Hill"-Serie aus dem langen "Resident Evil"-Schatten ins Rampenlicht gespielt. Klar, für blutige Zombie-Action und vereinzelte Schockeffekte ist "Resident Evil" noch immer gut, wer aber feuchte Hände, Dauergänsehaut und regelmäßige Panikattacken braucht, muss wohl oder übel ins virtuelle Städtchen Silent Hill reisen.

Am vierten Teil arbeiten die Horrormeister um Producer Akira Yamaoka bereits seit zwei Jahren, die Entwicklung hat kurz nach dem Abschluss von "Silent Hill 2" eingesetzt. Bereits wenige Tage nach der Enthüllung von "Silent Hill 4" auf Konamis Gamers Day in San Francisco durften wir in der Frankfurter Europazentrale die ersten bewegten Bilder bewundern – und noch jetzt stehen wir im Bann der schaurigen Eindrücke...

DER RAUM, IN DEM ALLES BEGINNT

Für "Silent Hill 4" hat sich Konamis Tokioter Vorzeigteam ein besonders klaustrophobisches Szenario ausgedacht. Der Untertitel "The Room" veranschaulicht den Ausgangspunkt Ihres Horror-

Abenteuers – ein kleines Apartment im Städtchen Ashfield. Hier wohnt Henry Townshend, wie die bisherigen "Silent Hill"-Hauptcharaktere ein Held wider Willen, der durch unglückliche Umstände in einem Albtraum landet.

DAS TOR ZUR HÖLLE

Eines Morgens passiert in Henrys Leben etwas wirklich Seltsames: Henry kann sein Apartment nicht mehr verlassen. Die Fenster sind versperrt, das Telefon ist tot, die Tür ist verschlossen und niemand außerhalb des Raums kann Henry hören.

Eine beklemmende Situation, aus der es zunächst kein Entkommen zu geben scheint. Erst am fünften Tag seiner Gefangenschaft entdeckt Henry ein großes Loch in der Wand seines Badezimmers. Er steigt hinein und landet in einer düsteren Parallelwelt, die "Silent Hill"-Veteranen natürlich bestens bekannt ist.

Eine Verbindung zu den Storys vorheriger Folgen gebe es nicht, so die Entwickler, trotzdem will Produzent Akira Yamaoka nicht ausschließen,





▲ **IGITT!** Schockeffekte verleihen dem Psycho-Horror eine Ekel-Note.



▲ **TOT AN DER WAND:** Diese Familie hat ein grauenvolles Schicksal ereilt.



▲ **SCHWERELOS:** Dieser Typ schwebt meterhoch über dem Boden.



▲ **THE ROOM:** Hier beginnt Henrys Albtraum. Plötzlich ist die Tür verriegelt – und niemand weiß, warum. Damit Sie sich voll und ganz in die Heldenrolle hinein versetzen können, bewegen Sie sich in diesem Raum in der Ego-Perspektive.



▲ **HÖLLISCH:** Das Böse macht sich langsam in Henrys Wohnung breit.



▲ **HELD WIDER WILLEN:** Sieht so jemand aus, der den Kampf gegen die bösen Mächte gewinnen kann?

dass man auf bekannte Personen treffen könnte. Die Konamis lieben's eben spannend...

Um die Identifikation der Spieler mit dem Helden zu unterstreichen, sieht man innerhalb des "Raumes" mit Henrys Augen, man spielt also erstmals einige Passagen in der Ego-Perspektive. Erst mit dem Eintritt in die Parallelwelt ändert sich die Perspektive, dort dominiert die gewohnt filmähnliche "Silent Hill"-Darstellung mit wechselnden Kameraeinstellungen, die das Geschehen möglichst bedrohlich einfangen. Auch verstärkt der bekannte Grieselfilter in der "bösen Welt" erneut den surrealen Eindruck.

DYNAMISCHER WAFFENWECHSEL

Sind die Kämpfe in den ersten beiden Folgen sehr statisch verlaufen, hat Konami die Action schon im dritten Teil deutlich dynamischer und spannender gestaltet. Diese positive Entwicklung wird in "Silent Hill 4: The Room" weitergeführt, hier werden Sie erstmals per Knopfdruck die Waffe wechseln, müssen also nicht den umständlichen Weg übers Inventar-Menü gehen.

Natürlich versprechen die Entwickler noch mehr Waffen als beim Vorgänger, schweigen sich über Details hingegen aus. Im Trailer entdeckten wir neben der konventionellen Pistole eine leicht-

te Keule, die Henry in einer schnellen Ausholbewegung einem Gegner auf den Kopf geschlagen hat. Außerdem wird es mit entsprechendem Equipment möglich sein, Monster anzuzünden...

GEHTS NOCH EKELHAFTER?

Das aktuelle Monsterangebot soll ebenfalls alles bisher da gewesene in den Schatten stellen. Der Trailer erlaubte uns einen Blick auf besonders abscheuliche Kreaturen wie zweiköpfige Monster, die in rasanter Geschwindigkeit auf den Helden zustürmen. Ein Rudel Blutwölfe sahen wir bei dem Versuch, menschliche Beute zu machen, während wurmähnliche Monster über den Boden krochen.

Grafisch spielt Konamis "Silent Hill"-Team inzwischen in einer eigenen Liga, denn mit atmosphärischem Grieselfilter, beklemmenden Spezialeffekten, Passagen in Superzeitleupe sowie ultraschnell geschnittenen Zwischensequenzen ist der Horrorschocker schlichtweg einzigartig. Künstlerisch wertvoll – und auch technisch State of the Art: Bei "Silent Hill 4" versucht man, durch Farbgebung sowie Licht- und Schatteneinsatz realistischen Umgebungen wie einem Park noch mehr Natürlichkeit zu verleihen – während man in traumhaften Passagen weiter abdreht, vergleichbar mit dem letzten Drittel von "Silent Hill 3", wo

inverse Texturen und psychedelische Filter ein unbeschreibliches "Das kann doch alles nicht wahr sein"-Gefühl vermitteln.

Noch bekamen wir nur einen Vorgeschmack und schon können wir es kaum erwarten, im abgedunkelten Zimmer zu sitzen, die Surround-Anlage aufzudrehen und uns voll und ganz dem Konami-Schocker hinzugeben. **SZ**

SPEZIAL
SILENT HILL 4: THE ROOM

System	PS2	PS2	Xbox	GC
Erscheint	Ende '04	Ende '04		
Preis	60 Euro	60 Euro		



Genre	Horror-Adventure
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami Japan
USK	nicht bekannt
Fertig zu	50%
Einschätzung	★★★★★ 5/5
Onlinefähig	

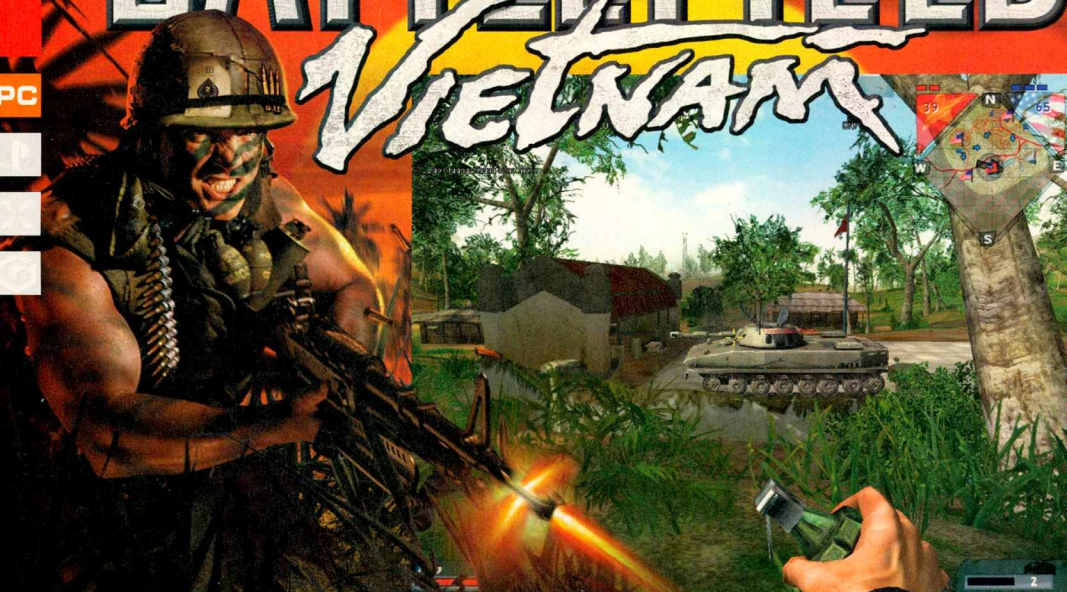
www.konami.com/silenthill4

Eine spannende Ausgangssituation und Neuerungen wie die Ego-Perspektive sollten Horror-Fans bei Laune halten. Den Entwicklern trauen wir jede Schandtat zu...

BATTLEFIELD

VIETNAM

PC



▲ **EINDRINGLING:** Ein Panzer der NVA (Nordvietnamesische Armee) besetzt Ihre Basis und weit und breit ist keine Verstärkung in Sicht. Eine Panzerfaust wäre jetzt von großem Nutzen, doch dummerweise haben Sie nur ein paar popelige Granaten zur Hand.



▲ **GEFAHR VON OBEN:** Die vietnamesischen Soldaten zielen auf einen nahenden Helikopter der Amerikaner.



▲ **BRACHIAL:** Wenig widerstandsfähige Fahrzeuge wie dieser Jeep halten dem Dauerfeuer eines M60 nicht lange stand.

Im Nachfolger von "Battlefield 1942" pirschen Sie durch den vietnamesischen Dschungel.

Battlefield 1942" und die populären Add-ons "Desert Combat", "Eve of Destruction" (beide inoffiziell), "Road to Rome" und "Secret Weapons of World War II" schlugen in der Multiplayer-Gemeinde ein wie Bomben. Auf weitläufigem Terrain werden verbissene Schlachten um strategisch wichtige Punkte ausgefochten und das zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Riesige Schlachtfelder, zahlreiche Fahrzeuge und die Notwendigkeit, im Team vorzugehen, sind die Hauptzutaten für den Erfolg des Multiplayer-Hits.

MEHR REALISMUS, MEHR THRILL

Jetzt schickt Sie Entwickler "Digital Illusions" in den tropischen Dschungel von Vietnam. Zwar wurde das Vietnam-Szenario schon von erwähntem Mod (Modifikation) "Eve of Destruction" aufgegriffen, doch diesmal handelt es sich um einen vollwertigen, offiziellen Nachfolger mit überarbeiteter Grafikkengine und spielerischen Neuerungen. Wird auch Zeit: Das Ur-"Battlefield" hat schließlich schon eineinhalb Jahre auf dem Buckel und kann technisch nicht mehr ganz mit aktuellen Ego-Shootern mithalten.

Zuerst fallen die optischen Verbesserungen auf: Wo vorher eine kahle Hügellandschaft mit vereinzelt Bäumen war, wachsen nun vielfältige Gräser, Bäume und Büsche. Die üppige Flora ist aber nicht nur was fürs Auge, sondern bietet auch Deckung. Beim Marsch durch den Urwald kann schon mal urplötzlich ein Vietcong aus dem hohen Gras aufstehen oder Sie aus einem Gebüsch heraus unter Beschuss nehmen. Schlammige Flüsse schlängeln sich durchs Gelände, die Ufer sind von klapprigen Holzhütten gesäumt. Dank der schimmernden Wasseroberfläche ist sogar die braune Brühe schön anzusehen.

In den Stadt-Maps bestimmen breite Straßen, offene Plätze und Häuserruinen das Bild. Mehrstöckige Gebäude sehen nach heftigen Gefechten aus wie Schweizer Löcherkäse, direkt daneben türmen sich Schutt und Trümmer. Wer das Kriegsdrama "Full Metal Jacket" gesehen hat, kann sich in etwa vorstellen, wie die Häuserkämpfe hier ablaufen. Der Gegner kann unerwartet hinter der nächsten Ecke hervorspringen, aus Fenstern schießen und mit dem Panzer durch die Straßen donnern.



▲ **FREI WIE EIN VOGEL:** Jets lassen sich nur mit einem Joystick gut steuern.



▲ **IM VISIER:** Mit dem Snipergewehr sollen Sie direkte Konfrontationen meiden.



▲ **WEICHER:** Dank Bump-Mapping sehen die Fahrzeuge nicht mehr so eckig aus.



▲ **SEITENWECHSEL:** Im Online-Gefecht attackieren Sie als Vietcong eine US-Basis. Auf der Karte rechts oben sehen Sie, dass die Gegenseite nur noch ein Lager besetzt hält. Hat eine Partei weniger Basen als die andere, sinkt ihr Ticket-Zähler.

Apropos Panzer: Sämtliche Vehikel haben hochauflösende Bump-Mapping-Texturen, die den glatten Flächen Unebenheiten verleihen und für ein plastischeres Aussehen der Maschinen sorgen. Helikopter und Flugzeuge protzen zudem mit einem voll modellierten Cockpit, wie man es sonst nur von Flugsimulationen kennt. Die Boote für den Truppentransport lassen ebenfalls nichts vermissen. Führerhaus, Maschinenblock, Geschützturm und Reling – alles da. Selbst Laien dürfte auffallen, dass "Battlefield Vietnam" wesentlich realistischer aussieht als sein Vorgänger.

ZWEI MODI RAUS, ZWEI NEUE REIN

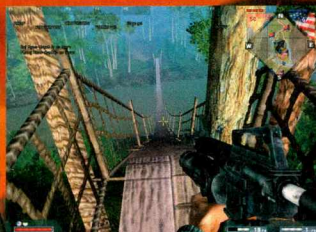
Nun zu den spielerischen Änderungen: Im Multiplayer-Bereich wurden die beiden Modi Capture the Flag und Team Deathmatch gestrichen, da sie zu selten gespielt wurden. Die drei aktuellen Spielvarianten heißen Combat, Evolution und Custom Combat. Das Prinzip ist immer gleich: Beide Parteien versuchen, festgelegte Flaggenpunkte zu besetzen und dadurch den Ticket-Zähler des jeweils anderen zu reduzieren. Sinkt der Zähler einer Seite auf null, ist die Runde gelaufen. Bei Evolution verhält es sich ähnlich, nur werden hier zwei Matches auf verschiedenen Karten ausgetragen und die Ergebnisse beider Runden in einem Resultat zusammen-

gefasst. Bei Custom Combat schließlich bestimmt der Server-Administrator ("Gastgeber"), welche Waffen und Vehikel verwendet werden.

Die Neuerungen im Spiel beschränken sich auf eine 3D-Karte, auf der die Positionen der Flaggenpunkte und der Kameraden aufgezeigt werden, sowie auf einen Energiebalken beim Besetzen von Flaggenpunkten: Stehen Sie in einer gegnerischen Basis, läuft ein Timer ab. Ist die Hälfte der Zeit veronnen, wird die Basis neutral. Weder gegnerische noch die eigenen Einheiten können hier ins Spiel eintreten. Nach Ablauf des Zeitlimits haben Sie die Basis eingenommen. Je mehr Einheiten einen Stützpunkt belagern, desto schneller geht die Eroberung voran.

Bevor Sie sich aufs Schlachtfeld begeben, entscheiden Sie sich für eine der vier Soldatenklassen Assault, Heavy Assault, Engineer und Recon. Der Medic, der noch in "BF 1942" verwendete Kameraden geheilt hat, wurde ersatzlos gestrichen. Diesmal kann sich in den Lagern jeder selbst verarzten.

Das Assault-Kit weist die ausgewogenste Ausrüstung auf. Mit Sturmgewehr und Handfeuerwaffe setzen Sie sich effektiv gegen Infanterie zur Wehr. Die Granaten sollten Sie sich für Fahrzeuge aufheben. Wählen Sie das Heavy Assault-Paket, erhalten Sie ein



▲ **WACKELIG:** Diese Hängebrücke führt zu einem gegnerischen Stützpunkt.

FAHRZEUGE DER US-ARMEE



Im Folgenden ein kleiner Auszug aus dem Fuhrpark der Amerikaner:



Der ACH-47 Chinook Helikopter transportiert Panzer zu den Brennpunkten einer Schlacht. An den Türen sind M60-Maschinengewehre installiert, mit denen mittelfliegende Soldaten Angreifer abwehren können.



Die Hitze suchenden Raketen der F4-Phantom eignen sich am besten gegen langsam fliegende Objekte, also Hubschrauber. Infanterie wird mit den Napalmbomben ausgeschaltet.



Neben einer 90 mm Hauptkanone besitzt der M483 Patton ein festes und ein freibewegliches Maschinengewehr. Letzteres muss von einem Soldaten manuell bedient werden.



Das ATC Tango bringt Infanterieeinheiten und Fahrzeuge über den Fluss. Auf der Landeplattform können Helikopter repariert werden. Feinde werden mit einem Maschinengewehr abgewehrt.





▲ **EXPLOSIV:** Das Assault-Kit beinhaltet eine Gewehr-Granatwerfer-Kombination.

VIETNAMESISCHE ARMEE

An vietnamesischen Stützpunkten stehen unter anderem diese Vehikel bereit:



Den Mangel an Panzerung gleicht der BM21 mit verhältnismäßig hoher Wendigkeit und einem Multiraketengerät aus. Zusätzlich kann er ein M46-Artilleriegeschütz ziehen.



Im Frachtraum des Mi 8 Cargo finden sechs Soldaten Platz. Die Heckklappe wurde entfernt, so dass die Insassen mit ihren eigenen Waffen Deckungsfeuer geben können.



Wie der Patton ist auch der russische T-54 mit einer Hauptkanone, einem coaxialen Maschinengewehr (koaxial = mit gleicher Achse) und einem beweglichen Geschütz auf dem Dach ausgestattet.



Der Vespa-Roller bringt zwei Personen schnell, aber ungeschützt von A nach B. Zumindest kann der Mitfahrer auf dem Sozius während der Fahrt auf nahende Angreifer schießen.



▲ **EINSTEIGEN, ABHEBEN, MUSIK HÖREN:** Fahr- und Flugzeuge erscheinen in regelmäßigen Abständen auf den einzelnen Stützpunkten. Die US-Vehikel haben sogar Radioempfang: Jetzt können Sie unterwegs zu den Hits der späten sechziger Jahre abhören.

schweres Maschinengewehr mit großem Munitionsvorrat, dazu eine Panzerfaust für den Einsatz gegen widerstandsfähigere Vehikel. Als Aufklärer mit dem Recon-Kit im Gepäck verstecken Sie sich im Busch und knallen aus großer Distanz gegnerische Fußsoldaten ab. Mit dem Fernglas machen Sie feindliche Stützpunkte aus und übermitteln die Standortdaten an die Artillerie, welche wenig später einen Bombenregen auf das genannte Ziel niederprasseln lässt.

Bleibt noch der Engineer: Als US-Soldat dieser Klasse verfügen Sie über einen Schneidbrenner, mit dem Sie Fahrzeuge auseinander nehmen und unbrauchbar machen. Außerdem können Sie mehrere Claymore-Minen legen und per Fernzunder hochjagen. Ihre Fallen als vietnamesischer Engineer sind auch nicht ohne: Sie pflanzen eine Sprengladung in das Fahrzeug des Gegners. Sobald es jemand benutzen will, geht die Ladung hoch. Im Dschungel benutzen Sie Ihre Schaufel und graben eine Grube mit angespitzten Bambuspflöcken auf dem Grund. Stürzt ein GI hinein, ist er augenblicklich tot. Beide Engineers, egal ob Ami oder Vietnameser, können zudem Fahrzeuge reparieren, Minen entschärfen und Mörser bedienen.

WOMIT FAHR' ICH DENN DIESMAL?

Neben dem Waffenarsenal wurde natürlich auch der Fuhrpark erneuert. Die museumsreifen Propellerflugzeuge, Panzer und LKWs aus dem Zweiten Weltkrieg sind modernerem Kriegsgerät gewichen wie dem amerikanischen F4-Phantom-Jet mit Hitze suchenden Raketen, oder dem mittelschweren Panzer M4A83 Patton mit einer großen Hauptkanone und einem 7,62 mm Maschinengewehr. Der wendige BM21-Truck ist zwar nur leicht gepanzert, trägt aber einen Multiraketengerät und kann außerdem noch ein M46 Artillerie-Geschütz hinter sich herziehen. Neuerdings gibt es sogar Vehikel, die andere Fahrzeuge transportieren können. Der Chinook-Helikopter beispielsweise kann Panzer an Stahlseilen heben und von A nach B fliegen, das Boot Tango ATC hingegen besitzt einen Frachtraum für ein großes oder für mehrere kleine Fahrzeuge, sowie eine Lande- und Reparaturplattform für Kampfhelis. Zur Verteidigung ist es mit einem kleinen Geschützturm ausgestattet. Wie schon beim Add-on "Secret Weapons of WWII" dienen Transporteinheiten (dazu zählen entsprechende Panzer, Lastwagen, Helikopter und Boote) als mobile Wiederbelebungsplätze. Insgesamt stehen knapp 30 Fahrzeuge zur Verfügung.

CG

▼ **WEG DA!** Als Fahrer können Sie zwar nicht schießen, aber wehrlos sind Sie nicht.



▼ **HALLO JUNGES!** Die US-Soldaten sammeln sich, um gemeinsam vorzugehen.



SPEZIAL BATTLEFIELD VIETNAM

System	PC		
Erscheinit	26.04.		
Preis	50 Euro		
Genre	Taktik-Shooter		
Hersteller	Electronic Arts		
Entwickler	Digital Illusions		
USK	ab 16		
Fertig zu	90%		
Einschätzung	★★★★★	5/5	
Onlinefähig	☑		
www.eagames.com			

"Battlefield Vietnam" behält das bewährte Spielprinzip bei und lockt mit vielen Innovationen. Kein anderer Taktik-Shooter bietet so viele Möglichkeiten.

miese
frisur: **29,99€**

zu Hause Spaß haben,
bis es nachwächst: **29,99€***



PLAYER'S CHOICE



Verlockende Preise: Jedes **Player's Choice** Spiel jetzt nur **29,99€***

* Unverbindliche Preisempfehlung

Luigi's Mansion TM (Player's Choice) © 2001 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. James Bond 007 Nightfire NIGHTFIRE Interaktives Spiel, sämtliche Software Komponenten sowie bestimmte audiovisuelle Komponenten © 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. In den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. NIGHTFIRE Interaktives Spiel (bestimmte audiovisuelle Komponenten) © 2002 Danjaq, LLC und United Artists Corporation. JAMES BOND 007, das Logo der James Bond Welle und das Iris-Logo sowie sämtliche mit James Bond in Zusammenhang stehende Marken TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, das Logo der James Bond Welle und das Iris-Logo sowie sämtliches mit James Bond in Zusammenhang stehende Eigentum © 1982-2002 Danjaq, LLC und United Artists Corporation. FIFA Football 2004 © 2003 Electronic Arts Inc. EA SPORTS TM ist eine Electronic Arts TM-Marke. Offizielles FIFA-Lizenziertes Produkt. © 1977 FIFA ® Hergestellt unter Lizenz von Electronic Arts Inc. Spielnamen und -darstellungen unter Lizenz der International Federation of Professional Footballers ("FIPPro"). Nationalmannschaften, Vereine und/oder Ligen verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Alle Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Metroid Prime TM (Player's Choice) TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Mario Party 4 TM (Player's Choice) © 2002 HUDSON SOFT. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Pikmin TM (Player's Choice) © 2001 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Super Mario Sunshine TM (Player's Choice) © 2002 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. Super Smash Bros. TM Melee (Player's Choice) © 2001 Nintendo. HAL Laboratory, Inc. Characters © Nintendo/ HAL Laboratory, Inc. Creatures Inc./GAME FREAK Inc./APE Inc. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Starfox Adventures TM (Player's Choice) Game by Rare. Rareware logo is a trademark of Rare. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Medal of Honor TM Rising Sun © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und YOU DON'T PLAY, YOU VOL-UNTEER sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. In den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Medal of Honor ist eine Marke bzw. eingetragene Marke für Computer- und Videospieleprodukte von Electronic Arts Inc. In den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Dolby, Pro Logic und das Doppel-D-Symbol sind Marken der Dolby Laboratories. Hergestellt unter Lizenz der Dolby Laboratories. THX ist eine Marke bzw. eine eingetragene Marke von THX Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES TM ist eine Electronic Arts TM-Marke.

T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

METAL GEAR SOLID® 3

S N A K E E A T E R



▲ **ANVISIERT:** Mit dem Gewehr im Anschlag schleicht Snake durch den dichten Dschungel. Durch wunderbar detaillierte Baumkronen sucht sich das Licht seinen weg.



▲ **ENTTARNT:** In derart unwegsamem Gelände sind Nacht- und Wärmesichtgerät von großem Vorteil.



▲ **HÄNDE HOCH:** Dieser Motorradfahrer sollte besser absteigen, ansonsten kennt Snake nämlich kein Erbarmen.

Eliteagent Snake schleicht wieder: Diesmal geht es durch einen gefährlichen Dschungel.

Was in der RTL-Sendung "Ich bin ein Star: Holt mich hier raus!" von den Promis verlangt wurde, blüht demnächst auch den Fans der "Metal Gear Solid"-Serie. Der Eliteagent Snake schleicht im dritten Teil nämlich durch ein menschenfeindliches Dschungelgebiet und ernährt sich dort von Fischen, Käfern und Schlangen – so erklärt sich auch der Titelzusatz "Snake Eater".

GEHEIMNISVOLLE "SCHLANGE"

Rund um Snake ranken sich wieder einmal unzählige Geheimnisse, die Konami immer noch sorgfältig hütet. Während sich alle vorhergehenden Teile der Agenten-Serie in der Zukunft ereigneten, spielt das aktuellste Abenteuer in den 60er-Jahren. Zu dieser Zeit kann Solid Snake, der Held aller bisherigen Teile nicht existieren! Doch dieses Geheimnis zumindest haben wir selbst gelöst: Beim Hauptcharakter von "Snake Eater" handelt es sich um den Big Boss, der in den zeitlich später angesiedelten "Metal Gear"-Teilen als Bösewicht auftritt. Aus dessen DNA wurden auch Solid Snake und seine Brüder Solidus Snake und Liquid Snake geklont. Das würde auch die ver-

blüffende Ähnlichkeit des neuen mit den alten Helden erklären. Bevor er die Fronten gewechselt hat, operierte er auch unter dem Decknamen Snake in zahlreichen Missionen.

NEUES KAMPFGEBIET

Doch zurück zur Handlung: Wie wir jetzt wissen, spielt "Snake Eater" im Dschungel. Weniger bekannt sind hingegen die Ereignisse, die Snake in dieses Gebiet geführt haben. Manche Namen und Bilder geben allerdings Spielraum zu Spekulationen. So zeigt ein Kartenausschnitt auf der offiziellen "MGS 3: Snake Eater"-Homepage ein weitläufiges Gebiet nördlich des Kaspischen Meeres. Sollte der Eliteagent hier unterwegs sein? Des Weiteren gibt es Anhaltspunkte zum Begriff "Snake Eater". Genau so nennen sich nämlich auch die Mitglieder der amerikanischen Navy Seals. Außerdem sollen sich alle Ereignisse um eine berühmte Snake-Armee drehen.

Die neue Dschungel-Umgebung krempelt die Spielmechanik der "Metal Gear Solid"-Serie ordentlich um. Bisher ist der Spieler lediglich durch die geometrischen Räume und Gänge



▲ **LISTIG:** Snake drückt sich geschickt mit seinem Rücken an den dicken Baumstamm.



▲ **ERWISCHT:** Snake beherrscht in Teil drei ganz gemeine Schleich-Attacken.



▲ **ON FIRE:** Beim großen Finale muss Snake aus dem brennenden Wald flüchten.



▲ **AKROBATIK-KÜNSTLER:** An einer Hand baumelnd nimmt Snake diesen ahnungslosen Soldaten ins Visier. Sollte sich dieser nicht ins Unterholz verziehen, ist er bald Geschichte.



▲ **ENTDECKT:** Die aufmerksamen Soldaten haben Snake im trüben Wasser entdeckt.



▲ **MAHLZEIT:** Unser Held Snake stärkt sich mit einem zappelnden Fisch aus dem Fluss.

diverser Militär-Basen und Entsorgungs-Plattformen geschlichen. Hier war es sehr einfach, mit dem Rücken zur Wand um Ecken zu schleichen oder seinen Verfolgern durch eine Tür zu entkommen. Im Wald fehlen solche Begebenheiten natürlich – hier herrscht das Gesetz des Dschungels! Daher muss Snake nun zu völlig neuen Mitteln greifen, um von seinen Kontrahenten nicht aufgespürt zu werden.

Ein wichtiges Hilfsmittel beim Dschungelkampf sind Snakes neue Tarnmöglichkeiten. Im Reisegepäck finden sich zahlreiche Kampfanzüge mit verschiedenfarbigen Mustern. Neben dem normalen Militär-Outfit gibt es zum Beispiel ein Dress mit einem Schlangen-Aufdruck, das im hohen Gras die beste Tarnung bietet. Unser persönlicher Favorit ist aber ein blutverschmierter Anzug, in dem sich Snake auf den Boden legt und Toter Mann spielt. Passend dazu gibt es noch diverse Farben, mit denen der Held sein Gesicht bpinseln kann. Erst wenn der Kämpfer farblich perfekt an den Waldboden, die Felswand oder die Baumrinde angepasst ist, kann er sich vor seinen Verfolgern effektiv verstecken.

So manche obscure Verkleidung sorgt allerdings auch für Schmunzeln. Da der altbewährte Karton im Dschungel als Tarnung ja etwas zu auffällig sein dürfte, setzt sich Snake nun den Kopf

eines erlegten Alligatoren auf, um damit unerkannt einen Fluss durchqueren zu können. Liegt mal keine passende Verkleidung parat, ist der Einzelkämpfer trotzdem nicht hilflos. An den Stämmen einzelner Bäume wachsen nämlich dichte Ranken, an denen er sich nach oben schwingen kann. Verhält er sich in der Baumkrone ruhig, entdecken ihn die Wachen auch hier nicht.

GUTEN APPETIT!

Neu geregelt ist auch die Nahrungsaufnahme des Helden. Zwar kann er seinen Gesundheitszustand wiederum nur mit Heil-Rationen verbessern – beim Hangeln und Klettern beweist Snake aber nur dann Ausdauer, wenn er sich zuvor den Magen voll geschlagen hat. Leider gibt es im Dickicht aber nur wenige kulinarische Leckerbissen. Deshalb bedient er sich allerlei Getiers. Dazu gehören Käfer und Schlangen, aber auch Fledermäuse und Fische stehen auf der Speisekarte. Diese können aber nicht einfach so eingesammelt werden. Für jeden Happen muss sich Snake eine passende Jagdtaktik bereitlegen, oder die schmackhaften Bissen entwischen vor seinen Augen ins Unterholz.

Aber keine Angst, Sie erkunden nicht ausschließlich den Dschungel – von Zeit zu Zeit müssen Sie auch eine Militärbasis infil-

LICHT IM DUNKEL!

Die Programmierer von Konami erschaffen eine überaus reale Dschungel-Welt. Da darf ein realistischer Tag-und-Nacht-Rhythmus natürlich nicht fehlen. Doch was macht ein Einzelkämpfer, wenn er nachts die Hand nicht mehr vor Augen sehen kann? Richtig! Er bastelt sich eine Fackel! Diese leuchtet Snake übrigens auch in finsternen Höhlen den Weg. Aber der Lichtspender hat nicht nur Vorteile. Das Feuer schreckt auch Fledermäuse auf, die mit ihrem wilden Geflatter unnötig viel Lärm verursachen.



▲ **LICHTQUELLE:** Nachts und in dunklen Höhlen greift Snake zur Fackel.



A GETARNT: Nachdem das Krokodil erlegt ist, besitzt Snake eine neue Tarnung.



A GEFÄHRliche GEGEND: Feindliche Wachen und Schlangen – in einem derart lebensbedrohlichen Terrain kämpft sich Snake tapfer von einer Militärbasis zur nächsten.

trieren. Zu diesen schwer bewachten Befestigungsanlagen gibt es meistens mehrere Eingänge. Hier wird belohnt, wer zuerst das Gebiet drumherum genauer erkundet. Es lohnt sich meistens, nicht den gut gesicherten Haupteingang zu nutzen, sondern nach einem ungeschützten Hintereingang zu suchen.

NEUES "SPIELZEUG"

Nur selten zuvor war Snakes Waffenarsenal so umfangreich wie das in "Metal Gear Solid 3". Zu den bewährten Ballermännern gehören zum Beispiel Pistolen, Maschinengewehre, Schrotgewehre, Scharfschützengewehre und Maschinenpistolen. Für manche davon gibt es erneut Schalldämpfer, die der Spieler nach und nach findet. Mehr als 15 dieser Schießweisen soll es im fertigen Spiel geben.

Wesentlich interessanter finden wir jedoch ganz spezielle Waffen: So soll Snake seinen Gegnern tödliche Giftschlangen entgegenschleudern können, nachdem er die flinken Tiere eingefangen hat. Des Weiteren kann der Agent einem gezähmten Affen eine Ladung Sprengstoff auf den Rücken binden. Diesen lässt er dann in Richtung des nächsten Gegner-Trupps springen. Jetzt muss

er nur noch auf den Auslöser drücken, und schon hat er die Gegner mitsamt dem süßen Äffchen in die Luft gejagt – nicht gerade die feine Art, aber extrem wirkungsvoll.

Das Gegnernaufkommen erweist sich ebenfalls als weitaus vielschichtiger als bei den Vorgängern. Meistens steht unser Held den feindlichen Truppen direkt gegenüber. Kommt es jedoch hart auf hart, hetzen diese auch mal Bluthunde auf seine Fährte. Die lassen sich nur dann abschüteln, wenn Snake einen Fluss durchquert. Aber auch der Dschungel selbst hat so seine Tücken. Im Dickicht wartet auch mal eine Raubkatze auf unseren Held oder ein Alligator schickt sich an, ihn an einem Stück zu verspeisen. Als wäre das alles noch nicht genug, gibt es auch zahlreiche Giftpflanzen die unseren Helden mit ihren Stacheln benommen machen.

BRILLANTES DSCHUNGEL-AMBIENTE

Genauso genial wie die zahlreichen neuen Spielelemente erscheint uns die atemberaubende Dschungel-Grafik. Wenn Snake durch hohes Gras schleicht, biegen sich die einzelnen Halme zur Seite und kleine Vögel fliegen aufgeschreckt gen Himmel. Überhaupt wirkt die ganze Kulisse sehr

detailliert. Büsche, Bäume und Sträucher erscheinen mit ihrem dichten Blätterwerk extrem realistisch. Auch wenn der Held sich durch Wasser bewegt, sieht das genial aus. Mit jeder Bewegung entstehen nämlich richtige kleine Wellen auf der Oberfläche, die sich dann am Ufer brechen. Was wir bislang von "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" gesehen haben, hat uns mehr als überzeugt. Mit etwas Glück dürfen wir auf der amerikanischen Videospielemesse E3 im Mai selbst Hand an das Agenten-Abenteuer legen. Dann gibts in den News natürlich sofort einen ausführlichen Informations-Nachschlag.

MH

SPEZIAL				
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER				
System		PS2		
Erscheint		2004		
Preis		60 Euro		
	Genre	Action-Adventure		
	Hersteller	Konami		
	Entwickler	Konami		
	USK	nicht bekannt		
	Fertig zu	60%		
	Einschätzung	☆☆☆☆	5/5	
	Onlinefähig	nicht bekannt		
http://ipn00.konami.co.jp/products/mgs3/				
Genialer "Snake Eater": Der neueste Teil der "Metal Gear Solid"-Serie wird umfangreicher, spannender und endlich mal ganz anders als alle seine Vorgänger.				

▼ AM ABGRUND: Auch im Dschungel hangelt Snake an steilen Klippen entlang.

▼ VERSTECKT: Im hohen Gras wird Snake von seinen Verfolgern nicht entdeckt.

▼ PRAKTISCH: Auf dieser Plattform ist Snake vor den Blicken der Wachen sicher.



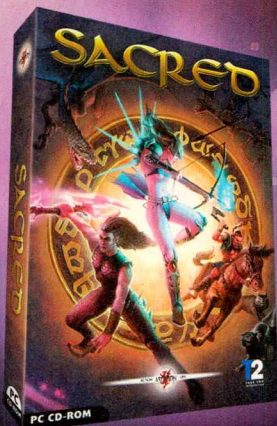
Eure Welt ist in Gefahr, tapfere Elfen!
Ergreift die Waffen und vernichtet
den Dämon der Finsternis!

„Diablo-Killer; Potenzial: Ausgezeichnet“

GAMESTAR

„Sehr gut“

COMPUTERBILD SPIELE



WWW.ASCARON.COM

WWW.TAKE2.DE



Als einer von sechs Charakteren wie Gladiator, Waldelfe oder zur Blutbestie wandelbaren Vampir-Lady musst du deine Welt Ancaria von einem höllischen Dämonenfürsten befreien. Perfektioniere deine Kampfkraft und Geschicklichkeit zu Fuß oder zu Pferd bei vielerlei Aufgaben und Hindernissen. Denn nur so wirst du gewappnet sein für die finale Konfrontation mit der Kreatur der Finsternis.

AKTUELLE SPIELE-NEWS

PC-TICKER

BLACK HAWK DOWN

Novalogic hat die Arbeiten an "Sabre Team" beendet. Das Add-on zu "Black Hawk Down" wird ab dem 20. Februar zu kaufen sein. +++



▲ **NACHSCHUB:** Das "BHD"-Add-on ist bald im Handel.

MIAMI VICE

Nein, kein neuer "GTA"-Teil, sondern...? Richtig! Davilex versucht sich nach "Knight Rider" erneut an der Umsetzung einer 80er-Serie. Schmalzlocke Hasselhoff und K.I.T.T. bekommen zudem einen zweiten Teil spendiert. +++

VON FALLOUT ZU FALL

Der deutsche Entwickler Silver Style bekommt prominente Verstärkung: Sie haben sich für ihr Endzeit-Rollenspiel "The Fall" Damien Foletto an Bord geholt, der bis zur Einstellung des Projekts maßgeblich an "Fallout 3" mitgearbeitet hatte. +++

WARNER-SPIELE

Der Medienriese Warner Bros. hat eine Spieleabteilung gegründet, um gewinnträchtige Lizenzen wie "Matrix" künftig selbst auszuschlachten. Als Chef konnte man den Gründer von Monolith, Jason Hall, gewinnen. +++

WOK-WM

Das musste ja kommen: bhv hat sich die Rechte an Stefan Raabs Winter-Klamauk "Wok-WM" gesichert. Rauskommen soll ein Titel für Gelegenheitsspieler. Wir befürchten das Schlimmste. +++

STEINE STATT SPIELE

Der dänische Spielzeughersteller Lego zieht sich aus dem für das Unternehmen nicht profitablen Computerspiel-Geschäft zurück. Nach Verlusten in 2003 konzentriert man sich verstärkt auf Kerngeschäft mit den bunten Bausteinen. +++



▲ **RÜCKZUG:** Lego macht, keine PC-/Videospiele mehr.



▲ **KLASSISCH:** Larian vertraut auf die bewährte 2D-Ansicht.

BEYOND DIVINITY

Als einer der letzten Vertreter der Rollenspiel-Zunft setzt "Beyond Divinity" auf Pixelgrafik statt auf opulente 3D-Welten. Das muss kein Nachteil sein, wie beim durchaus beliebten Vorgänger "Divine Divinity" will das Spiel mit viel Tiefgang und einem großen Umfang bei leichter Zugänglichkeit glänzen.

NEWS	
BEYOND DIVINITY	
System	pc
Hersteller	Ubisoft
Erscheint	Mitte '04 Fertig zu 80%
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 45€

DIE SIMS 2

Regelmäßig veröffentlicht Electronic Arts derzeit neue Screenshots zu "Die Sims 2". Nach unzähligen Add-ons zum Originalprogramm kommt im Frühjahr der erste wirklich komplette neue Teil seit vier Jahren.

Wenn wir den neuen Bildern eine erste Tendenz entnehmen können, dann diese: Die virtuellen Hausbewohner tauschen in der zweiten Staffel eine Menge Zärtlichkeiten aus. In den FAQs zum Spiel wird die Möglichkeit der gleichgeschlechtlichen Ehe deutlich betont.



▲ **ZÄRTLICH:** Im zweiten "Sims"-Teil wird gern und viel geküsst.

NEWS	
DIE SIMS 2	
System	pc, ps2, xbox
Hersteller	Electronic Arts
Erscheint	Mitte '04 Fertig zu 80%
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 55€

THE 1 OF THE DRAGON

In Fantasy-Spielen auf einem Drachen zu reiten – das ist ein alter Hut. Bei "The 1 of the Dragon" spielen Sie aber selbst einen dieser schuppigen Gesellen, um die Welt Namoa zu retten. Das tun Sie in einem Mix aus Strategie, viel feuriger Action und Charakterentwicklung: Die Feuer-Speierei können Sie ebenso trainieren wie magische Fähigkeiten und Ihr Flugverhalten.

▼ **IHR EBENBILD:** Sie spielen selbst einen Drachen.

NEWS	
THE 1 OF THE DRAGON	
System	pc
Hersteller	Zuxxez
Erscheint	02/04 Fertig zu 90%
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 45€



HALF-LIFE 2

Zum Spiel selbst gibt es leider nichts Neues. Drumherum tut sich aber einiges: So soll noch vor der Veröffentlichung ein Development-Kit erscheinen, mit dem sich Hobby-Programmierer eigene Mods und Levels basteln können.

Um sich auf den zu erwartenden Massenansturm auf das "Steam"-Netzwerk beim Release vorzubereiten, kooperiert Valve mit Limelight Networks, einem der großen US-Internet-Provider. Damit sollen selbst Downloadraten im Terrabyte-Bereich kein größeres Problem mehr darstellen.



▲ **ZEITLOS:** Valve gibt kein Releasedatum bekannt.

NEWS	
HALF LIFE 2	
System	pc, xbox
Hersteller	Valve
Erscheint	2004 Fertig zu 80%
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 50€

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2

Mit "Soldiers: Heroes of World War 2" leistet auch Codemasters seinen Beitrag zum In-Genre WK2-Strategie. Sie steuern ein Spezialisten-Team mit bestimmten Fähigkeiten hinter feindlichen Linien. Klingt nach "Commandos"? Ein wenig schon, allerdings können Sie selbst entscheiden, ob's mehr auf Versteckspiele oder offene Action hinausläuft.



▲ **WAHL:** Action oder Verstecken? Sie wählen selbst.

NEWS	
SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR 2	
System	pc
Hersteller	Codemasters
Erscheint	Mitte '04 Fertig zu 80%
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 50€

BRANDHEISS! DIE TOP-SPIELE DER ZUKUNFT!



▲ **HAS(T)E GENUG?** Bunny-Max geht hier noch recht sanft mit Kriminellen um.

▲ **GRINSEBACKEN:** Ihren Humor verlieren die beiden nicht mal im größten Stress.

SAM & MAX 2

Ein frecher Rotzlöffel und ein wahrlich cooler Hund als schlagkräftiges Detektivduo: 1993 wurden die beiden tierischen Chaoten von Lucas Arts erstmals in ein fellsträubendes Abenteuer geschickt. In ein paar Monaten rücken sie in "Sam & Max 2" als "Freelance Police" den Bösewichtern erneut auf den Pelz. Nicht erst seit der sang- und klanglosen Einstellung von "Full Throttle 2" setzt die Adventure-Gemeinde große Hoffnungen in dieses Projekt. Die Entwickler scheinen sie erfüllen zu wollen: Versprochen sind eine klassische Maussteuerung per Point&Click, eine abwechslungsreiche Story und diverse Minispielen.



NEWS

SAM & MAX 2

System	PC
Hersteller	Lucas Arts
Erscheint	Frühj. '04 Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★★ Preis: ca. 50€



▲ **TRIGENS:** Diese fiesen Mutationen wollen Jack Carver ans Hawaiiheimd.

▲ **SÖLDNER:** Auf der entlegenen Insel bekommen Sie es mit einer Söldnertruppe zu tun.

FAR CRY: BETA-TEST LÄUFT

Der Coburger Entwickler CryTek kommt langsam zum Ende der Arbeiten am Ego-Shooter "Far Cry", der im März erscheinen soll. Derzeit werden Online-Spielmodi wie Team-Deathmatch und Assault in einem Beta-Test geprüft.

Im Einzelspieler-Modus von "Far Cry", das vor allem durch seine ungewöhnlich hohe Sichtweite auffällt, schlüpfen Sie in die Rolle des Bootsführers Jack Carver. Eigentlich wollte der nur die hübsche Journalistin Valerie Constantine auf die entlegene Insel Cabatu bringen, dort wird er jedoch von einer Söldnergruppe beschossen. Ihr Boot sinkt. Sie werden von Valerie getrennt und können sich gerade noch in ein Höhlensystem retten. Bald schon stoßen Sie auch auf diese Mutationen, die Ihnen an den Kragen wollen.

NEWS

FAR CRY

System	PC
Hersteller	Ubisoft
Erscheint	März '04 Fertig zu 90%
Einschätzung	★★★★ Preis: ca. 50€

WORLD RACING 2

Synetics "World Racing"-Nachfolger soll deutlich actionlastiger werden und einen umfangreichen Tuningpart mit Hunderten Aufrüstteilen enthalten. Außerdem sind die Mercedes-Zeiten vorbei: Diesmal fahren Sie unter anderem Fahrzeuge des VW-Konzerns. Noch ist nicht bekannt, welche Marken dabei sein werden – mit Audi, Bentley, Lamborghini und Bugatti ist jedenfalls genügend Traumwagen-Potenzial versammelt.



▲ **NACHSCHUB:** Ein Amischlitten für "World Racing"

Unter www.synetic.de/worldracing können Sie sich derweil die ersten Zusatzautos fürs aktuelle "World Racing" herunterladen, die nicht vom Mercedes-Konzern stammen.

NEWS

WORLD RACING 2

System	PC
Hersteller	TDK Mediactive
Erscheint	2005 Fertig zu 10%
Einschätzung	★★★★ Preis: ca. 50€

SILENT HUNTER 3

Ubisoft hält die Simulationsfahne hoch. Nachdem sie uns kürzlich mit "Lock On" hoch in die Lüfte geschickt haben, geht es bei "Silent Hunter 3" tief ins Meer hinab. Sie erwartet eine klassische U-Boot-Sim: Sie geben den Kurs an, halten die Hilfsmittel Sonar und Radar im Auge und kontrollieren im Kampf verschiedene Gefechtsstationen wie Periskop, Bordkanone oder den Torpedoschacht. Dynamisch sollen nicht nur die Missionen, sondern auch das Wetter sein; zudem verspricht Ubisoft eine auf Realismus getrimmte 3D-Grafik.



▲ **IM EINSATZ:** Truppenmanagement spielt eine große Rolle.

NEWS

SILENT HUNTER 3

System	PC
Hersteller	Ubisoft
Erscheint	Ende '04 Fertig zu 50%
Einschätzung	★★★★ Preis: ca. 50€

THE ULTIMATE SOURCE FOR VIDEOGAME EQUIPMENT

KOELNER STR. 155 / 53840 TROISDORF
mehr in unserem onlineshop www.gamefreax.de

Microsoft Xbox umgebaut: spielt Importe ab **289,-**

X-BOX UPC **249,-**

Xbox Lightgun **29,-**

Gameboy Advance Backup Station: XG Flasher 256Mbit **175,-**

SONY Playstation 2 umgebaut: spielt Importe ab

TEL.: (0)2241 88 12 40 FAX: (0)2241 88 12 50

AKTUELLE SPIELE-NEWS

PS2-TICKER

RIDGE RACER 6 KOMMT

Nach Namcos misslungenem Angriff auf "Gran Turismo" (siehe "R: Racing"-Wertung auf S. 72) will man nun die legendäre "Ridge Racer"-Serie fortsetzen. "Ridge Racer 6" soll die PS2-Festplatte (erscheint bei uns Ende 2004) unterstützen, um z. B. eine grafisch verbesserte Version von "Ridge Racer 5" herunterzuladen und speichern zu können. Einen Termin gibt es noch nicht. +++

SPLINTER CELL 2 PASST SICH SPIELER-KÖNNEN AN

Abhängig von der Leistung des Spielers wird der Schwierigkeitsgrad von "Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow" automatisch erhöht oder verringert. Das kündigt Ubisoft-Chef Yves Guillemot an. +++



▲ **CLEVER:** Die Gegner-KI variiert während des Spiels.



▲ **GEISTER:** Für den Wilden Westen ungewöhnliche Gegner.

DARKWATCH

Erleben Sie den Wilden Westen mit Geistern, Zombies und Vampiren. Held Jericho Cross, ein erfolgloser Zugrüber, mutiert später selbst zum Blutsauger. Interessant: Die Charaktere reagieren intelligent auf Ihre Aktionen. Töten Sie z.B. einen Fiesling, ist fortan dessen komplette Sippe hinter Ihnen her.

NEWS			
DARKWATCH			
System	P X		
Hersteller	Sammy		
Erscheint	Ende 04	Fertig zu 40%	
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 60€	

SINGSTAR

Der nächste Partynakker von Sonys "EyeToy"-Team ist ein Karaoke-Spiel. Ab März liefert Sony zwei Compilations mit jeweils 25 bis 30 Songs, inklusive zweier Mikrofone für lautstarke Duets. "Singstar: Pop" bietet Chart-Hits von Pink, Madonna & Co., "Singstar: Classics" Klassiker von Aha, Elvis oder Blondie. Cool: Mit der "EyeToy"-Kamera kann man sich selbst auf den TV-Bildschirm projizieren.

▼ **KARAOKE:** Selber singen mit den Sugarbabes.

NEWS			
SINGSTAR			
System	P		
Hersteller	Sony		
Erscheint	März 04	Fertig zu 80%	
Einschätzung	○○○○○	Preis: n.b.	

P 01190



Get-ting down to -- fun

MEDIA GAMES

Ankauf, Verkauf, Tausch,
Reparatur und Umbau

+++24Std. Lieferung | Kostenlose Preislisen | Alle Neuerscheinungen | Tel. Beratung+++

Alt-Tegel 11

13507 Berlin

Tel: 030/ 437 76 555

U 6-Bahnhof Endstation Alt-Tegel

Hast du dein(e)
Spiel(e) salt??? Dann
bring Sie zu Uns. Wir
kaufen Sie ab.
Zu fairen Preisen

Besuchen Sie uns:
Media Games
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
Tel.: 030/43776555

Wir bauen und reparieren
selbstverständlich PS, PS2,
Xbox und DC Konsolen um.
Wir geben auf sämtliche
Umbauten Garantie

Wir führen eine
große Auswahl an
Spielen, Konsolen
und Zubehör

Besuchen Sie auch
unsere Onlineshop:
www.media-games.net



RED DEAD REVOLVER

Western von morgen: Als Colt-Schwinger Red Harlow rächen Sie den heimtückischen Mord an Ihren Eltern. Mit Pistole, Gewehr, Schrotflinte und Dynamit rücken Sie den Banditen auf den Hals. Staubbige Städte, windige Prärie und verruchte Salons sollen in diesem Actionspiel für Western-Atmosphäre sorgen. Im Stile der alten "Spaghetti-Western" soll auch eine gehörige Portion schwarzen Humors geben.



▲ **FRISS STAUB!** Red Harlow grinst hämisch.

NEWS			
RED DEAD REVOLVER			
System	P X		
Hersteller	Take 2/Rockstar		
Erscheint	Frühj. 04	Fertig zu 70%	
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 60€	

DAS KOSTET DER PSP

Der PlayStation Portable (PSP) wird in Europa voraussichtlich um die 300 Euro kosten. Dies bestätigte Chris Deering, Präsident von Sony Europe. Damit würde der Preis des PSP deutlich über jenem des Game Boy Advance liegen – das Nintendo-Handheld kostet 130 Euro. Außerdem scheint es, als wolle sich Sony die Kritik an der RAM-Größe zu Herzen nehmen. Statt der angekündigten 8 MB wird der PSP wohl mit 32 MB Speicher ausgerüstet.



▲ **PSP:** Kommt Ende 2004 und kostet ca. 300 Euro.

BRANDHEISS! DIE TOP-SPIELE DER ZUKUNFT!



▲ **THIRD PERSON:** Im Gegensatz zum Ego-Shooter "Killzone" blicken Sie dem Helden in "Shellshock" auf den Rücken.

SHELLSHOCK NAM '67

Kriegerische Zeitreise: Die "Killzone"-Entwickler schicken den Spieler erneut an die Front – das Vietnam des Jahres 1967 steht auf dem Flugticket. Bei unserem Studio Besuch in Amsterdam erlebten wir packende Dschungel-Atmosphäre, feurige Napalm-Bombardements, aber auch eine realistisch-brutale Gewaltdarstellung – Krieg ist kein Kinderspiel.

NEWS			
SHELLSHOCK NAM '67			
System	PS2		
Hersteller	Eidos		
Erscheint	2004	Fertig zu 60%	
Einschätzung	★★★★	Preis: ca. 60€	

COMBAT ELITE

Acclaim portiert Spielprinzip und Grafik-Engine von "Baldur's Gate: Dark Alliance 2" in die Zeit des Zweiten Weltkriegs. Statt als Fantasy-Krieger beginnen Sie als Private der US-Truppen. 40 Missionen beinhalten den D-Day, die Operation Market Garden sowie die Belagerung der Bastogne. Wie in "Baldur's Gate" darf man auch hier zu zweit ins Gefecht ziehen. Gelegentlich wechselt die Kamera von der Vogel- in die Ego-Perspektive, z.B. wenn Sie hinter einem Geschütz die feindlichen Truppen ins Visier nehmen.



▲ **ÜBERSICHT:** Meist sehen Sie das Spiel von oben.

NEWS			
COMBAT ELITE			
System	PS2		
Hersteller	Acclaim		
Erscheint	Juni 04	Fertig zu 60%	
Einschätzung	★★★★	Preis: ca. 60€	

ONIMUSHA 3

Ein PS2-Spiel mit Jean Reno ("Leon – Der Profi") in der Hauptrolle – die Ankündigung von "Onimusha 3" hat im April 2003 für Aufsehen gesorgt. Jetzt nähert sich Capcoms Action-Adventure der Fertigstellung, es kommt am 26. Februar in Japan. Der Zubehör-Anbieter Hori nutzt die Veröffentlichung, einen Spezial-Controller in Form eines Katana-Schwertes auf den Markt zu bringen. In dem kabellosen Funk-Controller sind alle Tasten eines DualShock2-Pads sowie die Analog-Sticks untergebracht. Leider gibts weder für das Spiel noch für den Controller einen genauen Deutschland-Termin.



▲ **SKURRIL:** Hori's Katana-Controller für die PS2.



▲ **MONSTERJAGD:** Jacques Blanc alias Jean Reno.



NEWS			
ONIMUSHA 3			
System	PS2		
Hersteller	Capcom		
Erscheint	2004	Fertig zu 90%	
Einschätzung	★★★★	Preis: ca. 60€	

WIE HEISST DAS NÄCHSTE GTA?

Das Rätselraten um das nächste „GTA“-Spiel, das Ende 2004 erscheinen soll, geht weiter. Take 2 hat in den USA für eine Reihe von möglichen Namen Markenschutz beantragt, darunter Titel wie "GTA: Tokyo", "GTA Bogota", "GTA Sin City", "GTA: San Andreas", "GTA 5" und "GTA 6". Gerüchten nach will Rockstar beim nächsten "GTA" die PS2-Festplatte unterstützen, um, wie es beim "GTA Double Pack" für Xbox schon

möglich ist, den Spieler eigene Musikstücke ins Spiel einbauen zu lassen. Die Spekulationen dürfen also weitergehen – sobald es erste Fakten gibt, lesen Sie diese in der VGA.



Serial Number (Reg. Number)	Word Mark	Class	Status
1. 2541862	GTA: TOKYO	2800	1/4/04
2. 2541863	GTA: BOGOTA	2800	1/4/04
3. 2541864	GTA: SIN CITY	2800	1/4/04
4. 2541865	GTA: SAN ANDREAS	2800	1/4/04
5. 2541866	GTA: 5	2800	1/4/04
6. 2541867	GTA: 6	2800	1/4/04
7. 2541868	GTA: SAN MARCOS	2800	1/4/04
8. 2541869	GTA: 7	2800	1/4/04
9. 2541870	GTA: 8	2800	1/4/04
10. 2541871	GTA: 9	2800	1/4/04

▲ **GTA 5:** Markenschutz für eine Reihe von Namen.

Playstation 2

X-Box

GameCube

PC CD ROM

GameBoy SP

Lösungsbücher

DVD Video

GamesExpert.DE

Der Games Dealer Online

Bestellung unter : www.gamesexpert.de

 49,99	 53,99	 36,99
 49,99	 47,99	 49,99

AKTUELLE NEWS

XBOX-TICKER

EXTREME FORCE:
GRANT CITY ANTICRIME

Eigentlich sollte der Action-Titel bereits nächsten Monat in den USA erscheinen, doch Namco stellt die Produktion nach eigenen Angaben auf Grund von Zeitproblemen ein.

+++

XBOX 2 HEISST XENON

In einer Stellenausschreibung sucht Microsoft erstmals einen Senior Program Manager für die Xbox Xenon – so scheint die Xbox 2 bei Microsoft intern zu heißen. Vielleicht hält sich dieser Titel bis zum Erscheinungstermin. So ist bekanntlich auch die Xbox zu ihrem Namen gekommen.

+++

DEAD TO RIGHTS 2:
HELL TO PAY

Noch mal Namco: Die Fortsetzung des hierzulande erschienenen Polizisten-Shooters befindet sich in Produktion und soll bereits im Herbst 2004 erscheinen.

+++



▲ **DEAD TO RIGHTS:** Freut euch auf die Fortsetzung!

XBOXONE?

Ähnlich wie bei der PSone würde auch Yoshihiro Maruyama, General Manager der Xbox Division Japan, gerne eine kleine Xbox bauen lassen, sobald die Nachfolgekonsole erschienen ist. Das beteuerte er in einem Interview mit dem japanischen Videospiel-Magazin Famitsu.

+++

PHANTOM DUST

Entgegen ersten Ankündigungen wird das Endzeit-Action-Spiel neben seinem Xbox-Live-Modus auch einen Einzelspieler-Part bieten. Hierbei muss der Spieler übernatürliche Steine aufsummern, die ihm spezielle Kampffähigkeiten verleihen. Mit etwas Glück gibt es demnächst erste bewegte Bilder.

+++



▲ **GENIAL:** In "Phantom Dust" krachts gewaltig.



▲ **GEDULDIG:** Dieser Krieger darf erst ab Sommer kämpfen.

FABLE
VERSCHOBEN!

Bei eingefleischten Rollenspielfans macht sich Entsetzen breit – auf der offiziellen Xbox-Homepage wurde das heiß ersehnte "Fable" von Frühjahr auf Sommer 2004 verschoben. Dabei wurde der Titel des "Black & White"-Erfinders Peter Molyneux bereits spielbar gezeigt.

NEWS	
System	Microsoft Game Studios
Hersteller	Microsoft
Erscheint	Sommer
Einschätzung	Fertig zu 80%
	Preis: ca. 60€

FRIES VERLÄSST
MICROSOFT

▲ **ED FRIES:** Er sorgte für viele Xbox-Spiele-Highlights.

Mit Ed Fries verlässt einer der führenden Köpfe Microsofts Xbox-Abteilung. Als Vice President of Games Publishing verpflichtete er in den zurückliegenden Jahren Spiele-Studios wie Ensemble ("Age of Empires"), Bungie ("Halo") oder Rare Ltd. ("Grabbed by the Ghoulies"). Außerdem war er einer der wichtigsten Redner bei nahezu jeder Xbox-Presskonferenz und präsentierte stets die kommenden Hits. Als Grund für seine Kündigung gibt Fries an, sich etwas Zeit nehmen zu wollen, ehe er sich neu orientiere. Bis ein Nachfolger gefunden ist, übernimmt Shane Kim stellvertretend die Aufgaben Fries'. Eine endgültige Entscheidung soll in den nächsten zwei Monaten fallen.

XBOX LIVE 3.0

Schon jetzt sichern erste Details zur dritten Version von Microsofts Online-Gaming-Plattform durch. Der Download-Termin für Xbox-Live 3.0 soll schon im April 2004 liegen, das ist von Microsoft allerdings noch nicht offiziell bestätigt. Mit der neuen Software soll man Einladungen und Freundesnachrichten 15-sekündige Sprachmitteilungen anhängen können. Zudem wird man Teams bilden können, die einen Session-Wechsel überdauern. Sie müssen also nicht erneut nach Ihren Freunden suchen.

▼ **RUNDER:** Schon das letzte Update war genial.

PRINCE OF PERSIA UND BEYOND
GOOD & EVIL WIE GEPLANT

Trotz der erstaunlich schlechten PS2-Verkaufszahlen von "Prince of Persia: The Sands of Time" und "Beyond Good & Evil" (beide VGA-Wertung "1-") will Ubisoft diese beiden Titel in Europa für Xbox und GameCube veröffentlichen. Gerüchten nach hatten die Franzosen geplant, diese Spiele nur für eine der beiden Plattformen, also entweder für Xbox oder für GameCube, zu veröffentlichen. Diese Behauptungen dementierte Ubisoft sofort – "Prince of Persia" und "Beyond Good & Evil" sollen am 27. Februar 2004 erscheinen.



NEWS	
System	PC, PS2, Xbox
Hersteller	Ubisoft
Erscheint	19.02.04
Einschätzung	Fertig zu 90%
	Preis: ca. 46€

NEWS	
System	PC, PS2, Xbox
Hersteller	Ubisoft
Erscheint	26.02.04
Einschätzung	Fertig zu 90%
	Preis: ca. 30€

GESCHICHTE DES JOYSTICKS



Nach dem vorzüglichen Buch "Spielkonsolen und Heim-Computer" hat der Gameplan-Fachverlag für Spielteleiteratur ein neues Werk am Start: "Joysticks – Eine illustrierte Geschichte der Game-Controller 1972 - 2004". Auf 144 Seiten stellen die Autoren Winnie Forster und Stephan Freundorfer informativ und reichhaltig gebildet die Geschichte des Joysticks dar. Vom Atari-Paddle über den Amiga-Klassiker "Competition Pro" bis hin zu Sonys DualShock2 fehlt kein wichtiger Controller. "Joysticks" gibt's für 17,80 Euro im Buchhandel (ISBN 3-00-012183-8).

BRANDHEISS! DIE TOP-SPIELE DER ZUKUNFT!



▲ **ACTION PUR:** Aus dieser Perspektive bestreiten Sie heiße Sci-Fi-Schlachten.

▲ **GEMEIN:** Die Widersacher sehen detailliert und überaus Furcht einflößend aus.



▲ **ÜBERSICHTLICH:** So siehts am PC aus – vom Menü der Xbox gibts noch keine Bilder.

▲ **ALLES DABEI:** Über eine spezielle Fernbedienung navigieren Sie durch das Menü.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Knapp ein Jahr nach der Ankündigung von "Star Wars: Republic Commando" gibt es erste Bilder und Details zum Sci-Fi-Taktik-Shooter. Ähnlich wie bei "Metroid Prime" werden die Anzeigen nicht direkt auf dem Bildschirm eingeblendet, sondern auf dem Visier des republikanischen Kampflanzuges, durch das der Spieler aus der Ego-Perspektive blickt. Als Schauplatz nennt LucasArts bislang lediglich den Wüstenplaneten Geonosis, auf dem der Spieler mit seinem Einsatzteam zwischen den Geschehnissen der Kinofilme "Episode 2" und "Episode 3" gefährliche Missionen bestreiten muss. Das Grafik-Grundgerüst bilden dabei erneut die bewährten Unreal-Routinen ("Splinter Cell", "Deus Ex 2: Invisible War").

NEWS STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO			
System	PC		
Hersteller	LucasArts		
Erscheint	2004	Fertig zu 40%	
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 60 €	

MULTIMEDIA-XBOX

Freudige Nachrichten für alle Xbox-Besitzer: Mit der neuen Xbox-Media-Center-Extender-Software kann die Konsole in Zukunft noch mehr als bisher. In Verbindung mit einem Media-Center-PC (PC mit Videorekorder-Funktion) wird die Box zur Multimedia-Schaltzentrale. Am Media-Center-PC aufgenommene Filme, Bilder oder Musik kann man über ein Netzwerk Kabel direkt mit der ausgerüsteten Xbox auf dem TV anschauen bzw. abspielen. Im Lieferumfang des Kits sind eine spezielle Media-Center-Fernbedienung für die Xbox, eine Xbox-DVD mit passender Software, und eine CD-ROM enthalten, die den Media-Center-PC für den Datenaustausch mit der Xbox vorbereitet. Sobald es genauere Informationen zum vollen Funktionsumfang gibt, berichten wir erneut.

NEWS XBOX MEDIA CENTER EXTENDER KIT			
System	PC		
Hersteller	Microsoft		
Erscheint	2004	Fertig zu 70%	
Einschätzung	○○○○○	Preis: n.b.	

NEUE XBOX-FARBEN

Zum zweiten Geburtstag der Xbox veröffentlicht Microsoft in Japan am 22. Februar eine Konsole mit einem Gehäuse in den Farben weiß/silber. Mit im Paket sind ein Xbox-Live-Starter-Set, ein DVD-Playback-Kit und ein Controller. Einen Monat später folgt der nächste Streich: Parallel zum Erscheinungstermin von "Dead or Alive online" gibt es ein fast identisches "Xbox-Kasumi-Blue-Bundle" mit einer strahlend blauen Konsole. Einziger Unterschied: Das Online-Prügelspiel liegt dem Set ebenfalls bei. Wir hoffen, dass diese farbigen Konsolen auch irgendwann in Europa erscheinen – schließlich gabs die grasgrüne Xbox ja auch bei uns.



▼ **SCHÖN:** Die blaue Xbox gibts mit "DoA Online".

STAR WARS: BATTLEFRONT

Neue Details zum Online-Shooter "Star Wars: Battlefront": Angekündigt sind bislang zehn Planeten mit jeweils 15 Schauplätzen. Es steht einer von insgesamt 20 verschiedenen Kämpfern aus den Reihen der Rebellen, der Imperialen, Droiden- oder der Klon-Armee zur Auswahl. Wie wir bereits im Special in der VGA 02/2004 gemutmaßt haben, besitzt jede Spielfigur individuelle Talente. Abhängig davon kann der Spieler Geschütztürme benutzen, in einen AT-ST-Läufer steigen oder mit einem X-Wing übers Schlachtfeld fliegen.



▲ **VORMARSCH:** Imperiale Truppen greifen die Rebellen an.

NEWS STAR WARS: BATTLEFRONT			
System	PC		
Hersteller	LucasArts		
Erscheint	Herbst 04	Fertig zu 60%	
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 60 €	

Game-Press Verlag
Buckower Damm 259a
12349 Berlin

Tel/Fax: 0700-426377377

0 12 pro Minute
Ladenöffnungszeiten: Mo-Fr 9-18 Uhr

Offizielle Lösung
zu Beyond Good and Evil
130 bebilderte Seiten,
komplett in Farbe,
inkl. aller Geheimnisse.
4,99 €



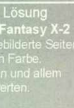
Offizielle Lösung
zu M.o.H. Rising Sun
150 bebilderte Seiten,
komplett in Farbe,
inkl. aller Geheimnisse.
14,99 €



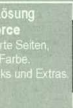
Offizielle Lösung
zu Prince of Persia
130 bebilderte Seiten,
komplett in Farbe,
inkl. aller Geheimnisse.
14,99 €



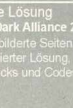
Offizielle Lösung
zu Final Fantasy X-2
ca. 250 bebilderte Seiten,
komplett in Farbe,
inkl. Karten und allem
Wissenswertes.
14,99 €



Offizielle Lösung
zu SpellForce
160 bebilderte Seiten,
komplett in Farbe,
Tipps & Tricks und Extras.
14,99 €



Inoffizielle Lösung
B. Gate: Dark Alliance 2
Ca. 60 bebilderte Seiten,
inkl. detaillierter Lösung,
Tipps & Tricks und Codes.
4,95 €



Spieleberater
Lösungsbücher
www.game-press.de

! Über 700 Lösungen für alle Systeme ständig auf Lager !

!!! Lösungen ab 4,95 !!!

Nachfolgend eine kleine Auswahl aus unserem Angebot:

- Arx Fatalis
- Breath of Fire 3, 4 oder 5 (14,95)
- Baphomets Fluch 1, 2 oder 3
- Clock Tower 1 oder 3
- Curse - The Eye of Isis
- Dark Chronicle
- Final Fantasy 9 oder 10 (14,99)
- Final Fantasy Buch 1-8 (12,50)
- Ghosthunter
- Harry Potter 1 oder 2
- Herr der Ringe 3 (offiz. 14,95)
- Jak & Daxter 1 oder 2 (14,95)
- Ratchet & Clank 1 oder 2
- Resident Evil (alle Teile)
- Silent Hill 1, 2 DC oder 3
- Star Wars: Knights of the Temple (14,95)
- Summer 1 oder 2
- The Hobbit (offiz. 14,95)
- Tomb Raider (alle Teile)
- Tony Tough (offiz. 9,99)
- Uru - Myst 4 (offiz. 14,95)
- Vagrant Story (offiz. nur 4,95)
- XIII (offiz. 14,95)
- Zelda 1, 2 oder W. Waker-14,95

! neu neu - ab sofort - neu neu !
Schummelmodule
Cheat CDs
englische Lösungsbücher

Ihr Spiel nicht dabei? Einfach im Fachhandel oder direkt bei uns nachfragen.
Lieferungen innerhalb Deutschlands zzgl. 2 € Portokosten (Briefsendungen) bzw. 6 € Paket (1 kg).
Lieferungen per Vorkasse überweisung, Banküberweisung oder Bankeigeld! Versandkostenfrei!
Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 4 € Portokosten.
Ausgenommen die besonderen Geheimnisse.
Anfragen und Preisabfragen willkommen.

- Händleranfragen erwünscht -

AKTUELLE SPIELE-NEWS

GAMECUBE-TICKER

NINTENDO WILL KOOPERIEREN

Bei der Entwicklung von Software will Nintendo fortan enger mit amerikanischen und europäischen Firmen zusammenarbeiten. Die Kooperation soll dem Big N neue Käuferschichten auf dem Weltmarkt eröffnen. Bereits 2003 hatte Nintendo in Japan gemeinsam mit den Herstellern Sega und Namco Games für den GameCube produziert. +++

ZWEI NEUE ZELDA-SPIELE

Nintendo veröffentlicht 2004 angeblich zwei neue Spiele rund um den mutigen Link. Zum einen den Nachfolger zu "Zelda: The Wind Waker" für den GameCube. Außerdem werden GBA-Spieler mit neuer "Zelda"-Kost verewöhnt. +++

NEUES MARIO

GameCube-Besitzer können in der zweiten Jahreshälfte 2004 mit dem neuen Abenteuer des Klempters rechnen. Angeblich arbeitet man an einem neuen "Mario"-Spiel mit dem Codenamen "100 Marios". Das neue Jump'n'Run soll leichter und traditioneller sein als "Mario Sunshine". +++



▲ IWATA: "Ein einzigartiges Spielerlebnis für das 21. Jahrhundert."

NEUES SYSTEM:
NINTENDO DS ANGEKÜNDIGT

Das Geheimnis ist gelüftet! Nintendos neuer Handheld soll zwei jeweils 3 inch große TFT-LCD-Bildschirme und zwei separate Prozessoren haben. Das Nintendo DS (Doublescreen) soll außerdem über einen Halbleiterspeicher von bis zu einem Gigabyte verfügen. Durch den innovativen Einsatz zweier Monitore, die auch als einer genutzt werden können, sollen Zocker ein völlig neues Spielvergnügen erleben. Die Games, die extra für dieses System entwickelt werden, sollen in Echtzeit aus zwei verschiedenen Perspektiven auf beide Bildschirme projiziert werden. Ohne Unterbrechung des Gameplays soll der Spieler so, beispielsweise bei einem Fußballspiel, auf dem einen Screen das gesamte Spielfeld, auf dem anderen eine Nahaufnahme des aktuellen Spielers sehen können. Die weltweite Einführung von Nintendos Wunderwaffe ist für Ende 2004 geplant. Spätestens zur E3-Messe im Mai wird man die ersten Bilder des Gerätes begutachten dürfen.

SUPER MONKEY BALL 3: BANANA CRAZY

Im Jahr des Affen bringt Sega natürlich einen neuen Teil der "Super Monkey Ball"-Serie. Der Präsident des Entwicklerteams Amusement Vision hat dies in einem Neujahrsgruß angedeutet. Der Clou des affengeilen GameCube-Vergnügens soll ein LAN-Modus für acht Spieler sein. Außerdem sei ein Vierspieler-Modus im Splitscreen für zwei Fernseher geplant. Auch grafisch soll der Geschicklichkeitsspaß "Super Monkey Ball 3" zugelegt haben.

NEWS

SUPER MONKEY BALL 3: BANANA CRAZY

System	GameCube
Hersteller	Sega
Erscheinung	2004
Einschätzung	Fertig zu 70% Preis: ca. 60€



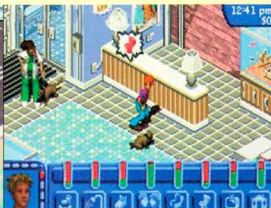
GAME BOY ADVANCE™



▲ ÜBERMACHT: Gegen so viele Feinde hat selbst ein James Bond keine Chance.



▲ FAHRSPASS: Die Fahrmissionen laufen recht simpel ab, machen aber Laune.



▲ ICH MUSS MAL: Die Symbole zeigen an, welche Bedürfnisse Ihr Sim hat.



▲ RASENMÄHER: In diesem lustigen Minispiel können Sie zusätzliches Geld verdienen.

JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS

Großbritanniens Top-Agent ist zurück! Wie viele aktuelle Actionspiele setzt auch "James Bond: Alles oder Nichts" auf Stealth-Elemente: Es lohnt sich, unauffällig vorzugehen und offene Kämpfe zu vermeiden. Natürlich wäre kein Bond-Abenteuer komplett ohne schnelle Autos und so machen Sie in einigen Missionen die Straßen im Aston Martin unsicher. Egal ob Sie per pedes oder hinterm Lenkrad unterwegs sind, Spielbarkeit und schicke Präsentation überzeugen und sorgen für spannende Action-Action auf dem GBA.



GBA-TEST

JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS

Hersteller	EA
Preis	45 Euro
Erscheinung	erhältlich
Gut gemacht, James! Gelungenes Actionspiel mit schicker Präsentation.	2

DIE SIMS BRECHEN AUS

Nach langem Warten dürfen sich nun endlich auch GBA-Besitzer mit den "Sims" vergnügen. Wie gehabt erledigen Sie mit Ihrem selbst zusammengebastelten Charakter jede Menge Aufgaben, schließen Freundschaften und pflegen diese. Natürlich müssen Sie immer ein Auge auf die Bedürfnisse Ihres Sims haben. Gegen Langeweile hilft Fernsehschauen, bei Hunger liefert der Kühlschrank Abhilfe. Optisch und spielerisch wurde die Lebenssimulation durch sinnvolle Vereinfachungen sehr gut an den GBA angepasst. Besitzen Sie zusätzlich die GameCube-Version, können Sie Ihren Sim per Linkkabel vom GameCube auf den GBA übertragen und ihn unterwegs betreuen.

GBA-TEST

DIE SIMS BRECHEN AUS

Hersteller	EA
Preis	45 Euro
Erscheinung	erhältlich
Das GBA-"Sims" fasziniert beinahe genauso wie die "großen" Versionen.	2+



PlayStation 2

AKTUELLE HANDY-GAMES

N-GAGE-NEWS



DIE SIMS BRECHEN AUS

Die Sims machen mobil. Auf dem N-Gage nehmen Sie die kleinen Persönchen überall mit hin, online können Sie sich sogar mit anderen Sims treffen. EA kündigt N-Gage-exklusive Objekte und witzige Minispiele an.

Termin: Sommer 2004



ASHEN: Feuer frei!

Rifle durch eine Gothic-Horrorwelt, via Bluetooth duellieren sich bis zu vier Spieler im Deathmatch.

Termin: Frühjahr 2004



OPERATION SHADOW

Es herrscht Krieg auf dem N-Gage! Mit Panzern, Hubschraubern und weiteren Fahrzeugen liefern Sie sich Gefechte gegen den Computer. Gegen andere Spieler treten Sie per Bluetooth-Verbindung an.

Termin: Frühjahr 2004

GAMES-DOWNLOAD: SO FUNKTIONIERTS

- Surfen Sie auf die www- bzw. wap-Seite des Anbieters (z.B. www.jamba.de).
- Wählen Sie Ihren Handtyp aus.
- Suchen Sie sich ein Handy-Game aus und bestellen Sie es.
- Geben Sie, falls erforderlich, Ihre Mobilnummer ein.
- Surfen Sie auf einer WAP-Seite, starten nun der Download. Bestellen Sie per Internet, erhalten Sie per SMS einen WAP-Link, unter dem Sie das gewünschte Spiel herunterladen und installieren können.
- Bezahlt wird über die Handynummer (beim Netzanbieter), per Kreditkarte, per Premium-SMS oder über ein zuvor aufgeladenes Guthabekonto (z.B. bei Jamba).
- **Achtung:** Zum eigentlichen Spielepreis kommen WAP-Gebühren für den Download. Pro Spiel, je nach Tarif, zwischen ein und zwei Euro.

DER HERR DER RINGE DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Im Javaspiele zum Filmhit kämpfen Sie mit Wurfmessern, Schwerthieben und Magieeinsatz gegen die Armee der Toten und Saurons Krieger. Extrakisten halten Munition, Energie und mehr Schlagstärke bereit. Leider wird die Action durch eine hakelige Steuerung gestört, außerdem haben wir grafisch schon Besseres gesehen.

FAZIT: Technisch misslungene Fantasy-Action ohne Esprit.

JAVA

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR...

Anbieter	www.jamba.de	5 Euro
Geräte	Aktuelle Java-Handys von Nokia	
		4+

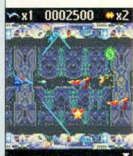


◀ **UNSCHÖN:** Besonders Serie 60-Handys werden grafisch überhaupt nicht ausgereizt.

PLANET ZERO

Im Kampf gegen fiese Außerirdische ballert man in "Planet Zero" Schwärme von Alien-Gleitern vom Himmel. Extras verhelfen zu einem stärkeren Laser, den man später auch senkrecht und nach hinten feuern kann. Ist der Bildschirm voll von Gegnern, hilft die bildschirmfüllende Smartbomb. Diese ist auch gegen die dicken Endgegner jedes Levels hilfreich.

FAZIT: Ein guter Shooter im klassischen Stil, sogar mit einer spannenden Story ausgestattet.



◀ **ATTRAKTIV:** Das Spiel sieht auf allen Handys gut aus.

JAVA

PLANET ZERO

Anbieter	www.gameloft.de	3 Euro
Geräte	Aktuelle Java-Handys von Nokia und Siemens u.a.	
		2

1941: FROZEN FRONT

Die Entwickler von "Townsmen" (VGA 01/2004) bringen Rundenstrategie aufs Handy. In acht Missionen müssen Sie u.a. einen Konvoi eskortieren und ein feindliches Dorf besetzen. Schön: Es gibt sogar vier Zweispieler-Karten. Vom selben Entwickler gibt's übrigens ein weiteres Strategiespiel: "1805: French Empire" versetzt Sie in die Zeit von Napoleon.

FAZIT: Spannende, leicht zu bedienende Rundenstrategie. Achtung: Suchtgefahr!



◀ **KNIFFLIG:** Auch das Terrain beeinflusst die Angriffsstärke.

JAVA

1941: FROZEN FRONT

Anbieter	www.handy.de	4 Euro
Geräte	Java-Handys von Nokia, Siemens und Sony Ericsson	
		1-

SEX BOMB

"Minesweeper", den Knobelklassiker im Windows-Paket, gibts nun als Java-Game – mit einem nicht zu unterschätzenden Anreiz: Mit dem Entfernen der Felder enthüllen Sie nämlich in jedem Level eine leicht bis gar nicht bekleidete Schönheit. Je schneller Sie die Felder aufdecken, desto höher wird Ihr Highscore.

FAZIT: Ein typisches Suchtspiel – geht die Bombe hoch, will man es unbedingt noch einmal probieren. Als Belohnung gibts 's Nacktedeils!



◀ **KNOBELEI:** Nur wer die Minen umgeht, sieht nackte Haut.

JAVA

SEX BOMB

Anbieter	www.jamba.de	4 Euro
Geräte	Java-Handys v. Nokia, Siemens, Sharp, Sony Ericsson	
		2-

SPORT QUIZ

Welche Trikotnummer trug Air Jordan bei den Bulls? Beim Handyspiel "Sport Quiz" können Sie Ihr Wissen testen. Zu jeder von insgesamt 200 Fragen sehen Sie vier mögliche Antworten. Drei 50/50-Joker helfen bei kniffligen Fragen. Neben der sportlichen Raterunde gibt's bei Jamba noch Quizspiele aus den Bereichen Promi, Wissenschaft, Geografie und Geschichte.

FAZIT: Kurzzeitig unterhaltsame Raterunde, leider ohne Mehrspieler-Modus.



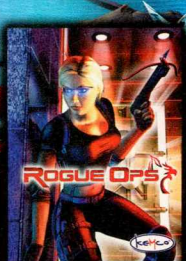
◀ **SCHNELL!** Je flinker die Antwort, desto höher die Punktzahl.

JAVA

SPORT QUIZ

Anbieter	www.jamba.de	3 Euro
Geräte	Java-Handys von Nokia und Sony Ericsson	
		3+

Ihr Auftrag ist offiziell... Alles andere ist persönlich.



Als Omega 19, die weltweit gefährlichste Terror Organisation, Nikki Connors' Ehemann und Tochter ermordet, rechnet niemand mit ihrer Rache.

Die ehemalige Green Beret Kämpferin schließt sich Phoenix an - einer weltweit operierenden Anti-Terror-Spezialeinheit. Ausgebildet in Nahkampf und dem Umgang mit Waffen ist Nikki Connors bereit Rache zu nehmen...

ROGUE OPS

www.rogueops.com

PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
Microsoft, Xbox 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.

PlayStation.2



Rogue Ops © 2003 KEMCO. All rights reserved.
ROGUE OPS is a trademark of KEMCO.

AKTUELLE HARDWARE

HARDWARE-TICKER

ATI-ANSTURM

Nach Asus bieten nun auch Creative und Terratec zusätzlich zu ihrer Nvidia-Palette Grafikkarten mit Radeon-Chip an. Auch Abit steht kurz vor diesem Schritt. Marktführer MSI präsentiert angeblich im März auf der CeBit seine ersten Radeon-Modelle. +++

NVIDIA-LÜFTCHEN

Von Nvidia gibt's aber auch gute Nachrichten: Epox, bisher hauptsächlich im Mainboard-Geschäft daheim, bietet ab sofort auch Grafikkarten an und setzt dabei auf Chips von Nvidia. Ebenfalls neu ist Point of View – allerdings nur in Deutschland. In Benelux, Skandinavien und Südeuropa gehört die niederländische Firma schon länger zu den bekannten Nvidia-Anbietern. +++

NVIDIA FX 5900 XT

Und nochmal Nvidia: mit ihrem neuen "GeforceFX5900 XT"-Chip haben sie im Kampf gegen ATI ein ganz heißes Preis-Leistungs-Eisen geschmiedet. Für gut 200 Euro erreicht der leicht abgespeckte FX5900-Chip absolute Oberklasse-Leistungen. Ab sofort haben wir ihn deshalb auch in unseren Preis-Check aufgenommen. +++

EYETOY-KLON

Der gewaltige Erfolg von Sonys "EyeToy"-Konzept ruft verstärkt Nachahmer auf den Plan. bhv will noch im Februar für den PC ein ähnliches Bundle aus Webkamera und einigen speziell dafür programmierten Spielen auf den Markt bringen. Der Preis steht noch nicht fest. +++

BILDER-BRENNER

HP will ab Mitte 2004 Brenner mit der selbst entwickelten "LightScribe"-Technologie ausstatten. Damit können Sie Ihre CDs und DVDs vom Laser nicht nur mit Daten füllen lassen, er "malt" Ihnen anschließend auch ein Bild, Label oder Logo auf den (umgedrehten) Rohling. +++

DVD-BRENNER FÜR 99 EURO

Amazon.de bietet mit dem "Nutech DDW-081" für 99 Euro einen günstigen 8fach-DVD-R/DVD-RW-Brenner an. An sich schon kein schlechtes Angebot, wird das Gerät durch ein kostenloses Firmware-Update von der Nutech-Homepage zusätzlich auch noch zum 8fach DVD-R/DVD-RW-Brenner. Ein echtes Schnäppchen! +++

MAD CATZ RETROCON



▲ COOL: Mix aus klassischem Design und moderner Technik.

Wer gerne Emulatoren oder Klassiker-Sammlungen zockt, kommt um das 30 Euro teure "RetroCON" von Mad Catz nicht herum: Es ähnelt stark alten Nintendo-NES-Pads. Das matte Alugehäuse glänzt mit feinsten Verarbeitungen, einige der acht Feuertasten leuchten im Dunkeln. Die Ausstattung ist trotz des Retro-Looks up to date.

Technisch überzeugt das Pad auf ganzer Linie: Knackige Tasten, ein präzises Steuerkreuz und straffe, sehr genau zu steuernde Analog-Sticks lassen bei jedem Arcade-Hit bald die Highscores purzeln. Wegen der Größe müssen zwar Abstriche bei der Ergonomie gemacht werden, doch mit seiner Mischung aus optischer Finesse und technischer Klasse gehört das "RetroCON" schon jetzt zu den klaren Controller-Hits des laufenden Jahres.

HARDWARE	
System	PC
Hersteller	Mad Catz
Preis	30 Euro
Verarbeitung	★★★★★
Ergonomie	★★★★★
Gamepad, das mit seiner Top-Technik nicht nur zum Anschauen gut ist.	

GEWINNEN MIT ATARI

Ab sofort haben Sie jeden Monat die Gelegenheit, mit Atari und VGA tolle Spiele und Hardware im Wert von mehr als 700 Euro zu gewinnen! Was Sie dafür tun müssen? Ganz wenig: Schicken Sie uns einfach eine Postkarte oder ein SMS mit dem Kennwort SONIC.

HAUPTGEWINN MÄRZ 2004:

Eine Konsole nach Wahl (PS2, Xbox, GC, GBA)

3x "Sonic Heroes" für die PS2

3x "Sonic Heroes" für die Xbox

3x "Sonic Heroes" für den GBA



■ Teilnahme per Postkarte: Schneiden Sie sich einfach eine frankierte Postkarte und schicken Sie diese an folgende Adresse:

CyPress GmbH
Kennwort: SONIC
Max-Planck-Str. 13
87204 Hochberg

■ Teilnahme per SMS: Schreiben Sie eine SMS mit dem Inhalt SONIC und schicken Sie diese an die Nummer 82098. Bitte nur ein SMS-Code pro SMS.



Synapsy, 0,49 €/SMS, gesamt 0,98 € (2SMS),
Antel Vodafone-D2 0,12 €/SMS

Einsendeschluss: 5.3.2004. Mitarbeiter von CyPress und Atari dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ADVANCED GAME PORT

Der "Advanced Game Port" von Dattel/BigBen ist ein Gegenstück zu Nintendos "Game Boy Player". Sie stecken Ihre Game-Boy-Module nicht in das Handheld, sondern in diesem Fall in ein kleines Gerät, das mit dem GC-Joyadanschluss verbunden ist. Nun können Sie per GC-Pad Ihre Spiele auf dem großen Fernsehschirm genießen. Der größte Vorteil gegenüber dem Original: Der "Advanced Game Port" kostet nur 35 statt 60 Euro. Dafür funktioniert er aber auch ausschließlich mit Game-Boy-Advanced-Spielen.



HARDWARE	
System	Game Boy Player
Hersteller	BigBen
Preis	ca. 35 Euro
Günstige "Game Boy Player"-Alternative ausschließlich für GBA-Spiele.	

ONLINEKOSTEN-CHECK

IN DIESER TABELLE FINDEN SIE DIE EMPFEHLENSWERTESTEN ONLINE-TARIFE*.

Anbieter	Tarifname	Geschwindigkeit up/down	Monatlicher Grundpreis	Einmalige Anmeldegebühr	Voraussetzung	Volumenbegrenzung
MSN www.msn.de	Easysurfer DSL 1000	128/768kbit/s	2,95 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	1000MB/Monat
MSN www.msn.de	Easysurfer DSL 2500	128/768kbit/s	5,95 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	2500MB/Monat
FREEDEE www.freedee.de	dsl-light	128/768kbit/s	9,99 Euro	19,99 Euro	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	Keine Volumenbegrenzung
TLINK www.t-link.de	Gamersfl.	128/768kbit/s	11,90 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	Keine Volumenbegrenzung
TISCALI www.tiscali.de	DSL Flat fair	128/768kbit/s	15,90 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	Keine Volumenbegrenzung

* Preisänderungen nach Drucklegung und Irrtümer bleiben vorbehalten.

** Die monatliche Grundgebühr für einen T-DSL-Anschluss variiert je nach Art des Telefonanschlusses zwischen 12,99 Euro und 24,99 Euro. Die Neueinrichtung eines Anschlusses bei T-Online kostet einmalig 99,95 Euro.

Nützliches, Ausgefallenes, Innovatives oder auch Enttäuschendes: Wir stellen Ihnen Produkte für jede Plattform und jeden Geldbeutel vor.

LOGITECH DRIVING FORCE PRO

Ursprünglich sollte es bereits im Sommer 2003 kommen, Logitechs Wunderlenkrad "Driving Force Pro". Doch mit den Verschiebungen von "Gran Turismo 4" hat sich auch der Edel-Lenker immer weiter verspätet und wird nun frühestens im April zu haben sein. Logitech entwickelte das Wheel zusammen mit Polyphony ("GT 4"-Programmierer) und spendierte dazu ein völlig neues technisches Feature, das vorerst ausschließlich "GT 4" unterstützen wird: Sie können das Lenkrad nicht nur, wie bei den anderen PS2-Wheels, um gut 100 Grad in jede Richtung drehen. Stattdessen sind wie bei echten Autos satte 900 Grad möglich.



▲ **KURBELEI:** Insgesamt lässt es sich um 900 Grad drehen.

TOTAL ABGEDREHT

Was das in der Praxis bedeutet, konnten wir an einem Vorserien-exemplar selbst ausprobieren, das ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eingetrudelt ist: Das Lenken hat in "GT 4 Prologue" eine ganz neue Dimension und kommt echtem Autofahren weitaus näher. Alle anderen Spiele funktionieren mit dem neuen Lenker wie bisher: Ein einzelnes Licht zeigt an, dass der übliche 100-Grad-Modus aktiv ist. Bewegungen werden nur bis zu diesem Punkt abgefragt, der Lenker lässt sich dennoch weiter drehen – das ist gewöhnungsbedürftig.

Bei Spielen mit realistisch nachgebildeten Rennwagen ist das 900-Grad-Konzept zudem überflüssig: Diese Wagen steuern sich mit den vorhandenen Wheels besser, da "echter" – in einem F1-Boliden kurbelt man halt normal nicht wild herum. Ansonsten macht das Logitech-Luxusmodell einen hervorragenden Eindruck.

In der VGA 04/2003 nehmen wir das "Driving Force Pro" genauer unter die Lupe. Dann sagen wir Ihnen, ob das Lenkrad auch in Sachen Qualität, Ergonomie und Ausstattung seinen stolzen Preis wert ist. Ganz genau steht der noch nicht fest, er dürfte sich aber irgendwo bei 150 Euro einpendeln.

HARDWARE	
DRIVING FORCE PRO	
System	PS2
Hersteller	Logitech
Preis	noch nicht bekannt
Die 900-Grad-Technik könnte Rennspiele zu einem neuen Erlebnis machen.	

CREATIVE ZEN PMC

Hier wird der grauenhaft ausgelutschte Begriff "Multimedia" endlich einmal zu Recht gebracht: Mit dem "Zen PMC" präsentiert Creative einen portablen Alleskönner für Software, Audio, Video und Bildbearbeitung. Nur spielen kann man mit dem Ding trotz des Handheld-typischen Designs leider nicht. Das technische Konzept des Winlings baut auf die Kombination von Festplatte und Microsofts "XP Portable Media Center Edition" als Betriebssystem. Erscheinen wird der Tausendassa in Deutschland erst Ende 2004 zum Preis von rund 600 Euro.



▲ **MULTI:** Der "Zen PMC" kann fast alles abspielen.

HARDWARE	
ZEN PMC	
System	-
Hersteller	Creative
Preis	600 Euro
Nicht ganz billiger Multimedia-Porti mit fast unendlichen Einsatzmöglichkeiten.	

PREISE GRAFIKKARTEN

DIE EINSTEIGERKLASSE

Zwischen 60 und 90 Euro müssen Sie für Grafikkarten der Einsteigerklasse hinblättern. Niedriger Preis muss dabei aber nicht unbedingt geringe Leistung bedeuten: Zumindest bis zu einer Auflösung von 1024 x 768 Pixeln stellen die Chips von Nvidia und ATI die meisten aktuellen Spiele flüssig dar. Dabei hat Nvidia sowohl beim Preis- als auch beim Leistungsniveau die Nase minimal vorne.



TIPP: TERRATEC MYSTIFY 5200

Auf glatte 60 Euro ist der Preis für die "Mystify 5200" inzwischen gesunken. Wie die Tabelle zeigt, geht es bei MSI zwar noch mal zwei Euro billiger, doch dafür weist Terratec mit einem zusätzlichen DVI-Ausgang und der Vollversion von "Gun Metal" die bessere Ausstattung auf.

Weitere Modelle	Durchschnitt	Günstigster
Nvidia GeForce FX5200:		
Aopen Aeolus FX5200-DV128 Retail	70 Euro	62 Euro
Asus V9820 Magic/T	76 Euro	64 Euro
Leadtek Winfast A340T	67 Euro	65 Euro
MSI FX5200-T128	66 Euro	58 Euro
Terratec Mystify 5200 128	68 Euro	60 Euro
ATI Radeon 9200:		
Club 3D Radeon 9200 VIVO	88 Euro	77 Euro
Gigabyte GV-R92128D	75 Euro	70 Euro
Hercules 3D Prophet 9200	92 Euro	87 Euro
Sapphire Atlantis Radeon 9200	80 Euro	75 Euro

DIE MITTELKLASSE

Der großen preislichen Lücke zwischen Einsteiger- und Spitzenklasse tragen wir verstärkt Rechnung: Ab sofort finden Sie hier die Preise von gleich vier populären 3D-Chips. Die Nvidia-Modelle unterscheiden sich dabei sowohl preislich als auch leistungsmäßig nur wenig voneinander; etwas langsamer ist ATIs nagelneuer Radeon 9800XT, deutlich schneller und teurer der Radeon 9800 Pro.



TIPP: CLUB 3D RADEON 9800 PRO

Unser Tipp des Monats liegt preislich zwar am obersten Rand der Mittelklasse, bringt dafür aber auch echte Spitzenleistungen: Für deutlich weniger als 300 Euro verwöhnt die "Radeon 9800 Pro" von Club 3D mit Werten, die nur ganz knapp hinter der um einiges teureren "Leadtek A380" liegen.

Weitere Modelle	Durchschnitt	Günstigster
Nvidia GeForce FX 5700 Ultra		
Gainward PowerPack Ultra/960	203 Euro	196 Euro
Gigabyte GV-N57128D	182 Euro	179 Euro
MSI FX5700-TD128	208 Euro	189 Euro
Nvidia GeForce FX 5900XT		
Aopen FX5900XT-DV128	212 Euro	195 Euro
Leadtek A350 XT TDH	210 Euro	200 Euro
MSI FX5900XT-DV128	222 Euro	199 Euro
ATI Radeon 9600 XT		
Club 3D Radeon 9600 XT	167 Euro	164 Euro
Sapphire Atlantis Radeon 9600XT	194 Euro	187 Euro
Hercules 3D Prophet 9600XT	210 Euro	199 Euro
ATI Radeon 9800 Pro		
Club 3D Radeon 9800 Pro	313 Euro	275 Euro
Sapphire Atlantis Radeon 9800 Pro 128	333 Euro	291 Euro
Gigabyte GV-R98P128D	337 Euro	335 Euro

DIE SPITZENKLASSE

In der Chefetage der Grafikkarten hat sich einiges getan: Sowohl Nvidia als auch ATI haben ihre Spitzenmodelle durch etwas schnellere Nachfolgemodelle ersetzt. Das Preisniveau ist dabei im Großen und Ganzen konstant geblieben. Mehr denn je gilt: Mehr Leistung braucht kein Mensch – mit diesen Top-Karten sind Sie auch bei künftigen Grafikhämmern wie "Doom 3" oder "Far Cry" auf der sicheren Seite.



TIPP: LEADTEK A380 ULTRA TDH MYVIVO

Wiederum schnürt Leadtek das mit Abstand preiswerteste Paket der Luxusklasse. Als einziges Modell durchdringt die "A380 ultra TDH MyVivo" die 400-Euro-Schallmauer, ohne dabei mit Ausstattung zu geizen. Besonders Videofans verwöhnt die Karte mit zahlreichen Hard- und Softwarefeatures.

Weitere Modelle	Durchschnitt	Günstigster
Nvidia GeForce FX 5950 Ultra		
Asus V9980 Ultra/TVD	492 Euro	450 Euro
Gainward PowerPack Ultra/1800 XP	484 Euro	468 Euro
Gigabyte GV-N595U256V	451 Euro	425 Euro
Leadtek Winfast A380 Ultra TDH MyVIVO	416 Euro	392 Euro
ATI Radeon 9800 XT		
Asus Radeon 9800 XT/TVD	523 Euro	460 Euro
Club 3D Radeon 9800 XT	523 Euro	465 Euro
Sapphire Atlantis Radeon 9800 XT	516 Euro	480 Euro
Hercules 3D Prophet 9800 XT	523 Euro	495 Euro
Creative Radeon 9800 XT	516 Euro	494 Euro

VGA VERKAUFSCHARTS

PRESSESPIEGEL

Hier sehen Sie, wie die von uns getesteten Spiele in anderen Magazinen abgeschnitten haben. So können Sie die unterschiedlichen Wertungen schnell und problemlos vergleichen.



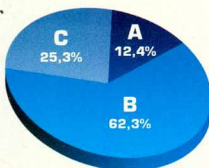
	VIDEO GAMES AKTUELL	GAME-PRO	COMPUTER BILD SPIELE	BRAVO SCREEN-FUN
ALARM FÜR COBRA 11	5		3,7	
BATMAN: RISE OF SIN TZU	4-			
DESTRUCTION DERBY ARENAS	4+	80%		
DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR	2-	54%		
EVERQUEST ONLINE ADVENTURES	2	85%		
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	2	86%		
FAME ACADEMY	4+	29%		
HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN	2-	68%	1,94	2
MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN	2+			
NFL STREET	2-	85%		
SPLINTER CELL	1	91%		
TIGER & DRAGON	3-			



FEBRUAR 2003

Über welche Spiele sollten wir Ihrer Meinung nach ausführlicher berichten?

- A** Es wäre toll, wenn in der VGA noch mehr PC-Spiele zu finden wären.
- B** Weiter so, die aktuelle Mischung ist meiner Meinung nach perfekt!
- C** Ich finde, Handyspiele und GBA-Games kommen etwas zu kurz.



FRAGE DES MONATS

Egotrip oder Gemeinschaftserlebnis? Wie spielen Sie am liebsten?

- A** Ich bevorzuge es, alleine vor PC oder Konsole meine virtuellen Abenteuer zu bestreiten.
- B** Das hängt vom Spiel ab. Zum Beispiel zoche ich Sportspiele lieber mit Freunden, Action und Jump'n'Runs alleine.
- C** In netter Gesellschaft spielt sich jedes Game besser.

UND SO GEHTS:

Schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennbuchstaben (A, B oder C), der auf Sie zutrifft, an: CyPress GmbH • Red. VGA/Frage des Monats • Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg. Unter den Teilnehmern verlosen wir ein Jahresabo von Videogames Aktuell.

Einwandeschluss: 3.3.2004. Mitarbeiter von CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PC-CHARTS

1	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	Genre: Rennspiel	Hersteller: EA
2	FUSSBALL MANAGER 2004	Genre: Fußball-Manager	Hersteller: EA
3	SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN	Genre: Rollenspiel/Strategie	Hersteller: Jinxwood
4	STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Lucas Arts
5	FIFA FOOTBALL 2004	Genre: Fußball	Hersteller: EA
6	DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	Genre: Action	Hersteller: EA
7	DIE SIMS SUPER DELUXE	Genre: Simulation	Hersteller: EA
8	CALL OF DUTY	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Activision
9	ANNO 1503: AUFBRUCH IN EINE NEUE WELT	Genre: Strategie	Hersteller: Sunflowers
10	YU-GI-OH! - POWER OF CHAOS: YUGI THE DESTINY	Genre: Strategie	Hersteller: Konami

Die Charts wurden ermittelt von: **media control**

PLAYSTATION2-CHARTS

1	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	Genre: Rennspiel	Hersteller: EA
2	MEDAL OF HONOR: RISING SUN	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA
3	FIFA FOOTBALL 2004	Genre: Fußball	Hersteller: EA
4	DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	Genre: Action	Hersteller: EA
5	FINDET NEMO	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: THQ
6	EYETOY: PLAY + KAMERA	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Sony
7	TONY HAWK'S UNDERGROUND	Genre: Trendsport	Hersteller: Activision
8	TRUE CRIME: STREETS OF LA	Genre: Action	Hersteller: Activision
9	PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Ubisoft
10	FUSSBALL MANAGER 2004	Genre: Fußball Manager	Hersteller: EA

Die Charts wurden ermittelt von: **media control**

XBOX-CHARTS

1	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	Genre: Rennspiel	Hersteller: EA
2	PROJECT GOTHAM RACING 2	Genre: Rennspiel	Hersteller: Microsoft
3	FIFA FOOTBALL 2004	Genre: Fußball	Hersteller: EA
4	DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	Genre: Action	Hersteller: EA
5	MEDAL OF HONOR: RISING SUN	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA
6	TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	Genre: Taktik-Action	Hersteller: Ubisoft
7	TONY HAWK'S UNDERGROUND	Genre: Trendsport	Hersteller: Activision
8	TRUE CRIME: STREETS OF LA	Genre: Action	Hersteller: Activision
9	FINDET NEMO	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: THQ
10	COUNTER STRIKE	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Microsoft

Die Charts wurden ermittelt von: **media control**

WELCHE TITEL HABEN SICH IN DEN LETZTEN WOCHEN GUT VERKAUFT?

PC-BUDGET-CHARTS

1	FNDET NEMO	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: THQ
2	FIFA FOOTBALL 2003 CLASSIC	Genre: Fußball	Hersteller: EA
3	UNREAL TOURNAMENT 2003 (DT. VERSION)	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Atari
4	SVEN XXX	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: ak tronic
5	TROPICO 2 - DIE PIRATENINSEL	Genre: Simulation	Hersteller: Take 2
6	EMPIRE EARTH: GOLD	Genre: Strategie	Hersteller: Vivendi
7	DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Vivendi
8	ANNO 1602 - KÖNIGSEDITION	Genre: Strategie	Hersteller: ak tronic
9	MAFIA	Genre: Action	Hersteller: Take 2
10	BSS - DIABLO 2: GOLD	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Vivendi

Die Charts wurden ermittelt von **media control**

PS2-PLATINUM-CHARTS

1	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA
2	GRAN TURISMO 3: A-SPEC - PLATINUM	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Sony
3	TEKKEN 4	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Sony
4	FIFA FOOTBALL 2003	Genre: Fußball	Hersteller: EA
5	DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	Genre: Action	Hersteller: EA
6	BURNOUT 2 - PLATINUM	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: Acclaim
7	FINAL FANTASY X	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Sony
8	DTM RACE DRIVER	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Codemasters
9	KINGDOM HEARTS	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Sony
10	DRAGON BALL Z BUDOKAI	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Atari

Die Charts wurden ermittelt von **media control**

GAMECUBE-CHARTS

1	MARIO KART DOUBLE DASH!!	Genre: Rennspiel	Hersteller: Nintendo
2	MARIO PARTY 5	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Nintendo
3	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	Genre: Rennspiel	Hersteller: EA
4	DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	Genre: Action	Hersteller: EA
5	SUPER SMASH BROS. - PLAYERS CHOICE	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Nintendo
6	FINDET NEMO	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: THQ
7	MARIO PARTY 4 - PLAYERS CHOICE	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Nintendo
8	FIFA FOOTBALL 2004	Genre: Fußball	Hersteller: EA
9	SUPER SMASH BROS. - PLAYERS CHOICE	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Nintendo
10	STAR WARS: ROGUE SQUADRON III REB.STRIKE	Genre: Action	Hersteller: Lucas Arts/EA

Die Charts wurden ermittelt von **media control**

PRIMAL GAMES®

THE GAME SOURCE

Ein kleiner Auszug aus unserem Programm

PLAYSTATION 2

Grundgerät	169,99
Action Replay Max	37,99
Breitbart Adapter Sony Original	37,99
Memory Card Sony Original	27,99
Baphomets Fluch 3	59,99
BDL Manager 04	56,99
Breitbart of Firebringer-Quarter	55,99
Bloody Roar 4	55,99
Castlevania 3D	55,99
Conan The Dark Axe	49,99
Crash Nitro Kart	52,99
Dark Chronicle aus zwei 2	56,99
Destiny's Derby Online	55,99
Die Sims brechen aus	55,99
Dragon Ball Z Budokai 2	57,99
Dynasty Tactics 2	59,99
Eye Toy Groove	39,99
Eye Toy Play + Kamera	49,99
Everquest Online	59,99
Final Fantasy X	29,99
Fifa 04	55,99
Forbidden Siren (jetzt verheiratet)	57,99
Fussball Manager 04	49,99
Ghost Hunter	49,99
Herr der Ringe Rückkehr des Königs	55,99
Jack 2	56,99
Killswitch (jetzt verheiratet)	56,99
Mafia	59,99
Max Payne 2	55,99
Medal of Honor Rising Sun	55,99
Medal of Honor Frontline	29,99
Need for Speed Underground	55,99
Pro Evolution Soccer 3	57,99
Prince of Persia	55,99
Ratchet & Clank 2	49,99
RogueOps	55,99
RTL Skipping 04	39,99
Sacred Weapon over Normandy	57,99
Scion Mini Sock 2 (jetzt verheiratet)	59,99
Sonic Heroes	59,99
Spawn Amorgedden (jetzt verheiratet)	56,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow	59,99
Swat Global Strike	59,99
This is Football 04 (jetzt verheiratet)	57,99
Time Crisis 3	39,99
Terminator 3	59,99
Tony Hawk Underground	57,99
True Crime	56,99
Unlimited Saga	59,99
Warhammer Firewarrior	44,99
Wrath Unleashed	57,99
WWE Smack Down! 5	39,99
XIII	59,99
Yu Gi Oh Duellists of Roses	57,99
Z.O.E. Zone of the Enders 2	57,99

GAME CUBE

Grundgerät	89,99
Action Replay	29,99
1080 Avalanche	57,99
Die Sims brechen aus	55,99
Dragon Ball Z Budokai	49,99
Fifa 04	55,99
Herr der Ringe Rückkehr des Königs	55,99
Lost Kingdoms 2	57,99
Medal of Honor Rising Sun	55,99
NBA 04	56,99
Need for Speed Underground	55,99
Pikmin 2 (jetzt verheiratet)	57,99
RM.03	56,99
RogueOps	55,99
Sonic Heroes	57,99
Spawn Amorgedden (jetzt verheiratet)	54,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow	59,99
SSX 3	55,99
Soul Calibur 2	55,99
Tony Hawk Underground	57,99
True Crime	56,99
WWE Smack Down! 5	39,99
XIII	59,99
Zelda The Windwaker	49,99

X-BOX

Grundgerät + Halo & Midtown	199,99
Grundgerät + Splinter & BruteF.	199,99
Amped 2	56,99
Vix Fatalis	59,99
Baphomets Fluch 3	59,99
BDL Manager 04	57,99
Conan The Dark Axe	57,99



Fallout Brotherhood of Steel	54,99
Fifa 04	55,99
Fussball Manager 04	55,99
Halle Live Counter Strike	55,99
Herr der Ringe Rückkehr des Königs	55,99
Mafia	59,99
Magic the Gathering	49,99
Max Payne 2	55,99
Medal of Honor Rising Sun	55,99
Need for Speed Underground	55,99
Projekt Gotham 2	56,99
Spawn Amorgedden (jetzt verheiratet)	54,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow	59,99
StarWars Knight of the Old Republic	55,99
Steel Battalion	189,99
SWAT	54,99
Terminator 3	59,99
Tony Hawk Underground	57,99
Top Spin	56,99
True Crime	56,99
Unreal 2	57,99
WWE Raw 2	59,99
XIII	59,99

GAMEBOY ADVANCE

Grundgerät GBA SP	129,99
Advance Wars 2	39,99
Final Fantasy Tactic	39,99
Golden Sun 2	39,99
Sword of Mana	39,99
Yu Gi Oh	39,99

such im Programm:

PLAYSTATION
PC CDROM
NOKIA N-GAGE
DVD&ANIME DVD
TRADING CARDS



Besuchen Sie auch unseren Shop
mit riesen Angebot auf 200 qm und zweitagen!
EUROPALEHRE GEGENÜBER DER
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 6-7 47877 BOCHUM-CENTRUM

02 34-9 16 06 30

Aktuell mit einer Alterskategorie von 18 Jahren Reform wir ausschließlich gegen Altersschwachs
Versand per Nachnahme 3,50 Porto und 4 Zahlungsweise. Versand per Nachnahme 3,50 Porto und 4 Zahlungsweise. Versand per Nachnahme 3,50 Porto und 4 Zahlungsweise. Versand per Nachnahme 3,50 Porto und 4 Zahlungsweise.
Als einem Software-Bestellwert von 99 EUR (Portofrei) bei Nachnahme Sendungen enthalten nur auch die Post 04 & Zahlungsweise Gültig.

DIE TOP 5

1 DRIVER 3



▲ **SPITZE:** Unser Special hat euch richtig heiß gemacht auf "Driver 3"!

2 GRAN TURISMO 4



▲ **FLOTT:** "GT 4" tummelt sich seit Monaten im Spitzenfeld.

3 DOOM 3



▲ **PAD-PANIK:** Auch Xboxer erwarten sehnlichst den Horror-Schocker.

4 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



▲ **MULTI-SAM:** Kein anderer Held hat auf allen Plattformen so viel Erfolg.

5 METAL GEAR SOLID 3



▲ **NATURKOST:** Nicht nur Schlangen stehen als Snack auf dem Speiseplan.

Leser-Charts zum Mitmachen & Gewinnen

Hier kommen Sie zum Zug! Lassen Sie uns wissen, welche Spiele zurzeit Ihre Favoriten sind und auf welche Sie besonders gespannt warten und gerne mehr darüber lesen würden. Für Ihre Mitarbeit wollen wir uns auch bedanken: Jeden Monat haben Sie die Chance, aktuelle Spielehits zu gewinnen.

LESER-TOP-TEN

1	DRIVER 3	Genre: Rennspiel	PC PS2 XBOX GC	Hersteller: Atari	Erscheint: März 2004	Vormonat: 6. Platz
2	GRAN TURISMO 4	Genre: Rennspiel	PS2	Hersteller: Sony	Sommer 2004	3. Platz
3	DOOM 3	Genre: Ego-Shooter	PC XBOX	Hersteller: Activision	2004	1. Platz
4	SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	Genre: Action-Adventure	PC PS2 XBOX GC	Hersteller: Ubisoft	2004	4. Platz
5	METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER	Genre: Action-Adventure	PS2	Hersteller: Konami	2004	7. Platz
6	HALO 2	Genre: Ego-Shooter	XBOX	Hersteller: Microsoft	2004	2. Platz
7	HALF-LIFE 2	Genre: Ego-Shooter	PC XBOX	Hersteller: Vivendi	2004	5. Platz
8	RESIDENT EVIL 4	Genre: Action-Adventure	PS2	Hersteller: Capcom	2004	9. Platz
9	MAFIA	Genre: Action	PC PS2 XBOX	Hersteller: Take 2	März 2004	-
10	METAL GEAR SOLID: TWIN SNAKES	Genre: Action-Adventure	PS2	Hersteller: Konami	2004	-

20 SPITZEN-SPIELE zu gewinnen

Wir wollen's von Ihnen wissen!

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

Ihre Aufgabe dabei ist ganz einfach: Füllen Sie den Abschnitt unten vollständig aus, kleben Sie ihn auf eine Postkarte oder legen Sie ihn in einen Brief und schicken Sie ihn dann an unsere Adresse – schon haben Sie die gute Tat des Tages hinter sich! Wenn Sie die VGA ungern zerschneiden, können

Sie es natürlich auch auf ein Blatt Papier übertragen.

Vergessen Sie dabei aber auf keinen Fall, Ihre Anschrift samt Telefonnummer anzugeben! Als Belohnung für die Mühen verlieren wie zehn Mal je zwei aktuelle Spitzenspiele, die Sie sich sogar selbst aussuchen dürfen.

Endsendeschluss: 5.3.2004

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

NAME, VORNAME:

STRASSE:

ORT:

TELEFON:

ALTER:

CyPress GmbH
Kennwort "Most Wanted 0304"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

VGA MOST WANTED

ICH SPIELE DERZEIT:

PLATTFORM

☐ PC ☐ PS2 ☐ XBOX ☐ GC
☐ PC ☐ PS2 ☐ XBOX ☐ GC
☐ PC ☐ PS2 ☐ XBOX ☐ GC

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

ICH WARTEN AUF:

PLATTFORM

☐ PC ☐ PS2 ☐ XBOX ☐ GC
☐ PC ☐ PS2 ☐ XBOX ☐ GC
☐ PC ☐ PS2 ☐ XBOX ☐ GC

Verraten Sie uns hier, auf welche drei Spiele Sie derzeit besonders sehnstüchtig warten. Bitte auch hier das System markieren.

MEINE BEVORZUGTEN GENRES:

- ☐ Action ☐ Sport ☐ Rennspiel
☐ Ego-Shooter ☐ Adventure ☐ Taktik/Strategie
☐ Simulationen ☐ Jump'n'Run ☐ Beat'em-Up/Wrestling
☐ Action-Adventure ☐ Taktik-Shooter ☐ Rollenspiel
☐ Horror-Adventure ☐ Aufbaustrategie ☐ Trendsport

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

WENN ICH GEWINNE, DANN BITTE:

Vergessen Sie nicht, hier die beiden Spiele zu nennen, die Sie gerne gewinnen möchten. Unbedingt das Wunsch-System angeben!



PRINCE OF PERSIA

THE SANDS OF TIME

Das neue Action Adventure für dein Handy!

Erhältlich für diese Handys:
BCDEHKL



Der Prinz kehrt zurück!
Jetzt direkt auf dein Handy!

SMS* (€2,99/SMS) an 83838. Text der SMS siehe unten!

Auch erhältlich für:
PlayStation® 2
PC CD-ROM
GBA



www.prince-of-persia.de



SHOOTER

PLANET ZERO



GDEGKORS

STARDOM STRONG



ABCDGKH
KR

STARDOM STRONG

EPISODE II



E

EARTH INVASION



CGKQR

KEYMANS



BCDEHKL

REXUS



BCDEKL

THREE STRIPS



ABCDGK
LNRQS

GULO'S TALE



ABCHK

MARCEL DESAILLY



CDEGHKL

skate & slam



ACDEGHK
LQR

SPEED DEVILS



CDEGHQR

SOLITAIRE



ACDEGIMN
QR

ACTION

SPLINTER CELL



ABCDEFGHIK
LOS

SPLINTER CELL



BCDEHKL

RAIL RIDER



CEGQR

RAINBOW SIX RAVEN SHIELD



CDNPO



BCDE
HKLN



o kommen die besten Spiele auf dein Handy!

Wähle eine SMS* (EUR 2,99/SMS) mit dem Text game Handy-Buchstabe V44X2 an die 83838. Ersetze dabei Handy-Buchstabe durch den unten angegebenen Buchstaben für dein Handy. Der SMS-Text für ein Nokia 3510i lautet also z.B.: game C V44X2 (mit Leerstellen wie angegeben). Dann erhältst du eine SMS mit einem Link zu unserem WAP-Portal. Folge der Anleitung zum Download deines Wunsch-Spiels.

folgende Buchstaben zeigen an, ob das Spiel für dein Handy verfügbar ist:

Motorola T720 | B: Motorola V300, V500, V525, V600 | C: Nokia 3510i | D: Nokia 3100, 3300, 5100, 6100, 610, 6800, 7210, 7250 | E: Nokia 3650, 7650, N-Gage | F: Nokia 6600 | G: Nokia 3410 | H: Sagem My V65
Samsung E700 | J: Sharp GX10 | L: Sharp GX20 | M: Sony Ericsson T610 | N: Sony Ericsson Z600
Siemens S55, M55 | P: Siemens SL55 | Q: Siemens C55 | R: Siemens M50 | S: Siemens MC60

ur ein Spiel musst du eine SMS zum Preis von €2,99 versenden. Vodafone; davon 12 Cent je SMS für Vodafone Leistung. Die für den Download fallenden Kosten erlässt du von deinem Netzanbieter. Bitte prüf ob dein Handy korrekt für WAP eingestellt ist. Bei Fragen zum Download oder Problemen dich bitte per email an support@gameloft.de oder an 01805 834927. © 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Fisher, Speed Devils, Nightmare Creatures, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubi Soft Entertainment. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. Prince of Persia The Sands of Time is a trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Xib: © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOWEARD S.A.)

ameloft Games gibt es auch im E-Plus Wap-Portal oder unter: www.eplus-unlimited.de

gameloft

Mehr Spiele auf
www.gameloft.de

HIGHLIGHTS

PC

BLACK HAWK DOWN: TEAM...

Action

PC



▲ **FEBRUAR:** Hier kämpfen Sie direkt aus dem Hubschrauber.

MOH: PACIFIC ASSAULT

Ego-Shooter

PC



▲ **MÄRZ:** Auch diesmal geht's gegen die Japaner im Zweiten Weltkrieg.

WORLD OF WARCRAFT

Online-Rollenspiel

PC



▲ **MÄRZ:** Unterwegs mit den "Warcraft"-Helden in einer riesigen Welt.

HITMAN 3: CONTRACTS

Stealth-Action

PC



▲ **APRIL:** Ende April erwarten wir den neuesten Einsatz von Agent 47.

PC

Auf den leistungstarken und hochauflösenden PCs sind die Ego-Shooter und die vielen Strategie- und Rollenspiel-Varianten zu Hause.



TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN FEBRUAR 2004			
Armed and Dangerous	Action	NBG	***
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	*****
Black Hawk Down Team Sabre	Action	Electronic Arts	*****
Breed	Ego-Shooter	CDV	*****
Dragon's Lair 3D	Adventure	Ubisoft	**
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	Eidos	*****
Lords of EverQuest	Rollenspiel	Ubisoft	**
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	Ubisoft	*****
Sacred	Rollenspiel	Take 2	*****
Singles	Simulation	Deep Silver	**
Sonic Adventure DX Director's Cut	Jump'n'Run	Atari	***
SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom	Jump'n'Run	THQ	*
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword	Taktik-Shooter	Ubisoft	*****
X2: Die Bedrohung	Strategie	Deep Silver	*****

NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004

Blowout	Action	Vivendi	**
Böse Nachbarn 2	Adventure	BigBen	**
Colin McRae Rally 04	Offroad-Rennspiel	Codemasters	*****
Deus Ex: Invisible War	Action-Adventure	Eidos	*****
Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	*****
Knights of the Temple	Rollenspiel	Ubisoft	**
Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	*****
Rifrunner	Rollenspiel	Ubisoft	*****
Schumacher Kart World Tour	Rennsimulation	BigBen	**
Söldner: Secret Wars	Taktik-Shooter	BigBen	**
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	*****
Universal Combat	Simulation	Dreamcatcher	**
Unreal Tournament 2004	Ego-Shooter	Atari	*****
World Championship Pool	Billard	BigBen	**
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	*****

NEUERSCHEINUNGEN APRIL 2004

Alias	Action	Acclaim	**
Drake	Action	Vivendi	**
Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi	*****
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Konami	**

WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004

Black & White 2	Strategie	Electronic Arts	*****
Black9	Action	Vivendi	**
Die Sims 2	Simulation	Electronic Arts	*****
DTM Race Driver 2	Offroad-Rennspiel	Codemasters	*****
EverQuest II	Rollenspiel	Ubisoft	*****
Hitman 3: Contracts	Stealth-Action	Eidos	*****
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Action-Adventure	Vivendi	**
Operation Flashpoint 2	Action	Codemasters	*****
Soldiers: Heroes of World War II	Ego-Shooter	Codemasters	**
Stalker: Oblivion Lost	Ego-Shooter	THQ	*****
Team Fortress 2	Action	Vivendi	**
The Matrix Online	Action	Ubisoft	*****

VGA AKTUELLE TERMINE

PLAYSTATION2

Der unangefochtene Marktführer im Konsolenbereich ist Sony. Aus diesem Grund erscheinen für die PS2 auch die meisten Spiele.



TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN FEBRUAR 2004			
Carmen Sandiego	Denkspiel	Acclaim	○○○
Castlevania	Action-Adventure	Konami	○○○○
Downhill Domination	Trendsport	Codemasters	○○○
Dragon's Lair 3D	Jump'n'Run	THQ	○○○
Final Fantasy X-2	Rollenspiel	Electronic Arts	○○○○○
I-Ninja	Geschicklichkeit	Sony	○○○
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	○○○○
Kaena	Adventure	Sony	○○○
kill.switch	Action	Sony	○○○
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	Eidos	○○○○○
Lethal Skies 2	Flug-Simulation	BigBen	○○○
Maximo Vs Army of Zin	Jump'n'Run	Capcom	○○○○○
Pitfall	Jump'n'Run	Activision	○○○
Puyo Pop Fever	Geschicklichkeit	Atari	○○○
Rogue Ops	Action-Adventure	Capcom	○○○○
R-Type Final	Shoot'em-Up	BigBen	○○○○
Savage Skies	Action	BigBen	○○
Sonic Heroes	Geschicklichkeit	Atari	○○○
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	THQ	○○○○○
SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom	Jump'n'Run	THQ	○
Spy Hunter 2	Action-Rennspiel	Konami	○○○
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	Taktik-Shooter	Ubisoft	○○○○
Whiplash	Action-Adventure	Eidos	○○○
Wrath Unleashed	Strategie	Activision	○○○

NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004			
.hack: Vol. 1	Rollenspiel	Atari	○○○
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Codemasters	○○○
Champions of Norrath: Realms of Everquest	Rollenspiel	Ubisoft	○○○○
Cy Girls	Action-Adventure	Konami	○○○
Forbidden Siren	Horror-Adventure	Sony	○○○○
Goblin Commander	Strategie	BigBen	○○○○
MTX: Mototrax	Offroad-Rennspiel	Activision	○○○
MX Unleashed	Action-Rennspiel	THQ	○○○
Nightshade	Action	Atari	○○○○
Schumacher Kart World Tour	Rennsimulation	BigBen	○○
Scooby Doo! Fluch der Folianten	Jump'n'Run	THQ	○○
Socom II: U.S. Navy Seals	Taktik-Shooter	Sony	○○○○○
Spawn Armageddon	Action	Electronic Arts	○○○○
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	○○○○○
Tak und die Macht des JuJu	Jump'n'Run	THQ	○○○○
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Taktik-Shooter	Ubisoft	○○○○○
World Championship Pool	Billard	BigBen	○○

NEUERSCHEINUNGEN APRIL 2004			
Alias	Action	Acclaim	○○○
Firefighter F.D. 18	Action-Adventure	Konami	○○○
Headhunter 2: Redemption	Action-Adventure	Atari	○○○○○
Project Zero 2	Horror-Adventure	Ubisoft	○○○○
The Suffering	Horror-Adventure	Konami	○○○○

HIGHLIGHTS

PLAYSTATION2

FINAL FANTASY X-2

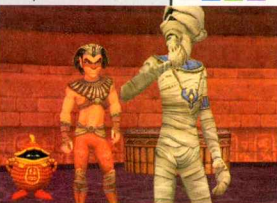
Rollenspiel



▲ **FEBRUAR:** Die Variante des 10. Teils hat leider wieder dicke Pal-Balken.

SPHINX

Jump'n'Run



▲ **FEBRUAR:** Das Hüpfspiel mit ägyptischem Flair ist sehr rätsellastig.

SOCOM II: U.S. NAVY SEALS

Taktik-Shooter



▲ **MÄRZ:** Bald liegen die Truppen wieder gemeinsam im Schützengraben.

HEADHUNTER 2: REDEMPTION

Action-Adventure



▲ **APRIL:** Die modernen Kopfgeldjäger schützen die Menschen der Zukunft.

HIGHLIGHTS

XBOX

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Action-Adventure



▲ **FEBRUAR:** Raziel hat es wieder mit allerlei Dämonengezucht zu tun.

UNREAL 2: THE AWAKENING

Ego-Shooter



▲ **FEBRUAR:** Mit dem Flammenwerfer machts gleich doppelt so viel Spaß!

SPAWN ARMAGEDDON

Action



▲ **MÄRZ:** Nach seinem "Soul Calibur"-Ausflug kommt Spawn endlich zurück.

HALO 2

Ego-Shooter



▲ **2004:** Das wohl am meisten erwartete Xbox-Spiel in diesem Jahr.

XBOX

Microsofts Xbox lockt in diesem Jahr mit hochwertigen Exklusiv-Titeln. Aber auch Multiformat-Spiele machen hier eine gute Figur.



TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN FEBRUAR 2004			
Armed and Dangerous	Action	NBG	***
Carmen Sandiego	Denkspiel	Acclaim	***
Dancing Stage Unleashed	Tanzspiel	Konami	****
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	****
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	Eidos	*****
Pitfall	Jump'n'Run	Activision	***
Puyo Pop Fever	Geschicklichkeit	Atari	****
Rogue Ops	Action-Adventure	Capcom	****
Savage Skies	Action	BigBen	**
Sega GT Online	Rennsimulation	Atari	****
Sonic Heroes	Geschicklichkeit	Atari	***
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	THQ	*****
SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom	Jump'n'Run	THQ	*
Spy Hunter 2	Action-Rennspiel	Konami	***
Unreal 2: The Awakening	Ego-Shooter	Atari	*****
Whiplash	Action-Adventure	Eidos	**
Wrath: Unleashed	Strategie	Activision	***

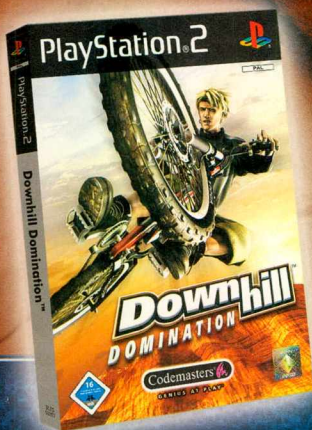
NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004			
Auto Modellista U.S. Tuned	Rennsimulation	Capcom	***
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Codemasters	***
Blowout	Action	Vivendi	***
Deadman's Hand	Shoot'em-Up	Atari	***
Deus Ex: Invisible War	Action-Adventure	Eidos	*****
Ein Kater macht Theater	Jump'n'Run	Vivendi	*
Goblin Commander	Strategie	BigBen	*****
MTX: Mototrax	Offroad-Rennspiel	Activision	***
MX Unleashed	Action-Rennspiel	THQ	***
Scooby Doo! Fluch der Folianten	Jump'n'Run	THQ	**
Spawn Armageddon	Action	Electronic Arts	****
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	*****
Tenchu: Return from Darkness	Action	Activision	****
World Championship Pool	Billard	BigBen	**

NEUERSCHEINUNGEN APRIL 2004			
Alias	Action	Acclaim	***
Drake	Action	Vivendi	***
Full Spectrum Warrior	Ego-Shooter	THQ	****
Headhunter 2: Redemption	Action-Adventure	Atari	*****
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Konami	***
The Suffering	Horror-Adventure	Konami	*****

WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004			
Akte X: Resist or Serve	Horror-Adventure	Vivendi	***
Black9	Action-Adventure	Vivendi	***
Driver 3	Action-Rennspiel	Atari	****
DTM Race Driver 2	Offroad-Rennspiel	Codemasters	****
Fable	Rollenspiel	Microsoft	*****
Halo 2	Ego-Shooter	Microsoft	*****
RalliSport Challenge 2	Offroad-Rennspiel	Microsoft	****
StarCraft Ghost	Action	Vivendi	****

WIE KRANK BIST DU WIRKLICH?

Downhill DOMINATION



INCOGNITO
ENTERTAINMENT



PlayStation 2



Zu hart für Weicheier.

Abgefahrene Tricks. Abschüssige Tracks. Absolute Power. Downhill Domination ist der neue Reißer für alle, die's hart mögen. Richtig hart. Zeig was du kannst und hol alles raus. In 9 Austragsungsgebieten auf 27 Strecken. Abwechslungsreiche Spielmodi, abgefahrene Sounds sowie 14 verschiedene Fahrer sorgen für den absoluten Thrill. Deine Gegner? Kannst du kicken! Oder rempeln. Oder was dir sonst so einfällt. Downhill Domination. Der ultimative Höllenritt ab 16 Jahren!

www.codemasters.de

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

DOWNHILL DOMINATION is a trademark of Sony Entertainment America Inc. © 2003 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Incognito Entertainment. Distributed by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters" is a registered trademark and "GENIUS AT PLAY" is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their owners.

HIGHLIGHTS

GAMECUBE

PRINCE OF PERSIA

Action-Adventure



▲ **FEBRUAR:** Endlich macht sich der Prinz für den GameCube bereit.

FF: CRYSTAL CHRONICLES

Simulation



▲ **MÄRZ:** Das etwas kindliche Design soll die GC-Fans ansprechen.

HARVEST MOON

Simulation



▲ **MÄRZ:** Auf dem Bauernhof müssen alle Tiere gehegt und gepflegt werden.

POKÉMON COLOSSEUM

Beat'em-Up



▲ **2004:** Die Pokémon warten auf ihren ersten GameCube-Kampfeinsatz.

GAMECUBE

Der kleine Powerwürfel von Nintendo hat etliche gute Spiele in der Pipeline. Außerdem lässt er sich prima mit dem Game Boy Advance verbinden.



TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN FEBRUAR 2004			
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	*****
Carmen Sandiego	Denkspiel	Acclaim	***
Gotcha Force	Action-Adventure	Capcom	**
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	*****
Kirby Air Ride	Geschicklichkeit	Nintendo	***
Pitfall	Jump'n'Run	Activision	***
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	Ubisoft	*****
Puyo Pop Fever	Geschicklichkeit	Atari	***
Rogue Ops	Action-Adventure	Capcom	*****
Sonic Heroes	Geschicklichkeit	Atari	***
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	THQ	*****
Urban Freestyle Street Soccer	Fußball	Acclaim	**
XGRA	Action-Rennspiel	Acclaim	*****

NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004

Disneys Tricky Micky	Jump'n'Run	Capcom	**
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel	Nintendo	*****
Goblin Commander	Strategie	BigBen	*****
Harvest Moon: A Wonderful Life	Simulation	Ubisoft	*****
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Action-Adventure	Konami	*****
Spawn Armageddon	Action	Electronic Arts	***
Tak und die Macht des JuJu	Jump'n'Run	THQ	*****
World Championship Pool	Billard	BigBen	**

NEUERSCHEINUNGEN APRIL 2004

Pokémon Channel	Geschicklichkeit	Nintendo	*****
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Konami	***

WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004

Mario Golf: Toadstool Tour	Golf	Nintendo	*****
Pikmin 2	Strategie	Nintendo	*****
Pokémon Colosseum	Beat'em-Up	Nintendo	*****

GAME BOY ADVANCE

Auf dem Nintendo Handheld werden gerne Klassiker alter Videospiel-Tage umgesetzt. Aber auch aktuelle Titel gibt es reichlich.



TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN FEBRUAR 2004			
Baldur's Gate	Rollenspiel	Ubisoft	*****
Dragon's Lair 3D	Jump'n'Run	THQ	**
Harvest Moon: Friends of the Mineral Town	Simulation	Ubisoft	*****
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	*****
Need for Speed: Porsche Unleashed	Action-Rennspiel	Ubisoft	*****
Peter Pan	Geschicklichkeit	Atari	***
Pitfall	Jump'n'Run	Activision	***
Sonic Battle	Geschicklichkeit	THQ	*****

NEUERSCHEINUNGEN MÄRZ 2004

Aladdin	Jump'n'Run	Capcom	***
Disney's Magical Quest 3	Jump'n'Run	Capcom	***
Sword of Mana	Rollenspiel	Nintendo	*****

SIE HAT NERVEN AUS
STAHL
UND EIN HERZ AUS
GOLD.



PlayStation 2



FINAL FANTASY X-2

SQUARE ENIX

Ungewohnte Gefahren erwarten dich in dieser fantastischen Reise durch sagenhafte Länder. Treffe drei energische Frauen, Yuna, Rikku und Paine, die sich den stärker werdenden Mächten des Bösen entgegenstellen, in ihrem Kampf für Frieden und den höchsten Preis – der Wahrheit.

www.ffx2-europe.com



SQUARE ENIX PlayStation 2

DAS VGA-GEWINNSPIEL

Beantworten Sie einfach unsere Frage und gewinnen Sie einen von über 40 Preisen von Vivendi, Vidis, Capcom und vielen anderen!



VIDIS

Spielstarke Pakete für alle PC-Strategen gibt es von Vidis zu gewinnen. Fünf Ausgewählte erhalten jeweils das Taktikspiel "Korea: Forgotten Conflict" samt Poster und T-Shirt, die Alienjagd "UFO: Aftermath", ebenfalls plus Poster und T-Shirt, sowie die grafisch opulente Actionorgie "Wars and Warriors: Jeanne d'Arc". Hier gibt es Poster und Mousepad dazu.



CAPCOM

Ohne jeden Zweifel gehört Kemco's "Rogue Ops" in die Oberklasse der Kategorie Schleich-Action. In Zusammenarbeit mit Distributor Capcom verlosen wir das Spiel für PS2, Xbox und GameCube jeweils drei Mal. Oben drauf gibt's für fünf der Gewinner noch ein passendes, schickes T-Shirt.



VIVENDI UNIVERSAL

Je drei Mal verlosen wir für den PC "War of the Ring", für die PS2 "Battlestar Galactica" für den Game Boy Advanced "Crash Nitro Racing" und für die Xbox "SWAT GST" samt einer Original-Mini-Maglite-Taschenlampe – damit Sie Ihre Spiele auch im Dunkeln finden.



Beantworten Sie folgende Preisfrage:

Wie viele Euro sind die Preise auf dieser Seite zusammen wert?

■ Teilnahme per Postkarte:

Schreiben Sie den Lösungsbetrag auf eine frankierte Postkarte und schicken Sie diese an folgende Adresse:

CyPress GmbH • VGA-Gewinnspiel März
Max-Planck-Strasse 13
97204 Höchberg

■ Teilnahme per SMS:

Schreiben Sie den Lösungsbetrag in eine SMS und schicken Sie diese an die Nummer 82098. Bitte nur ein SMS-Code pro SMS.



Synapsys, 0,49 €/SMS, gesamt 0,98 € (2SMS),
 Antel Vodafone-D2 0,12 €/SMS

Einreichschluss: 3.3.2004. Mitarbeiter von CyPress, Vidis, Vivendi Universal, Kemco und Capcom dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

DIVERSE

Auch diesmal trennen wir uns wieder von allerlei Software, die bei Ihnen zu Hause besser aufgehoben ist als hier bei uns. Einen Krempel-Alarm müssen Sie aber nicht befürchten: Ausschließlich hochwertige Spiele werden unsere heiligen Hallen verlassen – versprochen!!



VGA TESTCENTER

TESTKOMPETENZ VGA

Die Testexperten von "Videogames Aktuell" verfügen über langjährige Erfahrung im Beurteilen von Video- und PC-Spielen. Bevor sie zu ihrem Urteil kommen, werden die Spiele ausführlich gespielt und anhand verschiedener Kriterien bewertet. Das Resultat dieses Testvorgangs finden Sie übersichtlich aufbereitet im Kasten "Testergebnis", der am Ende jedes Spieltests zu finden ist.

VIDEO GAMES
aktuell
TOP-HIT

VGA TOP-HIT: Nur besonders gute Spiele erhalten unsere begehrte Auszeichnung zum "Top-Hit".

Der "Top-Hit" ist ein Garant für exzellenten Spielspaß und Unterhaltung. Um dieses Prädikat zu erhalten, müssen die Spiele inhaltlich, technisch und spielerisch höchsten Ansprüchen genügen. Spiele mit dieser Auszeichnung können Sie praktisch ungehen kaufen.



▲ TESTLABOR: Hier liegen Kabel, Konsolen und Kompetenz friedlich zusammen. PS2, Xbox, GameCube, GBA und PC an einem Tisch vereint.

halber Preis

HALBER PREIS:

Fast alle Anbieter legen Spiele nach einiger Zeit günstiger auf. Egal ob als Platinum, Classic oder unter einer anderen Bezeichnung – hier finden Sie Top-Spielspaß zum kleinen Preis.

ADD-ON



ADD-ON:

Auch Add-ons versprechen Spielspaß zum kleinen Preis. Allerdings benötigen Sie meist das ursprüngliche Spiel, auf dem das Add-on basiert. Nur in seltenen Fällen können Sie die Erweiterung ohne Original spielen.



FINGER WEG:

Der Name ist Programm! Mit diesem Zeichen wollen wir Sie vor Spielspaßbremsen warnen, die sich hinter klingvollen Namen verbergen. Seien Sie also vorsichtig, selbst wenn Sie das Thema eigentlich interessiert!

DAS TESTERGEBNIS

TERMINE UND PREISE: Hier sehen Sie, ob und wann das getestete Spiel für die einzelnen Systeme erscheint. Ebenfalls auf den ersten Blick ersichtlich: Der ungefähre Verkaufspreis pro System.

ZU BEACHTEN: Sollte es bei einem Spiel von Plattform zu Plattform gravierende Unterschiede geben, machen wir Sie an dieser Stelle auf diesen Umstand aufmerksam.

PC: HARDWARE-ANFORDERUNG:

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

Einsteiger	Standard	High-End
Proz. 800 MHz RAM 128 MB TNT2/Geforce 1	Proz. 1,4 GHz RAM 256 MB Geforce 2/4MX	Proz. 3,0 GHz RAM 512 MB Ati Radeon 9800

AUSSTATTUNG: Welche Hardware unterstützt das Spiel? In welcher Sprache sind Bildschirmtexte und Sprachausgabe? Mit welcher Spieldauer kann man ungefähr rechnen? Und wann und wie oft im Spiel kann man abspeichern?

PRO UND CONTRA: Nichts ist perfekt. Auch nicht die von uns getesteten Spiele. An dieser Stelle nennen wir nochmals ihre wichtigsten Vor- und Nachteile. Und denken schlußendlich auf, was gut und was von daneben ist.

TECHNIK: Weisen Bild oder Ton Besonderheiten auf, beschreiben wir diese hier. Finden Sie Hinweise auf 50/60Hz-Umschaltung, auf besonders beeindruckenden Sound oder auf ein flimmerfreies Erscheinungsbild.

FAZIT UND NOTE: Das Spiel in der Kurzzusammenfassung, sowie die finale Bewertung im Schulnoten-system und die Einzelnoten für Grafik und Sound.

ENTER THE MATRIX									
System	PC	PS2	Xbox	GC	PC	PS2	Xbox	GC	
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich	
Preis	60 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro	
Zu beachten	Maus-/Tastatur-Unterstützung nur bei PC. Patch für PC-Version unter www.powell.de/news/spiele/31154/								
Genre	Action								
Hersteller	Atari								
PC-Anforderung	Standard (S. 53)								
Anzahl der Spieler	1								
Onlinefähig	nein								
Langzeitmotivation	gering								
Schwierigkeitsgrad	einstellbar								
www.entertaimentgame.de									
Vibration	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	
Headset	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	
Multiplay	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	
Texte (deutsch)	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	
Sprachausgabe (englisch)	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	
USK	16	16	16	16	16	16	16	16	
Pro & Contra	Coole Matrix-Atmosphäre Spektakuläre Bullettime-Fights Detaillierter und altbackene Optik Nur englische Sprachausgabe								
Bild	Nett anzusehender Verwisch-Effekt bei Zeitlupe Unsaubere Musik-übergänge, schlampige Abmischung Action in besonderer Atmosphäre, aber auch mit besonders vielen Patzern. Kein Topspiel, Matrix-Fans werden aber gut unterhalten.								
Ton	Unsaubere Musik-übergänge, schlampige Abmischung Action in besonderer Atmosphäre, aber auch mit besonders vielen Patzern. Kein Topspiel, Matrix-Fans werden aber gut unterhalten.								
16									
3+									
2+									
WERTUNG	2								

INHALT

SPIELE IM TEST

SPIELETITEL	SEITE	SYSTEM
SACRED	46	PC
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	48	PC, PS2, Xbox
X2: DIE BEDROHUNG	50	PC
FINAL FANTASY X-2	52	PS2
I-NINJA	54	PS2
KAENA	54	PS2
CASTLEVANIA	56	PS2
SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE	58	PS2, Xbox, GC
JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	60	PS2, Xbox, GC
ROGUE OPS	62	PS2, Xbox, GC
ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS	64	PS2
SONIC HEROES	66	PS2, Xbox, GC
DOWNHILL DOMINATION	66	PS2
NIGHTSHADE	68	PS2
CASTLE STRIKE	68	PC
SPAWN ARMAGEDDON	70	PS2, Xbox

BUDGETTESTS/ADD-ONS

VIETCONG: FIST ALPHA (ADD-ON)	70	PC
GTA DOPPELPACK	71	PS2, Xbox
FALLOUT – ULTIMATE COLLECTION	71	PC
SOCOM: U.S. NAVY SEALS	72	PS2
WEITERE GETESTETE SPIELE	72	

ALTERSFREIGABE

Hier sehen Sie, für welches Alter das getestete Spiel von der USK (www.usk.de) freigegeben ist. Folgende Alters-einstufungen sieht das Gesetz vor:

Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG. Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.

Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Spiele, die auch Gegenstände und Wettbewerbs beinhalten, wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unbedenklich, so dass keine emotionale Überforderung der Kinder ab Grundschulalter zu befürchten ist. Spielgegenstände versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielumstände oder scheuen durch ihre Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu stressen für Vorschulkinder. Oft sind sie ab 8-10 Jahren auch komplex beherrschbar.

Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Hier spielen kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben bereits eine größere Rolle, deren Bewältigung man Grundschulkindern nicht mehr zumuten möchte. Den 12-Jährigen dagegen wird durchaus zugeführt, den Charakter des Szenarios eindeutig als Spiegelgebot zu reflektieren. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikanimation (historische Militärgefahr oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Szenarien und Mythenwelten zu spielen. Eine klare Unterscheidung zwischen Spielverhalten und Alltagsverhalten erscheint bei in dieser Weise eingesetzten Titeln für Heranwachsende im mittleren Schulalter besonders aufgrund von zurückhaltender Visualisierung von Kampfszenen möglich und wahrscheinlich.

Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvorgangs und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion der interaktiven Beteiligung am Spiel sind erforderlich. Relativ bewaffnete Action, mitunter auch gegen menschlichen Gegner, sowie Spielkonzepte, die fiktionale oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehbar lassen, vermitteln eine größere Identifikationsmöglichkeit mit dem Spielgeschehen. Für die Bewertung ist von Bedeutung, ob dennoch ausreichende Distanz von angeblichen Denk- und Handlungsmustern aufgebaut werden kann.

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG. Das gesamte einseitig gewalttätige Spielkonzept sowie die effektiv voll programmierte Visualisierung und Soundgestaltung der Folgen von Action (menschlich gestaltete Gegner) löst Befürchtungen schädigender Wirkungen sowohl für Kinder als auch für Jugendliche aus. Die Gutachtergebnisse gehen von der Überzeugung, dass bei Einreichung eines Indizierungsantrages bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BFS) nach Erreichen des Titels auf dem deutschen Markt eine Indizierung wahrscheinlich wäre.

SACRED



Das Fantasyreich Ancaria wird von einem bösen Dämonen bedroht. Um das Land zu retten, braucht Ihr Held Zeit, viel Zeit.

PC



▲ **ZAUBERHAFT:** Als Kampfmagier sind Sie im Infight recht schwach. Bei solch dicken Brocken hilft nur zusätzliche Magie.



▲ **UNENDLICHE WEITEN:** Ancaria ist riesig und in gut 15 Landschaften eingeteilt. Ihre Reise beginnt im üppigen Grasland.



▲ **TRITT EIN, BRING GLÜCK HEREIN:** In den Dörfern können Sie jedes Haus betreten. Dann verschwindet das Dach und gibt den Blick auf sorgfältig ausgestattete Räume frei. Bis auf versteckte Gegenstände sind die meisten Wohnungen aber spielerisch nutzlos.



▲ **EFFEKTVOLL:** Die Zaubersprüche sind optisch beeindruckend in Szene gesetzt.



▲ **TAUSCHBÖRSE:** Beim Händler verhandeln Sie nicht benötigte oder nutzlose Utensilien und kaufen Ausrüstung ein.

Wirtschaftssimulationen und Fußballmanager: Ascara's Spiele sind zwar durchwegs gut, waren bislang aber – von einigen exotischen Ausreißern abgesehen – thematisch recht eingegrenzt. Für Aufsehen sorgte deshalb Ende 2002 die Ankündigung, man arbeite an einem epischen Action-Rollenspiel, das selbst höchsten internationalen Ansprüchen genügen soll.

Im Laufe der zurückliegenden einseinhalb Jahre hat sich diese kühn anmutende Behauptung mehr und mehr als begründet erwiesen. "Sacred" erfindet das Genre nicht neu, schnürt aber leichte Metzelkost, Helden, die ans Herz wachsen, klassische RPG-Elemente und eigene Ideen zu einem gigantischen Wohlfühlpaket. "Gigantisch" vor allem deshalb, weil Sie selbst bei flotter Spielweise fast 100 Stunden brauchen werden bis zur finalen Schlacht – gemütliche Genießer brauchen doppelt so lang.

STORY: Die etwas altbackene Geschichte rund um das Fantasyreich Ancaria, einen bösen Zauberer und einen riesigen Oberdämon gehört nicht gerade zu den Stärken von "Sacred". Bis auf ein kurzes Intro bekommen Sie vor Spielbeginn und auch während der ersten Stunden kaum mehr als kleine Häppchen von der Story mit. Erst nach und nach setzt sich aus den

diversen Informationsfetzen ein deutlicheres Bild zusammen, doch tritt die Geschichte nur selten wirklich in den Vordergrund. Hauptsächlich dient sie dazu, den Helden in ein neues Gebiet der riesigen, komplett erkundbaren Karte zu schicken und so die Handlung erneut voranzutreiben.

Apropos Helden – sechs verschiedene haben Sie vor Spielbeginn zur Wahl: Gladiator, Seraphim, Waldelfe, Dünkelelfe, Kampfmagier und Vampir. Sie unterscheiden sich in allem, was eine typische Rollenspielfigur ausmachen kann – Optik, Art der Kampfführung (Nahkampf, Fernkampf per Pfeil und Bogen, Zauberei), Charakterwerte, Fähigkeiten, bevorzugte Waffen und Ausrüstung, Zauberkraft, und, und, und. Natürlich dürfen Sie Ihren Schützling nicht nur hegen und pflegen, sondern ihn auch hochpäppeln. Siege und erledigte Aufträge bringen ihm Erfahrungspunkte, die Sie stufenweise in bessere Werte und größere Fähigkeiten umwandeln.

SPIEL: Im Prinzip drehen sich die rund 30 Haupt- und gut 350 Nebenaufgaben vor allem darum, Ihren Protagonisten mit einer gewaltigen Anzahl unterschiedlichster Monster zu konfrontieren. Auf die trifft er nicht nur unter freiem Himmel (samt Tag/Nachtwechsel), sondern auch im Dunkel der rund 100 Dungeons. Die großen



▲ **ÜBERBLICK:** Sie haben drei Zoomstufen zur Wahl, hier die am weitesten entfernte.



▲ **UNTERIRDISCH:** Viele Verliese betreten Sie im Zuge bestimmter Aufträge.



▲ **ÜBERZAHL:** Bei der Gegnermasse hilft nur viel Taktik und noch mehr Glück.



▲ **NAHVERKEHRSSYSTEM:** Beim Überbrücken der riesigen Distanzen helfen nicht nur Pferde, sondern auch die dahinter sichtbaren Stadtportale. Die 2D-Grafik ist teilweise wunderschön gezeichnet; Bäume, Sträucher und sonstige Pflanzen sind aber nicht animiert.



▲ **DICKER BROCKEN:** Dieser riesige Drache fungiert als Zwischengegner. Er ist aber nicht das größte Monster im Spiel.



▲ **REISEGESELLSCHAFT:** Oft haben Sie bei ihren Unternehmungen mehr oder wenig intensiv mitkämpfende Begleitung dabei.

Entfernungen auf der Oberwelt kann unser Held reitend zurücklegen – auch hoch zu Ross darf er kämpfen und dem Feind Zaubersprüche entgegenschmettern.

Die lernt er übrigens nicht nebenbei, sondern sammelt sie in Form von Runensteinen auf – jeder Charakter hat seine eigenen. Unpassende können Sie in den Siedlungen bei den Zauberern tauschen. Die kombinieren gegen Bezahlung außerdem verschiedene Sprüche zu wirkungsvollen Kombos. In diversen Fantasy-Supermärkten kaufen und verkaufen Sie Waffen, Rüstungen und allerlei Kleinram wie magische Ringe.

Die Kämpfe selbst sind wie beim offensichtlichen Vorbild "Diablo 2" eine Klickorgie: Ob Sie siegreich aus der Schlacht hervorgehen, hängt hauptsächlich von einer starken Waffe, etwas Taktik und Timing, geschickt eingesetzten Zaubersprüchen und Heiltränken und viel Glück ab. Das Monsterpack ist nämlich nicht immer gleich in der Landschaft verteilt: Manchmal lungern an einer Stelle nur zwei harmlose Goblins herum, beim nächsten Versuch stürmt auf einmal ein ganzes Dutzend auf Sie zu.

Insgesamt bleibt der Schwierigkeitsgrad jedoch – zwei verschiedene wird es im fertigen Spiel geben – im gemäßigten Bereich. Sollten Sie

dennoch einmal das Zeitliche segnen, werden Sie an der Stelle wiedergeboren, an der Sie zuletzt eine Hauptmission geschafft haben – inklusive der kompletten Ausrüstung. Bei manchen Aufträgen haben Sie treue Begleiter dabei, die Ihnen beim Kampf unter die Arme greifen. Sie können Ihre Gefolgsleute zwar rudimentär ausrüsten und sie auch heilen, ansonsten sind die Interaktionsmöglichkeiten aber sehr beschränkt. Den Multiplayer-Modus konnten wir bisher nicht testen. Hier können bis zu 16 Unentwegte gemeinsam zum Monsterplätzen aufbrechen oder sich gegenseitig als Lederwams gehen.

FAZIT: Ein locker-leichtes, aber nicht leichtes 2D-Rollenspiel: Zielsicher trifft Ascaron die Lücke zwischen reiner Action-Kloperei und komplexem Zahlengeschichte nach klassischer RPG-Rezeptur. Hochmotiviert kämpft und zaubert man sich durch die Gegnerhorden, um das nächste Gebiet zu erreichen. Trotz des gewaltigen Umfangs wird das Ganze dabei selten eintönig – bei Landschaften, Monstern und Missionen wird nahezu das Optimum an Abwechslung geboten. Wenn Sie es gerne actionlastig mögen, "Diablo 2" und Dungeon Siege" aber zu primitiv fanden, liegen Sie hier genau richtig. **MG**

TESTERGEBNIS	
SACRED	
System	PC
Erscheint	28.02.
Preis	50 Euro
Zu beachten	Umsetzungen auf andere Systeme nicht geplant; den Online-Modus konnten wir noch nicht testen.
Genre	Action-RPG
Hersteller	Take 2
PC-Anforderung	Standard [S. 45]
Anzahl der Spieler	1-16
Onlinefähig	☒
Langzeitmotivation	sehr hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.ascaron.de	
Vibration	☐ Lenkred ☐ Lightgun
Headset	☐ Tastatur ☒ Maus
Multiplay	☒ Speichern jederzeit
Texte	deutsch Sprachausgabe deutsch
USK	12 Spieldauer: 150 Std.
Pro & Contra	▲ Gigantische Fantasywelt ▲ Ausgeklügeltes Zaubersystem ▲ Unzählige Monsterarten ▼ Kämpfe leider sehr v. Glück abhängig
Bild	Super detaillierte, etwas animationsarme 2D-Welt mit 3D-Figuren
Ton	Sprachausgabe mäßig. Effekte und Musik umfangreich und gut.
	"Sacred" brilliert als Action-Rollenspiel, das sich trotz seiner Vielzahl an Feinden und ausgeklügelten Mechanismen einfach und locker spielt.
	2 GRAFIK
	2 SOUND
	WERTUNG 1-

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Erstmals vereint: Das bissige Vampir-Duo aus dem Hause Eidos kämpft, schleicht und knobelt sich durch das finstere Fantasie-Land Nosgoth.



▲ **NEBLIG:** Versperrt ein Gitter Kains Weg, verwandelt er sich kurzerhand in Nebel und gleitet zwischen den Stäben hindurch.



▲ **GEFÄHRLICH:** Diese nebligen Wesen hat Möbius, der Wächter der Zeit, dem Vampirfürsten Kain auf den Hals gehetzt.



▲ **KÄMPFERNATUR:** Dank des hervorragenden Kampfsystems geht kein Schlag ins Leere. Hier prügelt Kain gerade zwei Schattenwesen windelweich. Dabei visiert er automatisch den nächsten Unhold an. Nach ein paar Schwertstreichen herrscht wieder Ruhe.



▲ **WÜRGEGRIFF:** Wegen seiner fiesen Intrigen packt Kain Möbius an der Gurgel.



▲ **GEMEIN:** Diese hinterhältigen Ranken wachsen ohne Vorwarnung aus dem Boden und schnappen nach Raziel.

Selbst der Stammbaum der ältesten Vampir-Sippe dürfte nicht wesentlich verzweigt sein als die Chronologie der Videospielerie "Legacy of Kain". Während Obervampir Kain bereits kurz nach Markteinführung der PSone seine Geburtsstunde feierte, drehen sich die Abenteuer seines Gegenspielers Raziel erst einige Jahre später im Laufwerk von Sonys Konsole.

Nach ihrem Streit haben sich die beiden Kontrahenten zunächst für einige Jahre zur verdienten Ruhepause in die Software-Gruft der kalifornischen Entwickler Crystal Dynamics zurückgezogen. Raziel ist zuerst wieder aufgestanden und hat für sein erstes PS2-Abenteuer "Soul Reaver 2" seine modrigen Füße aus dem Grab bewegt. Das konnte Vampirfürst Kain natürlich nicht lange auf sich sitzen lassen und konterte mit dem genialen "Blood Omen".

STORY: In "Defiance" hat der Konkurrenzkampf endlich ein Ende. Im neuesten Action-Adventure aus dem Hause Crystal Dynamics müssen sich die beiden Blutsauger eine Hauptrolle teilen. Doch eine brüderliche Versöhnung ist noch lange nicht in Sicht. Gerade Kain sinnt noch immer auf Rache und will seinen in Ungnade gefallenen Untertan Raziel vernichten. Dieser will natürlich seinem Erschaffer und

Peiniger entkommen, ihm steht nicht der Sinn danach, sich als willenloser Seelenfänger missbrauchen zu lassen. Doch bevor wir an dieser Stelle zu viel über die spannende Handlung verraten, kommen wir nun zum Wesentlichen:

SPIEL: Die Steuerungen der beiden Blutsauger sind sich recht ähnlich. Jeder von ihnen kann springen, klettern oder mit seinen Flügeln oder ausgestreckten Armen über tiefe Abgründe hinweg gleiten. Alternativ dazu können beide Telekinese einsetzen. Mit dieser Macht werden Feinde gewürgt und über Geländer gestoßen oder brüchige Säulen zum Einsturz gebracht.

Ihre Talente im Kampf sind auch identisch. Beide schwingen den Soul Reaver (Kain den materiellen, Raziel die Astralform) gegen die zahlreichen Feinde. Doch bereits nach den ersten Hieben werden gravierende Unterschiede im Kampfsystem deutlich: Die Schläge gegen Monster, Vampirjäger oder Zombies gehen hervorragend von der Hand – bei den Vorgängern klappte das lange nicht so dynamisch.

Der Kämpfer richtet sich dabei automatisch auf den am nächsten stehenden Unhold aus und führt auf einfache Tastenkommandos hin imposante Schlagmanöver aus. Kniet der Kontrahent



▲ **VERSCHLOSSEN:** Raziel kann nur in der Parallelwelt durch Gitter schlüpfen.



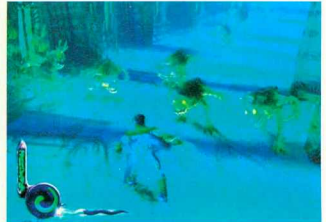
▲ **MAHLZEIT:** Sobald der Gegner taumelt, reißt Raziel dessen Seele aus dem Körper.



▲ **INGESCHLOSSEN:** Erst wenn alle Widersacher tot sind, öffnen sich die Türen.



▲ **ÜBERZAHL:** Diese drei Vampir-Zombies haben es offensichtlich auf Raziel und seinen Soul Reaver abgesehen. Diese modrigen Gesellen treiben sich in einer faszinierenden Level-Grotte mit imposanten Texturen herum! Sogar der Schatten von Raziel ist sehr detailliert.



▲ **KEIN BILDFEHLER:** So sieht die Spektralwelt aus, in der Raziel gegen ein Rudel verdammter Seelen kämpft.



▲ **BEEINDRUCKEND:** Die Säulen des Landes Nosgoth stabilisieren den Kontinent und bieten teuflischen Kreaturen Schutz.

erst einmal kraftlos am Boden, folgt der Todesstoß. Während Kain sich den Körper schnappt und mit seinen spitzen Beißerchen das Blut ausaugt, reißt Raziel seinem Opfer die Seele aus dem Leib und verschlingt sie gierig. Das sieht nicht nur sehr spektakulär aus, sondern hat auch einen großen Vorteil: Der rote Lebenssaft und die Seelen füllen nämlich die Lebensenergieleisten unserer beiden Freunde wieder auf.

Übrigens: Es gibt endlich wieder einige Bosskämpfe zu bestreiten. Auch wenn diese nicht so aufregend sind wie jene in "Blood Omen" oder "Soul Reaver", bringen sie doch willkommene Abwechslung in den Abenteuer-Alltag. Die weiteren Fähigkeiten der Helden kennen wir bereits aus den Vorgängern. So kann Kain als Nebel durch Gitterstäbe gleiten, Raziel hingegen wechselt bei Bedarf in eine Spektralebene, in der die gesamte Level-Geometrie verzerrt erscheint. Ausgestattet mit derartig übernatürlichen Fähigkeiten lösen beide Helden diverse Aufgaben.

Kain zum Beispiel verstärkt seine Macht, indem er die Splitter eines alten Artefakts sammelt und Raziel verleiht dem Soul Reaver neue Fähigkeiten, sobald er ihn in das Seelengefängnis der alten Vampire steckt. Knifflige Rätsel gibt es dabei leider nur wenige. Meist müssen Sie nur

Säulen richtig herum drehen oder schieben, öder Sie zünden telekinetisch korrekten Fackeln an. Ein weiteres Highlight von "Defiance" hingegen ist die spektakuläre Grafikkulisse. Altertümliche Kathedralen sind bis ins kleinste Detail hinein ausgearbeitet und die Oberflächentexturen erscheinen beinahe so detailliert und scharf wie die Eckzähne von Fürst Dracula persönlich. Professionell umgesetzt wurde auch das Kamerasystem. Die Kamera richtet sich immer automatisch aus und behält stets das Geschehen im Mittelpunkt. Weiteres Lob gebührt den hervorragenden deutschen Synchronsprechern.

FAZIT: Gut gemacht, Crystal Dynamics – selbst auf der PlayStation2 sieht die Grafik hervorragend aus. Die Idee, beide Helden abwechselnd steuerbar zu machen, ist in Verbindung mit der überaus spannenden Handlung ebenfalls gelungen.

Nur die stellenweise etwas nervösen Kameraperspektiven sorgen bei Kämpfen und in engen Gängen für echte Verwirrung. Zudem ist der gesamte Spielablauf recht linear angelegt – das stört aber nicht wirklich, denn so kann man sich wenigstens nicht verlaufen. Wer auf actionbetonte Vampir-Abenteuer steht, kommt an dieser Videospielperle keinesfalls vorbei.

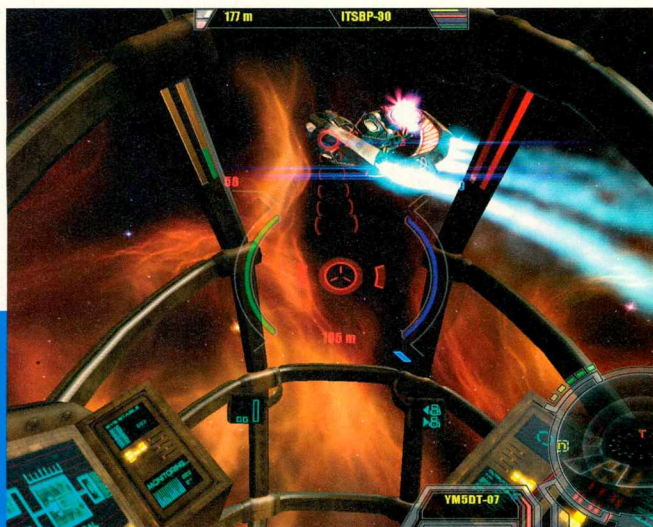
MH

TESTERGEBNIS		LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	
System	PC	PS2	Xbox
Erscheinung	06.02.	06.02.	06.02.
Preis	50 Euro	60 Euro	60 Euro
Zu beachten	Die PC-Version erscheint zusammen mit den Vorgängern "Soul Reaver" und "Blood Omen" als Special Edition.		
Genre	Action		
Hersteller	Eidos		
PC-Anforderung	Einsteiger		
Anzahl der Spieler	1		
Onlinefähig			
Langzeitmotivation	niedrig		
Schwierigkeitsgrad	vorgegeben		
http://www.legacyofkain.com/			
Vibration	☒	Lenkrad	Lightgun
Headset	☐	Tastatur	Maus
Multitap	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte (deutsch)	☐	Sprachausgabe	deutsch
USK	16	Spielzeit	15+ Std.
Pro & Contra	Beide Videospiel-Helden spielbar Schöne und detaillierte Grafikkulisse Ungünstige Kameraeinstellungen Linearer Spielablauf		
Bild	PC-Version bietet diverse Bildschirmauflösungen.		1 GRAFIK
Ton	Professionelle deutsche Synchronsprecher.		1 SOUND
16	Grafisch gut und mit einer spannenden Handlung schleichen sich die beiden Blutsauger bis an die Spitze unserer Videospiel-Charts.		WERTUNG 1-

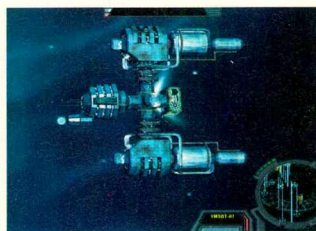
X2 – DIE BEDROHUNG

Ferne Galaxien und unendliche Weiten: Hinter "X2 – Die Bedrohung" verbirgt sich ein Weltraum-Abenteuer Made in Germany.

PC



▲ **HERAUSFORDERND:** Feindliche Kampfjäger verhalten sich intelligent und sind anfangs schwer zu besiegen. Als nützliche Orientierungshilfe dient der dreidimensionale Radar. Die Optik stimmt: Das Universum ist farbenprächtigt gestaltet.



▲ **GIGANTISCH:** In den detaillierten Raumstationen wird reger Handel getrieben. Hier kann das Spiel auch gesichert werden.



▲ **TRIST:** Sie treiben per Textmenü vom Raumgleiter aus Handel. Atmosphärische Marktplätze sucht man vergebens.

Die Amis erkunden den Mars, na und? In "X2 – Die Bedrohung" vom deutschen Entwickler Egosoft durchreisen Sie ein riesiges Galaxien-Universum – zumindest auf dem PC. Ähnlich wie beim Klassiker "Elite" oder dem Genre-Oberhaupt "Freelancer" erwartet den Spieler ein Mix aus Weltraumschlachten und dem Aufbau eines Handelsimperiums.

STORY: Sie schlüpfen in die Rolle des jungen Piloten Julian. Nach missglücktem Fluchtversuch mit einem gestohlenen Raumgleiter werden Sie verurteilt. Die Strafe lautet: Fünf Jahre Arbeitslager. Durch die Unterstützung eines geheimnisvollen Helfers jedoch werden Sie begnadigt und erhalten zudem ein eigenes Raumschiff.

SPIEL: Nach dem ausführlichen Tutorial verbringen Sie die ersten Spielstunden damit, Güter und Rohstoffe mit Gewinn zu verschachern oder Transporte durchzuführen. Dabei können Sie auch abseits der Storyline gewinnträchtige Strecken auskundschaften und später zu den vorgegebenen Aufträgen zurückkehren.

Verdientes Geld dient zur Erweiterung des zunächst spärlich ausgestatteten Jägers. Neben Lasern und Raketen liegen Software-Tools im Händlerregal, mit denen Sie später automatisch andocken oder günstiger an Waren kommen. In

Gefechte sollten Sie sich bis dahin noch nicht verwickeln lassen, dazu sind Sie zu schwach. Waffen und Schild-Upgrades oder der Kauf eines super schnellen Drachenkreuzers verbessern Ihre Chancen im Kampfgetümmel. Durch das Eliminieren von Piratenschiffen steigt zudem Ihr Ansehen und Sie erhalten lukrativere Einsätze.

Ganz besonderen Wert hat man auf den Strategiepart gelegt. Durch geschickte Planung der Transportrouten sowie den Bau von Fabriken bauen Sie nach und nach ein riesiges Handelsimperium auf. Realistisch: Preise für Rohstoffe und Güter richten sich nach den Marktgesetzen von Angebot und Nachfrage.

FAZIT: Die ersten Spielstunden ziehen sich, die uninspirierte Story sowie die langen Transportwege lassen die Action zu kurz kommen. Dies ändert sich jedoch, sobald man die ersten Credits in die Waffen-Ausstattung investiert hat. Dann findet man Gefallen an den spannenden Kämpfen und am ausgeklügelten Handelssystem. Technisch bewegt sich "X2" dabei auf gutem Niveau – zumindest auf dicken Rechnern. Die Sektoren sind prall gefüllt mit prächtigen Raumbasen und auch der Klassik/Trance-Soundtrack sorgt für wohlige Sci-Fi-Stimmung. **AZ**

TESTERGEBNIS

X2 – DIE BEDROHUNG		PC	PC	PC	PC
System					
Hersteller					
PC-Anforderung					
Anzahl der Spieler					
Onlinefähig					
Langzeitmotivation					
Schwierigkeitsgrad					
Sprachausgabe					
USK					
Pro & Contra					
Bild					
Ton					
Wer den ausgedehnten Einlog nicht scheut, bekommt ein motivierendes Weltraum-Abenteuer mit intelligentem Strategie-Part.					

STÄRKE. MUT. ENTSCLOSSENHEIT.

DYNASTY WARRIORS 4

TM

Taktikorientierte Action, die ihresgleichen sucht!

- Spielen Sie über 50 Levels auf 17 einzigartigen Karten
- Riesige Belagerungsgeräte: Rammböcke, Katapulte, Brückenleger, Flammen werfende Moloches u.v.m.
- Neu: Gnadenlose Zweikämpfe
- Erstellen Sie eigene Offiziere und Leibgarden mit dem Charakter-Editor
- Neue, figurespezifische Spezialangriffe
- Brandneues Waffen-Erfahrungssystem
- Neue Königreich-Option: Wählen Sie einen anderen General für jeden Level des Musou-Modus
- 3 völlig neue Offiziere für über 40 spielbare Figuren



FINAL FANTASY X-2

Gehen Sie mit den drei attraktiven Kämpferinnen Yuna, Rikku und Paine auf eine weitere Reise durch die Fantasie-Welt Spira.



▲ **BESCHNITTEN:** Die PAL-Balken sind sogar noch etwas dicker als hier zu sehen. Zum Glück ist das Bild nicht gestaucht.



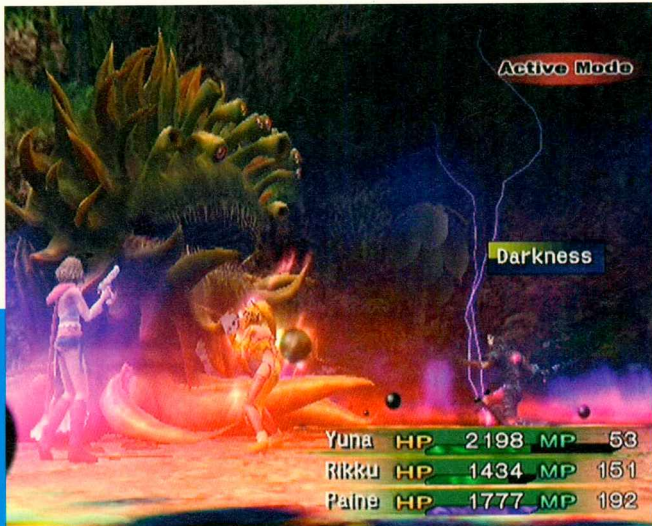
▲ **IN POSE:** Wechseln Sie im Kampf den Kostümsphären, legt die jeweilige Dame einen neuen Fummel an.



▲ **NEUE FÄHIGKEIT:** Während des Kampfes lernen Sie neue Abilities.



▲ **AUS FREUND WIRD FEIND:** Die Aeos standen ehemals unter Yunas Kommando. Nun wenden sie sich gegen sie.



▲ **ALLES BRAUCHT SEINE ZEIT:** Rechts unten in der Statusanzeige befinden sich die Zeitleisten. Sobald die lilafarbene Leiste voll ist, wird die gewählte Aktion ausgeführt. Hier setzt Paine im "Dark Warrior"-Kostüm ihre Darkness-Attacke ein.

Neue Episoden der "Final Fantasy"-Reihe erforderten bisher ein wenig Eingewöhnungszeit, da sie meist von Grund auf neue Geschichten erzählt haben. Bei "Final Fantasy X-2" werden sich die Fans hingegen auf Anheb wie zu Hause fühlen, denn zum ersten Mal liegt eine direkte Fortsetzung vor.

STORY: Von den "FFX"-Hauptfiguren sind allerdings nur noch die beiden Mädels Yuna und Rikku mit dabei. Die wortkarge Lederlady Paine ergänzt das Team. Nachdem Yuna eine Videoaufzeichnung erhielt, in der ihr Freund Tidus zu sehen war ("FFX"-Kenner erinnern sich an sein mysteriöses Verschwinden), entschließt sie sich, nach weiteren Hinweisen zu suchen. Mit dem Flugschiff der Al Bhed reist die Gruppe zu bekannten Orten, so auch in den Macalania-Wald, zum Berg Gagazet oder nach Bevelle, um Missionen zu erledigen und dadurch an die seltenen Videosphären, Speicherkugeln mit Bildinhalten, zu kommen.

SPIEL: Für die Kämpfe kramte Entwickler Square-Enix das "Active Time Battle"-System wieder aus der Schublade. Kenner der Serie sind damit schon vertraut, kam es doch schon in anderen "FF"-Teilen zum Einsatz. Wie der Name vermuten lässt, spielt die Zeit eine bedeutende

Rolle: Für jede gewählte Aktion, sei es ein normaler oder ein magischer Angriff, ein Zauberspruch oder der Einsatz eines Gegenstands, benötigt jeder Charakter unterschiedlich viel Zeit. Nach der Aktion muss sich die Zeitleiste ein zweites Mal füllen, bis eine neue ausgewählt werden kann. Die Dauer dieser Erholungsphase ist von der Schwere der Attacke abhängig.

Dieses System bringt Vor- und Nachteile mit sich. Auf der einen Seite ringt die Zeitkomponente dem Spieler viel mehr taktisches Vorgehen ab. Genügt eine schnelle aber schwache Attacke? Oder macht ein stärkerer Angriff Sinn, trotz Vorbereitungszeit und Erholungsphase? Schließlich müssen die Partymitglieder im Notfall schnell geheilt oder wiederbelebt werden. Ist der Gegner eher am Zug, könnte das ein "Game Over" bedeuten. Zusätzlich können Sie auch Chain-Kombos für sich nutzen. Richten Sie Ihre Aktionen zeitlich so ein, dass Ihre Kämpferinnen eine Angriffskombination ausführen, fügen Sie dem Gegner deutlich mehr Schaden zu. Bei jedem Folgetreffer erhöht sich der Schaden.

Der Haken an der Geschichte: Gerade bei schwächeren Widersachern ist Taktik überflüssig. Es genügt, wenn Sie ständig die Bestätigungstaste X drücken und Standardattacken



▲ **ROMANTISCH:** Eine kleine Gondelfahrt durch die Kanäle von Kilika entspannt.



▲ **HEIMISCH:** "FFX"-Spieler dürften die Wasserfälle auf der Besaid-Insel kennen.



▲ **REALITÄT ODER TRAUM?** Tidus nimmt Yuna in die Arme. Ist er es wirklich?



▲ **DREI FREUNDINNEN:** Paine, Rikku und Yuna (von links nach rechts) stehen auf dem Freideck des At-Bhed-Schiffs und diskutieren. Die Celsius, so der Name des Schiffs, wird von Rikkus Bruder gesteuert. Er bringt die Damen zu jedem Ort.



▲ **EINS NACH DEM ANDEREN:** Nach dem Ableben der Giftpflanze kümmern sich die Kämpferinnen um den Chocobo-Vogel.



▲ **SCHNELLSCHUSS:** Die Kugelhagel-Attacke eines Schützen (hier Rikku) treibt den Chain-Combo-Zähler schnell in die Höhe.

ausführen. Zweitens: Da die Aktionen der eigenen und jene der gegnerischen Figuren auch dann erfolgen, wenn Sie noch im Kampfmenü stöbern, registrieren Sie möglicherweise nicht, ob Ihr letzter Angriff nun Erfolg hatte oder nicht.

Auch bei der Charakterentwicklung gibt es Änderungen. Das Sphärobrett aus "Final Fantasy X" wurde fallengelassen. Stattdessen finden Sie im Verlauf des Spiels Kostüm-Sphäroiden und Kostümpaletten. Kostüm-Sphäroiden sind Kugeln, die ihre Trägerinnen in neue Kleider hüllen und ihnen besondere Fähigkeiten verleihen. Yuna ist anfangs als Schütze unterwegs und hält mit ihren Pistolen entfernte Feinde in Schach. Als Weißmagierin kann sie Schutz- und Heilzauber aussprechen. Die Berserker-Kugel verwandelt die Benutzerin in eine tierische Kriegerin mit hohen physischen Werten, während der Schwarzmagier-Sphäroid die körperlichen Attribute senkt, aber dafür mächtige Kampfzauber beschert.

Grundsätzlich kann jeder Charakter jeden Sphäroiden anlegen, vorausgesetzt, sie sind auf der momentan aktiven Kostümpalette eingesetzt. Manche Paletten verfügen über fünf oder sechs Mulden für die Kugeln, andere nur über zwei. Zusätzlich steigern manche Paletten bestimmte Attribute oder verleihen neue Zauber.

Noch ein Wort zur Technik: Die Mimik und die Bewegungen der Hauptfiguren wurden deutlich verbessert, die Umgebung hingegen sieht immer noch so aus wie vor zwei Jahren. Manche Orte sind recht klar, andere beeindrucken durch imposante Bauten. Eigentlich gäbe es nichts zu meckern, hätte Square-Enix sich diesmal um eine gescheite PAL-Anpassung bemüht. Aber Pustekuchen: Das europäische "FFX-2" läuft langsamer als die US-Version und hat dicke Balken oben und unten. Zumindest behalten die Figuren die richtigen Proportionen bei, wir haben es also im Prinzip mit einem permanenten 16:9-Modus zu tun. Für Besitzer entsprechender TVs ist dies sogar ein Vorteil, der Rest ärgert sich.

FAZIT: Wird "FFX-2" den zahlreichen Fans der Serie gefallen? Schwer zu sagen. Einerseits bereiten die actiongeladenen Kämpfe und das komplexe Jobsystem mit den vielfältigen Kostümsphäroiden viel Spaß. Doch auf der anderen Seite muss man sich mit der stilistischen Kehrtwende von ernst hin zu poppig erst anfreunden. Zudem ist das Spiel verhältnismäßig schnell durchgespielt: Erfahrene Spieler brauchen für den ersten Durchlauf nur etwa 25 bis 30 Stunden. Wer mehr über die Figuren aus "FFX" erfahren will, greift zu. **CG**

TESTERGEBNIS	
FINAL FANTASY X-2	
System	PS2
Erscheint	03/04
Preis	60 Euro
Zu beachten	Die PAL-Version bietet zwar deutsche Texte, wurde aber nicht angepasst. Große Bildbalken verkleinern das Bild.
PlayStation 2	Genre: Rollenspiel Hersteller: Electronic Arts PC-Anforderung: Anzahl der Spieler: 1 Onlinefähig: Langzeitmotivation: hoch Schwierigkeitsgrad: mittel www.electronic-arts.de
TOP 100	Vibration: ☒ Lenkrad ☐ Lightgun Headset: ☐ Tastatur ☐ Maus Multitap: ☐ Speichern: ☐ (Speicherpunkte) Texte (deutsch): ☐ Sprachausgabe (englisch): ☐ USK: 12 Spieldauer: 35 Std.
Pro & Contra	▲ Komplexe Charakterentwicklung ▲ Actionreiches Kampfsystem, ... ▼ ...das leider etwas unübersichtlich ist ▼ Nur wenige neue Ordlichkeiten
Bild	Tolle Effekte, Mimik u. Animation top, schlechte Anpassung (Balken).
Ton	Teils nervige Musik, gute Synchronstimmen, wuchtige Soundeffekte.
16	Mit einem jugendlicheren Stil und einem neuen Kampfsystem wird "FFX-2" viele neue Freunde gewinnen, aber auch alte Fans verlieren.
GRAFIK	2
SOUND	2+
WERTUNG	2+

I-NINJA

Mit seinem Katana schnippelt der Mini-Kämpfer alles kurz und klein!



▲ **ROLLIG:** Auf einem Pulverfass rollen Sie zu einem Käfig, um dessen Tür zu sprengen.



▲ **ZACKIG:** Dieses Ranx-Monster gehört zu den größeren Feinden. Von Wurfsternen zeigt es sich kaum beeindruckt.

Im Auftrag seines Meisters begibt sich der kleine Ninja auf die Suche nach den Wutsteinen, die im Besitz der fiesen Ranx' sind.

Ihre Tätigkeiten beschränken sich nicht nur aufs Kämpfen. Zwar beherrscht der Ninja ein paar echt heiße Kampf-Moves wie Dreifach-Kombo, Wirbelattacke oder Schädelspalter, doch oft muss er auch Geschick, Taktik und Treffsicherheit beweisen. Sie schwingen sich mit Ihrer Kette über Abgründe, gründen auf Ihren Holzschuhen über Rohre und laufen kurze Zeit an der Wand entlang. Dann wieder rollen Sie riesige Kugeln und andere runde Objekte über schmale Plattformen, halten mit einem Raketenbeschütz Ranx-Schiffe vom Strand fern oder kämpfen im U-Boot gegen einen Riesenfisch.

FAZIT: Grundsätzlich gibt es an "I-Ninja" nix zu meckern. Die Grafik ist sauber und flüssig, die Steuerung einfach und die Aufgaben abwechslungsreich. Sympathiepunkte sammelt vor allem der kopfplaste Held mit seinen Wutausbrüchen und seiner unbändigen Kampfeslust. Sondernich originell ist "I-Ninja" nicht, es erinnert doch sehr stark an Spiele wie "Crash Bandicoot", "Sly Raccoon" oder "Maximo". Suchen Sie ein solides Action-Jump'n'Run, dann greifen Sie zu. **CG**

TESTERGEBNIS

I-NINJA		PS2	
System		erhältlich	
Erscheint		80 Euro	
Preis			
Zu beachten	Eine Xbox- und eine GameCube-Version sollen folgen.		
Genre	Jump'n'Run		
Hersteller	Namco		
PC-Anforderung	-		
Anzahl der Spieler	1		
Onlinefähig	☐		
Langzeitmotivation	mittel		
Schwierigkeitsgrad	einstellbar		
www.ininjamgame.com/			
Vibration	☒ Lenkrad ☐ Lightgun		
Headset	☐ Tastatur ☐ Maus		
Multitap	☐ Speichern (nach Level)		
Texte (deutsch)	☒ Sprachausgabe (deutsch)		
USK	6	Spieldauer	ca. 15 Std.
Pro & Contra	▲ Sehr viel Abwechslung, motivierend ▲ Einfache Steuerung ▲ Saubere Comigrafik ▼ Optisch wie spielerisch kaum Neues		
Bild	Farbenfrohe, aber thematisch ausgelutschte Welten; etwas flimmerig.	2	GRAFIK
Ton	Belanglose, aber passende Duellmusik; Dolby Surround PL II.	2-	SOUND
	"I-Ninja" erfindet das Jump'n'Run-Rad zwar nicht neu, macht aber dank der vielfältigen Aufgaben und der coolen Moves viel Spaß.	2	WERTUNG

KAENA

Legt euch als tapfere Fantasy-Kriegerin mit gemeinen Göttern an!



▲ **HILFREICH:** Retten Sie diesen Jungen, hilft Ihnen seine tapfere Mutter weiter.



▲ **GEFÄHRLICH:** In diesem Technologie-Komplex werden Sie von fiesen Kreaturen und gemeinen Robotern verfolgt.

Das tapfere Mädchen Kaena will sich als einzige Vertreterin ihres ganzen Volkes nicht den alles dominierenden Göttern unterwerfen. Der Preis dafür ist hoch: Nach einem Handgemenge wird sie von einem fanatischen Schamanen verstoßen. Ab jetzt liegt es an Ihnen, dem Mädchen bei der Suche nach dem Geheimnis ihrer Heimatwelt Axis unter die Arme zu greifen. Das Abenteuer führt Sie dabei durch eine antiquierte Grafikkulisse.

Im Detail bedeutet das: Die Levelgrafik wird in vorberechneten Standbildern gezeigt. Laufen Sie mit der Spielfigur aus dem Bild hinaus, schaltet das Spiel aufs nächste Bild. Mit einer nicht mehr ganz taufischen Digitalsteuerung schlagen oder schießen Sie sich den Weg zum nächsten Rätsel frei. Meist müssen Sie den richtigen Schlüssel finden oder knifflige Bosskämpfe gegen besonders starke Widersacher bestehen.

FAZIT: Schade, dass "Kaena" technisch so schwach auf der Brust ist – Grafik und Steuerung könnten auch aus einem alten PSone-Spiel stammen. Machen Ihnen derartige Stolpersteine nichts aus, offenbart sich ein interessantes Action-Adventure, das mit genialen Videosequenzen und einer spannenden Handlung zu begeistern weiß. **MH**

TESTERGEBNIS

KAENA		PS2	
System		erhältlich	
Erscheint		80 Euro	
Preis			
Zu beachten	Eine Umsetzung auf andere Systeme ist unwahrscheinlich.		
Genre	Action-Adventure		
Hersteller	Namco		
PC-Anforderung	-		
Anzahl der Spieler	1		
Onlinefähig	☒		
Langzeitmotivation	niedrig		
Schwierigkeitsgrad	mittel		
www.playstation.com			
Vibration	☒ Lenkrad ☐ Lightgun		
Headset	☐ Tastatur ☐ Maus		
Multitap	☐ Speichern (Speicherpunkte)		
Texte (deutsch)	☒ Sprachausgabe (englisch)		
USK	12	Spieldauer	12+ Std.
Pro & Contra	▲ Fordernde Bosskämpfe ▲ Geniale Videosequenzen aus dem Film ▲ Haptische Steuerung ▼ Hintergründe nur aus Standbildern		
Bild	Detaillierte, aber leider recht statische Grafikkulisse.	3+	GRAFIK
Ton	Leider nur mit englischer Sprachausgabe. Unterhaltsames Action-Adventure mit atemberaubender Grafik und endloser Digitalsteuerung. Lediglich Story und Spieldesign überzeugen.	2+	SOUND
		3	WERTUNG

An dieser Stelle
habe ich das Ziel verfehlt.



FIFA Football 2004™ jetzt auf dem N-Gage™ Spiele-Terminal. Für echte Fußballfans, die mit Lizenzvereinen spielen wollen. Umfangreiche Spiele-Ebenen bringen echtes Spielerlebnis und spannende Multiplayer-Begegnungen – ganz ohne Kabel. Mit FIFA Football 2004 erlebst du eine mobile Fußball-Herausforderung, aufregend und authentisch. Jetzt unter n-gage.com/de

N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere



Copyright © 2003 Nokia. Alle Rechte vorbehalten. Nokia und N-Gage sind eingetragene Marken der Nokia Corporation. Änderungen vorbehalten.
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS und the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries.
All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA™. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers (FIFPro™), national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

CASTLEVANIA

Vampire dieser Welt, zieht euch warm an. Leon, Spross des legendären Peitschenschwinger-Clans Belmont, bläst zur Jagd auf untotes Gesindel.



▲ **MAGIE:** Mit einem Flammenzauber schützt Leon sich vor der Horde Fischmänner, die ihm ans Leder will.



▲ **SCHMERZHAFT:** Vor der Laserattacke dieses überdimensionierten fliegenden Auges sollten Sie sich in Acht nehmen.



▲ **SKELETTARMEE:** In einer großen Halle wird Leon von einer ganzen Horde klappriger Skelettkrieger attackiert, die zum Glück zu den schwächeren Widersachern zählt. Mit einigen gezielten Hieben lassen sie sich relativ problemlos ohne Energieverlust ausschalten.



▲ **SHOP:** Rinaldo Gandolfi hat nützliche Gegenstände und viele Tipps für Sie parat



▲ **VORSICHT!** Hier wäre Leon beinahe in eine Falle getappt. Seien Sie auf Ihrem Weg durchs Schloss also stets wachsam.

Als Konami 1986 ein Spiel mit dem Namen "Vampire Killer" für das damals populäre MSX-System veröffentlichte, hätte sich wohl niemand träumen lassen, dass daraus eine der langlebigen Videospiel-Serien aller Zeiten werden würde. 18 Jahre später hat die Reihe, die seit dem zweiten Spiel "Castlevania" heißt, unzählige Ableger auf den verschiedensten Konsolen hervor gebracht. Auf der PS2 erstrahlt das Grusel-Epos nun erstmals in schicker 3D-Grafik, die stark an Genrekollegen wie "Devil May Cry" erinnert. Schnappen Sie sich Ihre Peitsche und zeigen Sie der dunklen Brut, aus welchem Holz ein echter Vampirjäger geschnitzt ist.

STORY: Die Hintergrundgeschichte von "Castlevania" ist schnell erzählt. Ein abgrundtief böser Vampirfürst namens Walter Bernhard hat die Herzensdame des Kreuzritters Leon Belmont in sein ausladendes Schloss verschleppt.

Sie übernehmen die Rolle des tapferen Kämpfers und machen sich auf, Ihre Liebste zu retten. Schon kurz nach Ihrer Ankunft stellen Sie fest, dass Sie nicht der Einzige sind, der ein Interesse daran hat, dem Treiben des diabolischen Hausherrn ein Ende zu setzen. Die Entwickler haben aus dem eigentlich simplen Plot eine sehr spannende Geschichte gestrickt,

die in Spielgrafik-Zwischensequenzen erzählt wird. Um die Spannung zu erhalten, sei an dieser Stelle nicht mehr von der Story verraten.

SPIEL: Innerhalb der Schlossmauern ist im wahrsten Sinne des Wortes der Teufel los. Nachdem Sie sich in einem kleinen Seitenflügel mit den Grundlagen der Steuerung vertraut gemacht haben, stoßen Sie auf eine Halle, von der aus Sie die fünf Levels des Spiels in beliebiger Reihenfolge betreten können. Diese unterscheiden sich hauptsächlich in der grafischen Gestaltung und der zu plättenden Gegner. Während Leon sich in den feuchten Gewölben des "Palastes des dunklen Wassers" mit glitschigen Fischmännern herumzuschlagen muss, lauern im "Garten der Vergänglichkeit" riesige Fleisch fressende Pflanzen auf den Peitschenschwinger.

Um nicht bereits nach kurzer Zeit als Zombiefutter zu enden, müssen Sie im Umgang mit der Waffe sehr fit sein, denn der Schwerpunkt des Spielablaufs liegt klar auf den Kämpfen. Oftmals müssen alle Feinde innerhalb eines Raumes zerlegt werden, bevor Sie Ihren Weg fortsetzen können. Damit das Ganze nicht in stupides Durchmetzeln ausartet, sind die Level nicht linear aufgebaut und lassen Sie mit vielen Abzweigungen selbst entscheiden, auf welchem



▲ **TREFFER:** Eine Anzeige am rechten Bildrand zeigt den erzielten Schaden an.



▲ **WAS TUN?** Um an dieser Barriere vorbeizukommen, bedarf es eines Tricks.



▲ **WIRBELATTACK:** Mit einem Spezialangriff stürmt Leon auf den Gegner zu.



▲ **FLAMMENZOMBIE:** Diesen feurigen Gesellen sollte Leon nicht zu dicht an sich herankommen lassen, sonst wird er von ihm geschnappt. Halten Sie ihn mit Peitschenhieben auf Distanz oder erledigen Sie ihn ganz bequem aus der Ferne mit der Sekundärwaffe.



▲ **LICHTBLITZ:** Leon schleudert den überraschten Bösewichtern einen sehr wirkungsvollen Zauberspruch entgegen.



▲ **FINSTERES GEMÄUER:** Der fiese Vampirfürst Walter Bernhard bewohnt eine wahrlich Respekt einflößende Residenz.

Weg es weitergehen soll. Ein Blick auf die vorbildliche Karte hilft stets, den Überblick zu bewahren. Besonders praktisch: Finden Sie unterwegs so genannte Markiersteine, können Sie mit diesen derzeit noch unerreichbare Areale auf der Karte kennzeichnen, um diese später problemlos wiederzufinden, sobald Sie das zum Weiterkommen benötigte Item gefunden haben. Gewiefte Entdecker werden für das Vordringen in die entlegensten Winkel des Schlosses mit wertvollen Fundstücken belohnt, die das (Über-)Leben deutlich erleichtern.

Glücklicherweise muss sich Leon im Kampf nicht nur auf seine Peitsche verlassen, sondern kann auf verschiedene Sekundärwaffen wie Äxte und Dolche zurückgreifen, von denen er jeweils eine bei sich trägt. Mit Hilfe verschiedenfarbiger Kugeln, so genannter "Orbs", können diese zusätzlich verstärkt werden. Die Orbs wollen aber hart erarbeitet werden, Sie erhalten jeweils einen für jeden besiegten Endgegner. Darüber hinaus finden Sie auch wertvolle Relikte, die Ihnen bei ausreichend vorhandenen Magiepunkten das Leben erleichtern, indem Sie Leon beispielsweise schneller laufen lassen oder stärker machen.

Stark ist auch die technische Präsentation: Leon durchstreift prächtige Bauten und selbst

bei vielen Bösewichtern auf dem Bildschirm bleibt die Grafik immer flüssig. Die Kameraperspektive lässt sich nicht verändern, setzt das Geschehen aber bis auf ganz wenige Ausnahmen stets übersichtlich in Szene. Abzüge gibt es lediglich dafür, dass sich viele Räume innerhalb der einzelnen Levels sehr ähnlich sehen, hier hätte etwas mehr Abwechslung nicht geschadet. Tadellos ist hingegen der Sound. Die aufwändigen Kompositionen verbinden gekonnt verschiedene Musikstile miteinander und sorgen für eine hervorragende Atmosphäre.

FAZIT: Der Sprung in die dritte Dimension ist "Castlevania" gelungen. Die tolle Grafik und besonders die fantastische Soundkulisse gehören zum Besten was das Genre zu bieten hat. Spielerisch hat man sich auf alte Tugenden verlassen, die Mischung aus spektakulären Kämpfen und ausgiebiger Erkundung des Schlosses macht absolut süchtig.

Umso bedauerlicher, dass der Spaß so schnell vorbei ist. Mehr als zehn Stunden werden Sie kaum benötigen um zum Oberbösewicht vorzudringen. Die Bonus-Charaktere und viele versteckte Items motivieren dazu, sich ein zweites Mal durch das Reich des Vampirfürsten zu kämpfen.

FK

TESTERGEBNIS

CASTLEVANIA			
System		PS2	
Erscheint		13.02.	
Preis		60 Euro	
Zu beachten	Versionen für andere Systeme sind nicht geplant.		
PlayStation 2	Genre	Action	
	Hersteller	Konami	
	PC-Anforderung		
	Anzahl der Spieler	1	
	Onlinefähig		
	Längstzeitmotivation	mittel	
	Schwierigkeitsgrad	mittel	
	www.konami-europe.com		
VIDEO GAMES TOP-HIT	Vibration	☒ Lenkrad	☐ Lightgun
	Headset	☐ Tastatur	☐ Maus
	Multitap	☐ Speichern	☐ Speicherpunkte
	Texte	☐ deutsch	☐ Sprachausgabe englisch
	USK	12	Spieldauer 10 Std.
Pro & Contra	▲ Hochmotivierender Spielablauf ▲ Klasse Grafik und genialer Sound ▼ Etwas zu schnell durchgespielt Ab und zu wird's leicht unübersichtlich		
Bild	Sehr flüssige und schöne Grafik. 50/60Hz-Modus.		2+ GRAFIK
Ton	Klassische, orchestrale Themen gemixt mit modernen Sounds.		1 SOUND
	Austreine Spielbarkeit und eine klasse Präsentation machen des PlayStation2-Debüt der legendären Spielereihe zu einem vollen Erfolg.		WERTUNG 1-

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

Dämonen, Halbgötter und Mumien versprechen actionreiche Abenteuer in einer rätselhaften Wüstenwelt voll ägyptischer Mythologie.



▲ VOLLTREFFER: Mit dem göttlichen Schwert des Osiris trifft Sphinx diese riesige Gottesanbeterin. Sie gehört zu den wenigen Endgegnern des Spiels und bewacht die Krone von Uruk. Mit diesem Artefakt kann Sphinx endlich dem finsternen Set gegenüberreten.



▲ PYROMANE: Die brennende Mumie steckt mit dem Feuer die kleine Holzpyramide in Brand und legt so ein Extra frei.



▲ MYSTISCH: Welches Rätsel wohl hinter diesen Lichtsäulen steckt? Tut braucht als Unsterblicher keine Angst zu haben.

Hüpfspiele mit Abenteuer-Einschlag gibt es zur Genüge. Solche jedoch, die neben Action auch noch mit gewitzten Rätseln aufwarten können, sind rar. THQ schafft Abhilfe: Mit "Sphinx und die verfluchte Mumie" werden gleich zwei Spielaspekte in einen Titel gepackt und dabei auch noch witzig aufbereitet!

STORY: Meister Imhotep führt seinen Schüler Sphinx zum Götterpalast nach Uruk. Dort offenbart er ihm, dass hier schwarze Mächte herrschten und dass nur er mit seinen Halbgott-Fähigkeiten der Sache gewachsen sei. Zur selben Zeit im Königreich Luxor: Der trottelige Pharaoprinz Tutankhamen feiert seinen 18. Geburtstag. Er wird von seinem fieser Bruder überwältigt und lebendig in einen Sarkophag verbannt. Während der Zeremonie kann Sphinx allerdings das Schlimmste verhindern und der junge Prinz wird "nur" zur lebendigen Mumie.

SPIEL: "Sphinx und die verfluchte Mumie" ist ein typisches Jump'n'Run-Abenteuer mit hohem Rätselanteil. Es spielt in einem fantastischen Wüstenreich voller ägyptischer Mythologie. Sphinx ist der Actionheld, der sich mit Monstern und Einheimischen herumplagen muss, während der Prinz als unsterbliche Mumie die Rätsel der Pyramiden lösen soll. Da Tut bereits tot ist, kön-

nen ihm Fallen nichts anhaben. Im Gegenteil: Er muss sie sogar nutzen! Beispielsweise kann er sich an Fackeln selbst entzünden und dann das Feuer zu verschlossenen aber brennbaren Holztüren tragen. Oder er lässt sich von Mauern malträtieren und läuft platt gedrückt durch Ritzen.

Getragen wird das Spielgefühl von den weitläufigen Welten: Riesige Tempelbauten, beklemmende Verliese und karge Wüsten sorgen für Atmosphäre. Die feinen Texturen und das ansprechende Comic-Ambiente des Spiels sind erstklassig und bieten perfekte Balance zwischen Coolness und Witz. Leider sind die Ladezeiten etwas zu lang und es fehlt eine automatische Speicherung. Außerdem lässt sich die Kamera nur manuell ausrichten. In Kämpfen muss man zudem auf einen Zielknopf zum Anvisieren der Gegner verzichten.

FAZIT: "Sphinx" sollte man trotz des ein oder anderen Patzers nicht verdammen! Es ist ein erstklassiger Hüpf- und Gripstest mit zwei vollkommen unterschiedlichen Helden. Der eine cool, der andere tollpatschig. Trotz aller Unterschiede ähneln sie sich aber hinreichend, um den Spielfluss zu wahren und die Vorfreude auf den nächsten Level im ägyptischen Fantasiereich zu wecken.

SH

TESTERGEBNIS

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

System	PS2	Xbox	GC
Erscheint	20.02.	20.02.	20.02.
Preis	60 Euro	60 Euro	60 Euro

Zu beachten Die GameCube-Version spielt sich aufgrund der besseren Controller-Belegung am intuitivsten.

Genre	Jump'n'Run
Hersteller	THQ
PC-Anforderung	-
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	hoch
www.sphinx-game.de	
Vibration	☒ Lenkrad ☐ Lightgun ☐
Headset	☐ Tastatur ☐ Maus
Multitap	☐ Speichern ☐ Spielerrückmeldung
Texte (deutsch)	☐ Sprachausgabe ☐ keine
USK	12 ☐ Spielzeit (ca. 18 Std.)

Pro & Contra ▲ Gelingendes Charakterdesign
▲ Riesige Levels mit kniffligen Rätseln
▲ Technische nahezu perfekte Steuerung
▼ Steuerungsprobleme in Kämpfen

Bild Erstklassige Grafik mit 16:9-Umschaltung. Kameraführung manuell.

Ton Charakterstraler Surround-Soundtrack. Leider keine Sprachausgabe.

WERTUNG Fantasiereiches Abenteuer-Jump'n'Run mit hohem Rätselanteil. Die beiden unterschiedlichen Charaktere bringen frischen Wind ins Genre.

PC CD-ROM



Fahr besser, fahr schneller, sahn ab!



Tag- oder Nachtschichten inklusive der brandneuen Las Vegas ähnlichen Stadt „Glitter Oasis“

12 verrückte Fahrer und ihre Fahrzeuge wählbar mit vier komplett neuen Fahrern

Beeindrucken Sie Ihre Fahrgäste mit verrückten Drifts und Sprüngen für ein extra dickes Trinkgeld

Spaßige Mini-Games verkürzen die Wartezeit auf Kunden



Original Game © SEGA © Hitmaker/SEGA 2002, 2003. All Rights Reserved. PC conversion by Strangelite. Distributed by Empire Interactive.
Empire and "i" are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries.
SEGA, SEGA, Hitmaker and "Q" are trademarks or registered trademarks of SEGA Corporation. All Rights Reserved.



JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS

Fiese Schurken, schöne Frauen, geschüttelte Martinis und brachiale Action – James ist mal wieder im Auftrag ihrer Majestät unterwegs.



▲ ORIGINALGETREU: Der Spiel-Bond sieht seinem aktuellen Film-Pendant Pierce Brosnan geradezu verblüffend ähnlich.



▲ NACHTCLUB: Um die Agentin Mya Starling zu retten, mischen Sie den zwielichtigen Schuppen so richtig auf.



▲ VOLLGAS: Auf der Flucht vor seinen Häschern schwingt sich Bond aufs Motorrad.



▲ ABWÄRTS: Die Sequenzen, in denen Sie sich an Ihrem Q-Seil befestigt in die Tiefe stürzen, sehen einfach super aus.



▲ VORSICHT! Da James sich an die Wand presst, kann er um die Ecke spähen und den Feind entdecken. Wäre er einfach weitergegangen, hätte der sich vom oberen Stockwerk abseilende Bösewicht umgehend das Feuer eröffnet.

Nach "Agent im Kreuzfeuer" und "Nightfire" beehrt der britische Top-Agent nun erneut die drei aktuellen Konsolen. Wie schon die beiden Vorgänger basiert "Alles oder Nichts" nicht auf einer Filmvorlage, dennoch ist das Ergebnis ein "Spiel-Film" par excellence geworden. Die Entwickler haben einen beachtlichen Aufwand für das Spiel betrieben und so dürfen Sie in den vielen Zwischensequenzen gerenderte Abbilder bekannter Stars bestaunen.

Der Titelheld ist selbstverständlich seinem momentanen Darsteller Pierce Brosnan wie aus dem Gesicht geschnitten. Darüber hinaus gibt unter anderem Schauspielerkollege Willem Dafoe den Oberbösewicht Nikolai Diavolo, Shannon Elizabeth die Agentin Serena St. Germaine und Topmodel Heidi Klum die Wissenschaftlerin Katya Nadanova.

STORY: Die Handlung wäre jedem Bond-Streifen würdig: Bösewicht Nikolai Diavolo tut genau das, was man in einem Bond-Abenteuer von einem ehemaligen KGB-Agenten erwartet. Er versucht, sich eine hochmoderne Erfindung, in diesem Fall Nano-Technologie, unter den Nagel zu reißen und mit Hilfe dieser schließlich die Weltherrschaft zu erringen.

Ein Geheimagent, der etwas auf sich hält,

kann da natürlich nicht tatenlos zusehen und so macht sich Bond auf zur alljährlichen Rettung des Weltfriedens. Unterstützt wird er dabei durch das Team des britischen Geheimdienstes MI6. Speziell die hilfreichen Erfindungen des cleveren Technikers Q, der natürlich ebenfalls von Filmdarsteller John Cleese verkörpert wird, helfen dem smarten Geheimagenten immer wieder aus scheinbar ausweglosen Situationen.

SPIEL: Noch bevor Sie das Titelbild sehen, dürfen Sie sich in einer Einstiegsmission mit den Grundlagen der Steuerung vertraut machen. Kennern der Vorgänger fällt sofort auf, dass sie den smarten Agenten in "Alles oder Nichts" nicht mehr aus der Ego-Perspektive steuern, sondern ihm über die Schulter blicken.

Schon die ersten Minuten sind bezeichnend für das Spiel: Sie steigen unmittelbar in ein heißes Feuergefecht ein, Kugeln zischen an Ihnen vorbei und an jeder Ecke brennt und knallt. Spätestens nachdem Sie per Raketenwerfer einen Helikopter vom Himmel geholt haben, wird Ihnen klar, worauf es den Entwicklern ankommt: In "Alles oder Nichts" steht spektakuläre Nonstop-Action im Vordergrund. Alle Missionen verlaufen sehr linear, verschiedene Lösungswege gibt es nicht. Langweilig wird das Agentenleben



▲ **NACHSCHUB:** Schnappen Sie sich Waffen und Munition der erledigten Feinde.



▲ **DER BEISSER:** Bonds legendärer Widersacher feiert im Spiel seine Rückkehr.



▲ **BRACHIAL:** Während Serena den Panzer steuert, ballert James den Fluchtweg frei.



▲ **NEED FOR SPEED: UNDERGROUND?** Die Fahrsequenzen erinnern grafisch sehr deutlich an das Edel-Rennspiel, ebenfalls aus dem Hause Electronic Arts. Mit aufwändiger Streckenbebauung und brillanten Lichteffekten sehen Sie sensationell gut aus.



▲ **SPANNEND:** Wird die wenige verbleibende Munition ausreichen, um auch den dritten Feind aus dem Weg zu räumen?



▲ **GENIALER TÜFTLER:** MI6-Techniker Q und sein Team versorgen James regelmäßig mit allerlei nützlichem Hightech-Spielzeug.

durch den simplen Spielablauf aber nicht, denn Bond wäre nicht Bond, wenn er nicht auch in zahlreichen PS-starken Vehikeln unterwegs wäre. Neben den obligatorischen Schlitten wie seinem Aston Martin oder einem Porsche Cayenne, steuert James ein Motorrad und einen Panzer. Selbst der Pilotenschein zahlt sich im Spielverlauf noch aus, auch einen Hubschrauber muss 007 steuern.

Natürlich fährt und fliegt ein James Bond keine Serienmodelle, der schicke Aston Martin beispielsweise kann Raketen abfeuern – in nervigen Verkehrsstaus ein wahrer Segen. Haben die Vorgänger noch starr Baller- und Fahrmissionen getrennt, werden die verschiedenen Genres innerhalb der Missionen nun variiert, für Abwechslung ist also gesorgt.

Dies trifft auch auf die Schauplätze des Spiels zu, denn Bond beweist sich einmal mehr als wahrer Weltenbummler und besucht unter anderem New Orleans, Moskau und Peru. Die Optik gehört dabei durchweg zur absoluten Oberklasse und glänzt mit aufwändigen Texturen.

Zudem trübt selbst bei richtig viel Action auf dem Bildschirm kaum ein Ruckler den Spaß am Geschehen. Einziger Kritikpunkt sind die Animationen der Charaktere, zwar nicht schlecht, aber dezent hölzern. Sie wollen damit nicht so recht

zur übrigen Edel-Optik passen. Gesellige Agenten können sich in verschiedenen Mehrspieler-Modi mit bis zu vier Spielern bekriegen. Auch ein Kooperations-Modus ist an Bord, in diesem ist die Zahl der Mitspieler allerdings auf maximal zwei begrenzt.

FAZIT: Es macht einen Mordsspaß, an einem Seil befestigt Häuser-Fassaden hinabzusprinten, auf dem Motorrad mit eingebautem Flammenwerfer Verfolger abzuschütteln oder im Panzer ein ganzes Dorf in Schutt und Asche zu legen. Ähnlich wie bei "Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs" sorgt die Kombination aus pausenloser Action und bombastischer Präsentation für erstklassige Unterhaltung.

Hier wo dort ist die Spieliefe allerdings eher gering. Anders als man es bei einem Agentenspiel erwarten könnte, finden sich im Spiel keinerlei anspruchsvolle Schlepppassagen im Stile von "Splinter Cell". Zwar kann auch ein James Bond schleichen und seine Gegner lautlos erledigen, wirklich benötigen werden Sie diese Möglichkeiten aber nicht. Wenn Sie sich daran nicht stören und auf genial präsentierte, kurzweilige Action stehen, ist "James Bond: Alles oder Nichts" genau Ihr Spiel. **FK**

TESTERGEBNIS

JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS

System	PS2	Xbox	GC
Erscheint	27.02.	27.02.	27.02.
Preis	60 Euro	60 Euro	60 Euro

Zu beachten: Auf Seite 28 finden Sie den Test der GBA-Version. Eine Umsetzung für den PC ist nicht geplant.

Genre	Action
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	-
Anzahl der Spieler	1-4
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	mittel
www.electronic-arts.de	

Vibration	☒ Lenkrad	☐ Lightgun
Headset	☐ Tastatur	☐ Maus
Multitap	Speichern (nach Level)	
Texte	deutsch	deutsch
USK	16	Spielzeit ca. 10 Std.

Pro & Contra	Fantastische Präsentation
	Mischung aus Baller- und Fahrlevels
	Keine alternativen Lösungswege
	Einige Stellen sind sehr schwierig

Bild	Tolle, sehr aufwändige Grafik, besonders in den Fahrabschnitten.
------	--

Ton	Klasse Musik im typischen Bond-Stil und sehr gute Synchro.
-----	--

16	Audioduell hervorragender Actionkrieger. Die Sprünge zwischen den verschiedenen Genres sorgen für die nötige Abwechslung.
GRAFIK	2+
SOUND	1-
WERTUNG	2+

ROGUE OPS

Stealth-Action erfreut sich derzeit sehr großer Beliebtheit. Kann es Kemcos "Rogue Ops" mit der starken Konkurrenz aufnehmen?



▲ **FEUER FREI:** Die beiden Gegner haben Nikki entdeckt und das Feuer eröffnet. Nun muss sie, schnell handeln. Wenn Ihnen das Zielen auf solch große Distanz zu schwer fällt, können Sie mit dem Scharfschützengewehr auch näher an die Bösewichter heranzoomen.



▲ **STEALTH-KOMBO:** Nikki hat es geschafft, sich unbemerkt anzuschleichen und schaltet den Feind im Nahkampf aus.



▲ **KLETTERTARTIE:** Ohne die Laserbarriere deaktivieren zu müssen, hängelt sich die agile Nikki einfach darüber hinweg.

Nachdem Ubisofts "Splinter Cell" zum Mehlstein avanciert ist, versuchen andere Hersteller mit sehr ähnlichen Titeln an diesen Erfolg anzuknüpfen. "Rogue Ops" hebt sich in erster Linie durch seine Besetzungsliste ab. Capcom schickt ausnahmsweise mal eine Heldin in den Kampf gegen ein böses Terroristensyndikat.

STORY: Nicola Connors heißt die Anti-Terror-Agentin, deren Rolle Sie übernehmen. Sie verfügt definitiv über die notwendige Motivation für ihren Auftrag: Bei einem Anschlag der Terroristengruppe "Omega 19" kamen ihr Mann und ihre Tochter ums Leben und nun brennt sie darauf, als Mitglied der geheimen Anti-Terror-Einheit "Phoenix" die dunklen Pläne der Terroristen zu durchkreuzen. Dazu müssen Sie ihr helfen, acht Missionen zu überleben, in denen sie unter anderem eine Forschungsstation in Sibirien und ein Raketenstudio in Usbekistan besucht.

SPIEL: Wenn Sie das Training in der "Phoenix"-Zentrale absolviert haben und Ihren ersten richtigen Einsatz angehen, werden Sie schnell feststellen, dass es der eigenen Gesundheit durchaus förderlich ist, unauffällig zu agieren und die Gegner lautlos zu eliminieren. Eine besonders elegante Möglichkeit hierzu bieten die so genannten Stealth-Attacken: Gelingt es

Ihnen, sich von hinten an den Feind heranzuschleichen und innerhalb eines knappen Zeitlimits eine vorgegebene Tastenfolge auf dem Analog-Stick nachzudrücken, schaltet Nikki den Bösewicht blitzschnell aus.

Wenn Schleichen nicht so Ihr Ding ist, können Sie sich auch mit gezogener Waffe ins Getümmel stürzen. Dann müssen Sie aber mit mehr Widersachern fertig werden, denn diese rufen Verstärkung herbei, sobald sie Nikki entdecken. Wie jeder gute Spion hat natürlich auch Nicola hochmoderne Ausrüstungsgegenstände wie ferngesteuerte, fliegende Minikameras und einen Iris-Scanner bei sich, die ihr häufig bei der Lösung der vielen cleveren Rätsel behilflich sind.

FAZIT: Besonders technisch ist "Rogue Ops" kein zweites "Splinter Cell" geworden, zu sehr ruckelt die Grafik und zu schlecht sind die Synchronsprecher. Die gelungene Spielbarkeit macht das Spiel dennoch empfehlenswert, Nikki steuert sich sehr gut durch die spannenden und abwechslungsreichen Missionen. Insbesondere ungeduldige Agenten werden das Spiel mögen, denn hier können Sie auch mal offensiv agieren und aus einem Feuergefecht mit mehreren Gegnern als Sieger hervorgehen.

FK

TESTERGEBNIS	
ROGUE OPS	
System	PS2 Xbox GC
Erscheint	06.02. 06.02. 06.02.
Preis	60 Euro 60 Euro 60 Euro
Zu beachten	Xbox- und Cube-Version sind optisch etwas schöner. Xbox-Version bietet Waffenwechsel per Headset.
Genre	Stealth-Action
Hersteller	Kemco
PC-Anforderung	-
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.rogueops.com	
Vibration	☒ Lenkrad ☐ Lightgun
Headset	☒ Tastatur ☐ Maus
Multitap	☐ Speichern
Texte (deutsch)	Sprachausgabe (deutsch)
USK	16 Spieldauer (ca. 15 Std.)
Pro & Contra	▲ Die Steuerung ist (beinahe) tadellos ▲ Abwechslungsreiche Missionen ▲ Wirklich neue Ideen fehlen ▼ Leichte technische Schwächen
Bild	Hübsche Texturen und gute Animationen. Häufig ruckelt es aber. Die Musik ist gut, aber die Sprecher sind teilweise völlig unpassend.
Ton	
16	
Wer keine Innovationen erwartet und über die technischen Schwächen hinwegsehen kann, erhält ein überzeugendes Stealth-Abenteuer	
GRAFIK	2-
SOUND	2-
WERTUNG	2

Die drei haben gut lachen...



...Denn sie kaufen Ihre Games bei Newline Entertainment...

www.newline-entertainment.de

**Nur klauen ist billiger!
(Wenn man nicht erwischt wird)**

ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS

Rollenspiele sind in Deutschland selten, Exemplare mit Strategie-Einschlag noch seltener. Da kommt Arc gerade recht...



▲ GLEICH ISTS BESSER: Tatjana ist nicht die beste Kämpferin, dafür kann sie schnell eure ganze Truppe heilen.



▲ HALTE DURCH: Kharg und Maru kommen gerade rechtzeitig: Paulette wird von grimmigen Deimos bedrängt.

▲ **PROVOKANT:** In Orcoth, der Hauptstadt der Orcon-Deimos ist Halbling Darc nicht gerne gesehen. Doch auch wenn Dämonenmädel Delma erst einmal Streit vom Zaun bricht, wird sie später zu einer wertvollen Mitstreiterin.

In der Welt von "Arc: Twilight of the Spirits" wurde das Konzept des Nachbarschaftstreits auf die Spitze getrieben. Menschen und Deimos streiten um die begehrten Geistersteine, beide Rassen leben in Feindschaft, jeder Kontakt ist verboten und so ziehen die Jahre ins Land.

STORY: Von königlicher Abstammung, heißblütig und ungestüm würde Kharg die Deimos am liebsten im Alleingang ausrotten, um seinen Mitmenschen zu helfen. Darc geht es weniger gut: Der nachdenkliche Halb-Deimos wird sowohl von Menschen als auch von Deimos verachtet und fristet als Sklave des feisten Froschweibs Geedo sein erbärmliches Dasein. Eine Fügung des Schicksals macht ihn jedoch zum mächtigen Deimos-Anführer mit dem festen Plan, die ekligsten Menschen ein für alle Mal zu vernichten.

Pikant ist, dass Kharg und Darc Brüder sind und früher oder später aufeinander treffen müssen. Und dann sind da noch die Geister der Elemente, das fiese Dilzweld-Imperium und dunkle Gestalten im Schatten, die ihre ganz eigenen Pläne schmieden.

SPIEL: Sie schlüpfen abwechselnd in die Haut oder Schuppen der beiden Protagonisten. Die Hälfte des Spiels dürfte Ihnen aus normalen Rollenspielen bekannt vorkommen: Sie ziehen

auf einer Landkarte von Hotspot zu Hotspot, treffen neue Gefährten und besuchen Städte zum Reden und Einkaufen. Kommt es zum Kampf, wird die Sache wesentlich interessanter: Auf einer Karte ziehen Sie Ihre bis zu fünf Recken in bester Strategiespielmanier nacheinander – die Reihenfolge wird durch den Geschwindigkeitswert festgelegt, ein blaues Feld zeigt den Laufradius an. Auf Knopfdruck können Sie dann zuschlagen, zaubern oder andere Spezialtechniken einsetzen. Natürlich haben verschiedene Figuren auch verschiedene Eigenschaften: Während die flinke Delma sehr nahe beim Gegner stehen muss um zu treffen, darf Bogenschütze Maru auf Distanz bleiben und sich so aus der Gefahrenzone raushalten.

FAZIT: Üppige Landschaften und grimmige Monster lassen den PS2-Grafikchip rauchen. Noch besser ist die Soundkulisse: Die Musik geht super ins Ohr und die Sprachausgabe wirkt größtenteils sehr professionell.

Auch die Steuerung der Helden geht flott von der Hand und die Kämpfe sind nicht ganz anspruchlos – mitdenken ist angesagt. Schelte gibts aber für die Kharg-Szenarios – in denen werden nämlich sämtliche Rollenspiel-Klischees sorgfältig gepflegt.

TESTERGEBNIS	
ARC: TWILIGHTS OF THE SPIRITS	
System	PS2
Erscheint	erhältlich
Preis	60 Euro
Zu beachten	Ähnlich gute deutsche Stimmen sind bei Rollenspielen selten. Kenntnisse der PSOne-Vorgänger sind nicht nötig.
Genre	Rollenspiel
Hersteller	Sony
PC-Anforderung	-
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einfach
www.playstation.de	
Vibration	☒ Lenkrad ☐ Lightgun
Headset	☐ Tastatur ☐ Maus
Multitap	☐ Speichern ☐ Speicherpunkte
Texte (deutsch)	Sprachausgabe (deutsch)
USK	6 Spieldauer (ca. 35 Std.)
Pro & Contra	Tolle Synchronisation Faszinierendes Darc-Szenario Langweiliges Kharg-Szenario Die Stimme von Held Maru stört
Bild	Die Grafik ist sauber und die Helden warten mit guter Mimik auf. Rockige Musik, gelungene Sprachausgabe und kernige Soundeffekte.
Ton	Super lokalisiertes Rollenspiel mit liebevoller Optik und taktischen Kämpfen. Es muß nicht immer nur "Final Fantasy" sein.
6 2+ 1- WERTUNG 2	



NUR 1x Bestellen = 30x Mega-Fun!

MORE FUN AND CULT-WWW.GIGAHANDY.DE

DAS BRINGT MEGA-SPASS FÜR KLEINES GELD! JETZT SOFORT ZUSCHLAGEN. ABSOLUT NEU UND MEGASCHNAP! DU ERHÄLTST TÄGLICH BIS ZU 30 TAGE JE EINEN GENIALEN KRACHER AUS EINEM UNSERER POWER PAKETE FÜRS HANDY FÜR NUR GENIALE:

1,99*

POWER PIX PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

RINGTONES PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

MOVIE PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

SMS-PIX PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

Sende eine SMS mit START VGH NUMMER an 84242*

Bestellbeispiel: "START VGH 42206" (Du bestellst das Pix-Paket) Bitte Leerzeichen beachten!

Weitere Power Angebote unter www.gigahandy.com! Alle Pakete erhältst du im Abo für max. 30 Tage täglich je 1,99 Euro SMS. Sende "Stop - Leerzeichen - Bestellnummer" um Deine Service jederzeit zu stoppen. 12 CT Anbielteranteil Vodafone SMS Z.B.: "STOP 42206" Bitte Leerzeichen beachten!

POWER RINGTONES

Genital! Polyphon und monophon

- 82245 BEYOND THE SEA TITELSON/FINDEN NEMO
- 82244 SEX AND THE CITY
- 82243 LIKE ICE IN THE SUNSHINE
- 82242 DER DRITTE MANN
- 82241 DALLAS
- 82240 SEXBOMB
- 82239 PHANTOM DER OPER
- 82238 JACKASS
- 82237 CHARLIE'S ANGELS
- 82236 TROUBLE
- 82235 FREE LIKE THE WIND
- 82234 SCHICK MIR 'N ENGEL
- 82233 EY, EY, EY
- 82232 WHERE IS THE LOVE
- 82231 WHITE FLAG
- 82230 AD IN DEN SÜDEN
- 82229 ALRIGHT
- 82228 DIE SCHULE BRENNT
- 82227 SMILE
- 82226 DIE SCHULE BRENNT
- 82225 FIGHTER
- 82224 AXEL F. 2003
- 82223 FIGHTER
- 82222 DAS LIED VOM TOD
- 82221 DIE MAUS
- 82220 VICH
- 82219 DU BIST DAS GRÖSSTE
- 82218 NOTHINGS GONNA STOP
- 82217 VIER MIT AN DER UHR...
- 82216 MUPPETS
- 82215 HALLOWEEN
- 82214 G23
- 82213 TOM UND JERRY
- 82212 THE FINAL COUNTDOWN
- 82211 PRINCE
- 82210 DAS A-TEAM
- 82209 SOUTH PARK
- 82208 MISS MARY
- 82207 ADAMS FAMILY
- 82206 STEUER-SONG
- 82205 JENNY F. T. BLOCK
- 82204 DIESE THYME
- 82203 COBRA 11
- 82202 MISS IMPOSSIBLE
- 82201 PPT. LANSTRAUPE
- 82200 LOHNSCHNAP
- 82199 INSEL N. 2 BEGEN
- 82198 BACARDI FEELING
- 82197 CAPTAIN FUTURE
- 82196 MANA MANA
- 82195 DAS BOOT
- 82194 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
- 82193 DER PATE
- 82192 SEASIDESTRASSE
- 82191 TOM UND JERRY
- 82190 TATORT
- 82189 SMOKE ON THE WATER
- 82188 FLINTSTONES
- 82187 NEW YORK NEW YORK
- 82186 DALLAS
- 82185 99 LUTTRALONS

Display MOVIES



80 GENT'S PER SMS:
SCHICK DEN TEXT "VGH"
UND DIE BESTELLNUMMER AN:
86688 **8514 47**
ZUM BEISPIEL: VGH42043
(DU BESTELLST PIX NR.42043)
CH: 0900 902322 BFR 4.23MB AL: 0900 545406 €1.33MB

GIGA-GEILE COLORED PIX

Der Hit: Für alle Handys mit Farbdisplay!



Colored Logos



86688 Farbiges Logos €2,99/SMS, max. €5,98 f. 2 SMS (12ct Anbielteranteil Vodafone/SMS)

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY UND JETZT NEU: FÜR S.V. HANDYS: NOKIA 3330, 5210, 5310, SIEMENS JA 50ER

SONIC HEROES

Diesmal geht Sonic zusammen mit Freunden auf Robotnik-Jagd.



▲ VORAUSS: Immer wenn Sonic die Gruppe anführt, ist sie sehr schnell unterwegs.



▲ SALTO MORTALE: Das Team Dark zeigt hier eine Sprungkombination, die die Roboter am Boden nacheinander zerstört.

Der wieselflinke Sonic kehrt mit seinen Freunden zurück auf die Next-Generation-Konsolen. Diesmal allerdings in einem rasanten Rennspiel. Vier Teams, bestehend aus jeweils drei Sonic-Freunden, sind auf der Jagd nach ihrem Erzfeind Dr. Robotnik. Jedes Teammitglied besitzt eine besondere Fähigkeit, die sich immer dann auf die komplette Mannschaft überträgt, wenn er Anführer ist. So ist Sonic irre schnell, Knuckles zerstört mit seinen Fäusten Kisten und Tails Flugkünste bringen das Team auf Plateaus. Durch Sammeln von Power-ups verbessern sich die Fähigkeiten sogar noch. Die Charaktere werden per Knopfdruck angewählt. Leider ist dies in aller Hektik nicht einfach. Oft vertut man sich und bleibt mit dem falschen Helden am Gegner hängen. Außerdem verhindert die eigenwillige Kamera einen flüssigen Spielablauf.

FAZIT: Aus der eigentlich recht witzigen Spielidee mit den drei Sonic-Helden gleichzeitig hätte man mehr machen können. Zwar bietet "Sonic Heroes" viele Levels und eine pfeilschnelle Grafik, doch die handwerklichen Patzer ziehen den Spaß gehörig nach unten. Fans des blauen Iglis werden drüber hinwegsehen, alle anderen sollten einen besseren Hüpfspiel den Vortritt geben. **SH**

TESTERGEBNIS					
SONIC HEROES					
System	PS2	Xbox	GC		
Erscheint	05.02.	05.02.	05.02.		
Preis	60 Euro	60 Euro	60 Euro		
Zu beachten	Die PS2-Version ist aufgrund der miserablen Steuerung nicht zu empfehlen.				
	Genre	Geschicklichkeit			
	Hersteller	Atari			
	PC-Anforderung	-			
	Anzahl der Spieler	1-2			
	Onlinefähig	☐			
	Langzeitmotivation	mittel			
	Schwierigkeitsgrad	einstellbar			
	www.sonic-heroes.com				
	Vibration ☒	Lenkrad	☐	Lightgun	☐
	Headset	☐	Tastatur	☐	Maus
Multitap	☐	Speichern	(nach Level)		
Texte (deutsch)	Sprachausgabe		(deutsch)		
USK	6	Spieldauer	ca. 20 Std.		
Pro & Contra	Rasend schnelle Action Riesige Levels für Entdecker Kamera ist oft verwirrend Steuerung unnötig kompliziert				
Bild	Ihre schnell und kunterbunt. Die Kamera ist eigenwillig und nervig.				
Ton	Typische Sonic-Musik: Schräg, schnell und gewöhnungsbedürftig.				
	Schnelle Hüpfer, die oft die Steuerungs-Präzision alter Sonic-Spiele vermissen lässt. Viele unnötig frustige Stellen werden den Spaß.				
	GRAFIK 2-				
	SOUND 3+				
WERTUNG 3+					

DOWNHILL DOMINATION

Mit Affenzahn den Berg 'runter – und das aufm Fahrrad? Ja, das geht!



▲ ALLES ECHT: Die Shimano-Werbung im Dorf deutet es an: Alle Teile sind lizenziert.



▲ AUS DEM WEG! Sie müssen beider Abfahrt immer mit Hindernissen wie diesen Fußgängern rechnen.

Man nehme "SSX", taue den Schnee weg, tausche das Snowboard gegen ein Fahrrad und fertig ist noch ein Trendsport-Racer. Neun Fantasie-Berge mit insgesamt 27 Kursen hat Entwickler Incog ("War of the Monsters") gebastelt. Die Pisten wirken lebendig: Im Wald stehen Spaziergänger im Weg herum, auf der Dorfstraße muss man Autos umfahren. Ausweichen ist aber kein Problem, denn Sie rasen keine eng abgesteckte Piste, sondern einen richtigen Berg hinunter. Kommt Ihnen einer der sieben Kontrahenten in die Quere, dürfen Sie ihn mit der Faust vom Rad boxen. Mit Siegpriämien bastelt man am Bike herum oder kauft sich gleich ein neues. Tricks beherrschen Sie natürlich auch: Die 60 Verrenkungen lassen sich ähnlich wie jene in "SSX" mit einer Schultertasten-Kombination ausführen.

FAZIT: Rasant und spektakulär ist "Downhill Domination" ohne Zweifel, doch ein unausgewogener Schwierigkeitsgrad sorgt leider dafür, dass man bei vielen Rennen spätestens ab der Hälfte einsam an der Spitze fährt. Schwach finden wir auch die fehlende turboboost-Leiste, so dass Tricks während der Rennen nicht bringen. Immerhin liegen Extras auf der Strecke, die Ihnen u.a. mehr Strampelpower verleihen. **SZ**

TESTERGEBNIS				
DOWNHILL DOMINATION				
System	PS2			
Erscheint	März 04			
Preis	60 Euro			
Zu beachten	Umsetzungen für andere Systeme sind unwahrscheinlich.			
	Genre	Trendsport		
	Hersteller	Codemasters		
	PC-Anforderung	-		
	Anzahl der Spieler	1-4		
	Onlinefähig	☐		
	Langzeitmotivation	niedrig		
	Schwierigkeitsgrad	einstellbar		
	www.codemasters.de			
	Vibration ☒	Lenkrad ☐	Lightgun ☐	
	Headset ☒	Tastatur ☐	Maus ☐	
	Multitap ☐	Speichern ☐	nach Level ☐	
	Texte (deutsch) ☐	Sprachausgabe ☐		englisch ☐
	USK ☐	16	Spieldauer	ca. 12 Std.
Pro & Contra 	Neun spektakuläre Berge Ganz nettes Fahrrad-Tuning Kaum Spezialeffekte Tricks mäßig ins Spiel eingebunden			
Bild 	Die Grafik ist schnell und flüssig, aber nicht frei von Texturfehlern.			
Ton 	Die für Trendsport typische Muske ist sehr leise abgemischt.			
	Außerst rasante Bike-Rennen auf neu ansehnlichen Bergen. Leider fehlt es am nötigen Feintuning. Trendsport-Fans gefällt's aber bestimmt.			
	GRAFIK 2 SOUND 2- WERTUNG 2			

100% UNABHÄNGIG!

play THE PLAYSTATION

play

Rainbow Six 3: Der geniale Taktik-Shooter erscheint für PS2!
www.playplaystation.com

02-2004



€ 4,99

Abonnent	CS 50
Einzelheft	4,99
Abonnement	17,97
Abonnement	17,97
Abonnement	17,97

THE PLAYSTATION

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

MIT DVD!
55 Videos! 110 Minuten Spielzeit!
• UNZENSIERT •



NEU: MIT MULTI-ANGLE-FUNKTION



EXKLUSIV:

35 MINUTEN SPIELSEQUENZEN
GRAN TURISMO 4

Onimusha 3

Final Fantasy 12



Top-Video: Brandneue Insider-Infos zum Action-Kracher.

Premiere: Erste Spielabschnitte vom Rollenspiel-Hit.

Resident Evil: Outbreak

Max Payne 2



Horror-Trip: Sechs Minuten schaurig-schöne Spielszenen.

Test: Besteht der Cop die PS2-Bewährungsprobe?

GRATIS BOOKLET

Komplettlösung:
Mission: Impossible -
Operation Surma



**19 SEITEN
TIPPS & TRICKS**

Komplettlösung: Medal of Honor: Rising Sun (inkl. aller Bonusmissionen & Filmrollen).
Profi-Tipps: FIFA Football 2004. Plus aktuelle Action-Replay-Codes und Cheats.

Das perfekte Rennspiel:
Das 8-Seiten-Special prall gefüllt mit Insider-Infos im Heft & Videos.

GRAN TURISMO 4

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Comeback des Jahres: Alle Infos zum genialen Horror-Schocker im Heft & XXL-Video.

DIE 50 PS2-HITS 2004

Exklusive Vorschau: Metal Gear Solid 3, Driver 3, Medal of Honor: Rising Sun 2, Silent Hill 4, The Getaway 2 u.v.m.



**Jetzt
am
Kiosk!**

play The PlayStation ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

**Gratis-Booklet
im Heft:**

Komplettlösung zu
Mission: Impossible -
Operation Surma!

**Multi-Angle-
Funktion:**

Das GT 4-Video aus 3
unterschiedlichen
Kameraperspektiven

**Exklusives
Videomaterial:**

35 Minuten Spielse-
quenzen aus GT 4 - plus
55 Videos auf der DVD

CASTLE STRIKE

Von wegen Bausparvertrag: Auf diese Steine können Sie hauen!

PC



▲ **WEHRHAFT:** Mit Katapult und Ramme versucht der Feind die Mauern einzureißen.



▲ **IN REIH' UND GLIED:** Truppen können Sie in drei verschiedenen Formationen aufstellen, die verschiedene Boni bewirken.

War nicht schon als Knirps das Umwerfen von Bauklötzen-Türmen viel schöner als das umständliche Aufstellen? Den Entwicklern von Related Designs ist es früher wohl genauso ergangen und so haben sie bei "Castle Strike" das Zerdeppern gegnerischer Burgmauern in den Vordergrund gestellt. Zwar handelt es sich trotzdem um Aufbaustrategie, doch wurden die typischen Aspekte Rohstoffgewinnung, Basiserrichtung (aufgeteilt in militärischen Burg- und zivilen Dorfbereich) und Rekrutierung von Einheiten möglichst einfach gehalten.

Der Reiz liegt klar im Kampf: Mit Ihren Truppen marschieren Sie gen Feind und versuchen mit Rammen, Katapulten und Belagerungstürmen dessen Bauwerk einzureißen. Das macht auch langfristig irre Spaß, obwohl "Castle Strike" mit den üblichen Widrigkeiten deutscher Low-Budget-Produktionen zu kämpfen hat: Die Animationen sind steif, die Zwischensequenzen lächerlich, die Bedienung teilweise umständlich.

FAZIT: Geschickt vermischen die Entwickler spannende Aufbauaspekte mit reinem Zerstörungswahn, peppen abgeduldet Mechanismen mit simplen, aber effektiven Ideen auf. Für Fans von Kastellen und Katapulten eines der schönsten Spiele der letzten Zeit. **MG**

TESTERGEBNIS

CASTLE STRIKE				
System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich			
Preis	45 Euro			
Zu beachten	Inzwischen ist ein Patch 1.1 erschienen, der vor allem KI-, Kamera- und Steuerungsprobleme behebt.			
	Genre	Echtzeit-Strategie		
	Hersteller	Data Becker		
	PC-Anforderung	Standard		
	Anzahl der Spieler	1-4		
	Onlinefähig	☒		
	Langzeitmotivation	hoch		
	Schwierigkeitsgrad	einstellbar		
	www.castlestrike.de			
	Vibration	☒ Lenkrad	☒ Lightgun	
	Headset	☒ Tastatur	☒ Maus	☒
Pro & Contra ▲ ▼	Multipat	☒ Speichern jederzeit		
	Texte (deutsch)	☒ Sprachausgabe deutsch		
	USK	12	Spieldauer	ca. 30 Std.
	Einfach gehaltener Aufbau-Part Burgbelagerungen mit frischen Ideen Mitunter lieblose Präsentation Teilweise umständliche Bedienung			
	Bild	Detaillierte Welten mit netten Details, hölzerne Animationen.		
Ton	Passende Musik, professionelle Sprachausgabe.			2- SOUND
	Klassische Aufbaustrategie und doch anders: Das Spielzettel der Burgbelagerungen belebt das Genre aufs Angenehmste.			WERTUNG
				2+

NIGHTSHADE

Tokio geht in Flammen auf, denn das Akujiki-Schwert ist wieder da!



▲ **SCHARF:** Bei ihren tödlichen Katana-Angriffen ist Hibana nicht zu stoppen.



▲ **VIRTUELL:** In den Trainingsmissionen erlernt man die schwierigen Bewegungen eines schnellen Ninja.

Das verfluchte Akujiki-Schwert ist wieder aufgetaucht und mit ihm allerlei Dämonengezücht. Neo Tokio stürzt ins Chaos und die Regierung ruft nach ihrer Geheimwaffe: Hibana, eine unglaublich schnelle und geschickte Ninja-Dame. Sie soll die in neun Splitter zersprungene Klinge finden und alle Gegner ausschalten, die ihr im Laufe von zwölf Levels begegnen.

Hibanas Attacken sind schnell und tödlich. Mit ihrem Blitzlauf verwirrt sie zunächst ihre Gegner, durchbricht mit Fußtritten deren Verteidigung und schlägt dann gnadenlos mit dem Katana zu. Dabei entscheidet die präzise Kombination aller Angriffsmöglichkeiten über eine gute Bewertung am Ende der Levels. Schwierige Sprungpassagen über fahrende Schnellboote oder Trucks hinweg lockern das sonst actiongeladene Spielgeschehen auf.

FAZIT: Besonders gegen Ende des Spiels wird "Nightshade" sehr fordernd und hat das ein oder andere Frustmoment. Da auch die technische Umsetzung nicht ganz frei ist von Fehlern, liegt hier sicherlich kein Spiel für die breite Masse vor. Man muss sich schon mit dem japanischen Look und der schrillen Musik anfreunden können, um die Vorzüge dieses Ninja-Abenteuers zu erkennen. **SH**

TESTERGEBNIS

NIGHTSHADE					
System	PS2				
Erscheint	04.03.				
Preis	60 Euro				
Zu beachten		Spielerisch dem PS2-Vorgänger "Shinobi" recht ähnlich.			
	Genre	Action			
	Hersteller	Atari			
	PC-Anforderung	-			
	Anzahl der Spieler	1			
	Onlinefähig	☐			
	Langzeitmotivation	mittel			
	Schwierigkeitsgrad	einstellbar			
	www.segawow.com				
	Vibration	☒ Lenkrad	☒ Lightgun	☐	
	Headset	☒ Tastatur	☒ Maus	☐	
	Multipap	☒ Speichern	nach Level		
	Texte (deutsch)	Sprachausgabe (englisch)			
	USK	16	Spieldauer	10 Std.	
	Pro & Contra ▲				
		36 Abschnitte in zwölf Welten			
	Viele freischaltbare Extras				
	Schwierige Steuerung				
	Einige Levels wirken lieblos gestaltet ▼				
Bild	Tolle Animationen der Heroine. Dank 50/BOHZ-Modus sehr geschmeidig.				
Ton	Gewöhnungsbedürftige, da schrille Japano-Musik. Typisch Sega.				
	Recht schwere Ninja-Action mit vielen Levels und Extras. Einsteiger könnten die vielen Steuerungsmöglichkeiten überfordern.				
		2- GRAFIK			
		3+ SOUND			
		WERTUNG			
		2-			



MELDE DICH ZUR **GIGA LIGA** AN
WERDE DER **CHAMPION**
GEWINNE DEN **GRAND SLAM**
UND **FETTE PREISE!!!**



GRAND SLAM LIGEN:

Counter Strike 

War Craft III 

FIFA 2003 

StarCraft 

Worms WP 

MotoGP 

JETZT auf **GIGA.DE**

GIGA GAMES jeden MO bis FR 22 Uhr bis 0 Uhr auf NBC Europe

SPAWN: ARMAGEDDON

EAs Spawn-Spiel ist besser als die andern! Reicht's zu einem "Gut"?



▲ **FLATTERMANN:** Mit seinem roten Cape gleitet Spawn durch die Lüfte.



▲ **VIOLATOR:** Diesen Bossgegner sollten Sie von den Plattformen aus bearbeiten, denn sein grüner Schleim ist extrem giftig.

Spawn hat es diesmal mit teuflischen Engeln zu tun, die allesamt aus der Hölle ausgerissen sind. In der Third-Person-Perspektive hängen Sie sich mit Hilfe blitzschnell ausfahrbarer Ketten durch Häuserschluchten oder gleiten mit Spawns zerfetztem Umhang durch die Lüfte. So erreichen Sie, falls die ungenaue Steuerung mitspielt, auch weit entfernte Haken, die in höheren Etagen der 23 Levels angebracht sind.

Der sportliche Höllenheld jedoch kann auch prächtig austreten und trägt als Standardausrüstung mehrere Waffen bei sich. Neben seinen knallharten Fäusten und den per Gedankenkraft gesteuerten Ketten schießt er auf Kommando mächtige Höllenkraften auf Feuertämonen, Berserker oder andere Ausgeburten des Teufels. Außerdem verschaffen ihm seine Axt oder großkalibrige Ballermänner verdienten Respekt.

FAZIT: Das große Gemetzel sieht zwar ganz passabel aus, ist jedoch auf Dauer sehr monoton. Leider funktioniert das Target-System nicht wie gewünscht und die Kamera zeigt sich ebenfalls nicht von ihrer besten Seite. Echte Spawn-Fans bekommen hier jedoch das bisher beste "Spawn"-Spiel geboten, das mit detailreichem Charakterdesign und jeder Menge Blut glänzt. **PR**

TESTERGEBNIS					
SPAWN: ARMAGEDDON					
System	PS2	Xbox	GC		
Erschein	12.03.	12.03.	12.03.		
Preis	60 Euro	60 Euro	60 Euro		
Zu beachten	Das bisher beste "Spawn"-Spiel – was nicht allzu viel bedeutet, aber immerhin...				
	Genre	Action			
	Hersteller	Electronic Arts			
	PC-Anforderung	-			
	Anzahl der Spieler	1			
	Onlinefähig	☐			
	Langzeitmotivation	niedrig			
	Schwierigkeitsgrad	einstellbar			
	http://www.spawnarmageddon.com				
	Vibration	☒	Lenkrad	☐	Lightgun
	Headset	☐	Tastatur	☒	Maus
	Multitap	Speichern nach Level			
	Texte (deutsch)	Sprachausgabe deutsch			
	USK	(16)	Spieldauer	ca. 8 Std.	
	Pro & Contra	▲ Aufsteigen nach erfolgreicher Mission ▲ Originalgetreues Charakterdesign ▲ Mangelhaftes Target-System ▲ Kameraprobleme bei Metzeleien			
Bild	Detailreicher Held, langweilige Umgebungen. Zeitweise ruckelt's.			3+ GRADE	
Ton	Fetter Pro-Logic II-Sound mit passenden Klängen von Marilyn Manson.			2- SOUND	
	Blutiges Actionspiel mit vielen Sprung- und Handgelenkpassagen, das schnell eintönig wird. Fans greifen trotz Kamera- und Targetproblemen zu.			WERTUNG	
				3+	

VIETCONG: FIST ALPHA

Dschungelkampf, die Zweite! Es geht wieder nach Vietnam...



▲ **STOSSTRUPP:** Mit Ihrer Einheit stöbern Sie wieder einmal nach Vietcong.



▲ **FAST UNSICHTBAR:** Grüne Soldaten vor grünem Dschungel sind kaum zu sehen, im Spiel genau wie im richtigen Krieg.

Ab in den Dschungelkrieg! "Vietcong: Fist Alpha" ist ein Erweiterungsset zum Ego-Shooter "Vietcong", den wir in VGA 06/2003 mit "2-" getestet haben. Als amerikanischer GI durchkämmen Sie mit Ihrer Vier-Mann-Einheit das Unterholz nach nordvietnamesischen Kämpfern.

Die Aufgaben sind klar verteilt. Sie als Anführer haben das Kommando und sagen den anderen, was sie zu tun haben. Der Kundschafter beispielsweise findet für Sie den richtigen Weg zum nächsten Zielpunkt, die mitgeführte Karte hilft Ihnen bei der Orientierung nämlich leider recht wenig. Schussverletzungen behandelt der ebenfalls mitschmierende Feldarzt gleich vor Ort. Sie müssen lediglich darauf achten, dass Sie nicht komplett weggeballert werden – dann kann auch der Doc nichts mehr für Sie tun. Ihre Einheit wird mit dem Funker komplett. Über ihn halten Sie Kontakt zur Basis und erfahren von kurzfristigen Missionsänderungen.

FAZIT: "Fist Alpha" bietet sieben neue Einzelspielermissionen, acht Mehrspielerkarten sowie eine Reihe neuer Charaktere, Waffen und Fluggeräte. Vor allem die knapp bemessenen Einzelspieleraufträge stoßen sauer auf. Dafür sind die Missionen abwechslungsreich und taktisch angehaucht. **TS**

h Vietnam...



TESTERGEBNIS

VIETCONG: FIST ALPHA

System	PC			
Erschein	erhältlich			
Preis	20 Euro			
Zu beachten	Unter dem Namen "Vietcong: Purple Haze" erscheint demnächst ein Bundle aus "Vietcong" und "Fist Alpha".			
Genre	Ego-Shooter			
Hersteller	Take 2			
PC-Anforderung	High-End			
Anzahl der Spieler	1-64 (LAN)			
Onlinefähig	☒			
Langzeitmotivation	niedrig			
Schwierigkeitsgrad	einstellbar			
	www.vietcong-game.com			
Vibration	☐	Lenkrad	☐	Lightgun
Headset	☐	Tastatur	☒	Maus
Multitap	☐	Speichern	jederzeit	
Texte (deutsch)	☒	Sprachausgabe	deutsch	
USK	(16)	Spieldauer	ca. 10 Std.	
Pro & Contra	▲ Ausgetüftelte Missionen ▲ Interessante Dschungelumulation ▲ Sehr hardwareintensiv... ▼ ...ohne technisch zu brillieren.			
Bild	Der Dschungel ist grün, die Soldaten sind grün... ...das nervt auf Dauer.		2 GRAFIK	
Ton	Satter Waffensound, gute Dschungelgeräusche, viele Gespräche. Erweiterungs-Set zum beliebtesten Vietnam-Shooter "Vietcong". Nicht besser, aber auch nicht schlechter als das Hauptspiel.		1- SOUND	
			WERTUNG	
			2-	



GRAND THEFT AUTO: DOPPELPACK

Die verzögerte Xbox-Version ist technisch deutlich verbessert.

halber
Preis



▲ **GTA 3:** Als namenloser Gangster mischen Sie in Liberty City diverse Banden auf.



▲ **GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (DT.):** Mit Ihrer Heckflossen-Limousine betreten Sie von einem Auftrag zum nächsten.

Wir hatten das "Grand Theft Auto: Doppelpack" bereits in Ausgabe 01/2004 getestet – doch leider lag uns zu diesem Zeitpunkt lediglich die PS2-Version vor. Deshalb wollen wir an dieser Stelle noch einmal genauer auf die technischen Verbesserungen der Xbox-Version eingehen.

Im Gegensatz zur PS2-Version läuft die Umsetzung für Microsofts Konsole ("GTA 3" und "Grand Theft Auto: Vice City (dt.)") ohne Ruckeln beim Nachladen. Zu stärkeren Ruckeln kommt es wirklich nur in Extremsituationen. Zudem spiegeln sich die Umgebungen nun ganz realistisch auf den glänzenden Autos. Die Zeichentiefe wurde ebenfalls noch etwas verbessert – Autos, Fußgänger und weitere Straßen-Details werden dadurch etwas weiter entfernt vom Betrachter auf dem Bildschirm eingeblendet.

FAZIT: Schade, der Aufbau der Grafik-Details bleibt weiterhin deutlich zu erkennen. Neue Lichteffekte und überarbeitete Oberflächentexturen machen sich vor allem in den Zwischensequenzen positiv bemerkbar. Neu ist neben den anderen Verbesserungen ein raumfüllender Dolby-Digital-5.1-Surround-Ton, der sich nur in Verbindung mit einer Heimkino-Anlage genießen lässt. **MH**

TESTERGEBNIS	
GRAND THEFT AUTO: DOPPELPACK	
System	PS2 ☒ Xbox ☒
Erscheint	erhältlich
Preis	60 Euro 70 Euro
Zu beachten	Die PC-Version der beiden Spiel-tits gibt's bisher noch nicht als Doppel-pack.
Genre	Action
Hersteller	Take2/Rockstar
PC-Anforderung	-
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	-
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	schwer
www.grandtheftauto.com	
Vibration	☒ Lenkrad ☐ Lightgun
Headset	☐ Tastatur ☐ Maus
Multitap	☐ Speichern (nach Mission)
Texte (deutsch)	Sprachausgabe ☒ englisch
USK	(16) Spieldauer ☐ (unbegrenzt)
Pro & Contra	- Wochenlanger Spielabsatz garantiert - Spannende Missionen - Deutlicher Grafikaufbau - Ungenau Steuerung
Bild	Verwisch-Effekte ein- und ausschaltbar; 16:9-Darstellung. 1- GRAFIK
Ton	Nur die Xbox-Version bietet Dolby Digital 5.1 Klang. 1- SOUND
	Die beiden meistverkauften Action-Titel gibt es nun im Doppelpack. Mehr Spiel Spaß bekommen Sie derzeit bei keinem anderen Spiel. WERTUNG 1-

FALLOUT – THE ULTIMATE COLLECTION

Eine der aufregendsten Rollenspiel-Welten jetzt im Dreierpack.

halber
Preis



▲ **FALLOUT TACTICS:** Der Taktikableger verwendet ein modifiziertes Kampfsystem.



▲ **FALLOUT 2:** In den Siedlungen gibt's Ausrüstung, neue Aufträge oder Informationen zu den bereits laufenden.

Ein Kapitel in der Spiele-Geschichtsschreibung hat "Fallout" sicher: Bis das Endzeit-Epos 1997 auf den Markt kam, glich das Rollenspiel-Genre postapokalyptischem Ödland. Doch Interplays düster-fesselnde Zukunftsvision verhalf ihm zu einem triumphalen Comeback; bis heute ist es eines der beliebtesten Genres überhaupt. Ob nun das Szenario und die treibende Story, das geniale Kampfsystem oder die unerschöpfliche Interaktion mit der Umwelt das Erfolgsgeheimnis war, lässt sich kaum sagen. "Fallout" gehört einfach zu den Spielen, die sofort faszinieren und nicht mehr loslassen – und von dieser Faszination hat es bis heute keine eingeüßt. Der schnell nachgeschobene Nachfolger ist noch umfangreicher und ausgefeilter, leidet aber unter einigen kleinen Schlamereien. 2001 folgte die Strategie-Variante "Fallout Tactics: Brotherhood of Steel". Das erweiterte Kampfsystem macht auch als Taktikgeplänkel sehr viel Spaß.

FAZIT: Zwei absolute PC-Rollenspiel-Klassiker und ein empfehlenswertes Strategie-Spiel für lumpige 15 Euro: Da heißt es zugreifen, zumal alle auch heute noch erstklassige Titel sind, selbst wenn man für nostalgische Schwelgereien nicht anfällig ist. **MG**

TESTERGEBNIS	
FALLOUT – THE ULTIMATE COLLECTION	
System	PC ☒
Erscheint	erhältlich
Preis	15 Euro
Zu beachten	"Brotherhood of Steel" hat bis auf Titel und Thema nichts mit dem aktuellen Action-Rollenspiel zu tun.
Genre	Rollenspiel/Taktik
Hersteller	Interplay
PC-Anforderung	Einsteiger
Anzahl der Spieler	1 (Tactics 18)
Onlinefähig	☒ (Tactics)
Langzeitmotivation	sehr hoch
Schwierigkeitsgrad	mittel
www.interplay.com	
Vibration	☐ Lenkrad ☐ Lightgun
Headset	☐ Tastatur ☒ Maus ☒
Multitap	☐ Speichern (jederzeit)
Texte (deutsch)	Sprachausgabe ☒ engl.
USK	(16) Spieldauer 200 Std.
Pro & Contra	- Faszinierendes Rollenspiel-Universum - Anspruchsvoller Strategie-Ableger - Enormer Umfang; mehrere 100 Std. 2D-Grafik inzwischen leicht veraltet
Bild	Isometrische 2D-Ansicht, deshalb keine 3D-Karte erforderlich. 3- GRAFIK
Ton	Umfangreiche Sprachausgabe, stimmungsvolle Soundeffekte. 2- SOUND
	Jedes der beiden Rollenspiele alleine wäre schon das Geld wert, der Taktik-Ableger sorgt für zusätzliche Abwechslung im "Fallout"-Universum. WERTUNG 1-

SOCOM: U.S. NAVY SEALS PLATINUM

Taktik-Shooter mit Headset-Unterstützung und Sprachsteuerung.



▲ **EXPLOSIV:** Aus sicherer Distanz heraus sprengen Sie ein Waffenlager der Gegner.



▲ **VORSICHT:** Hier dürfen uns die Gegner nicht sehen. Langsam schleichen wir im Sumpf von einer Deckung zur nächsten.

Den ersten PS2-Shooter mit Headset-Unterstützung gibt es ab sofort zum supergünstigen Platinum-Preis von 30 Euro. Wer einen Breitband-Internet-Anschluss sein Eigen nennt, bekommt gleich doppelte Leistung für sein Geld. Neben einen super motivierenden Missions-Modus gibt es in "SOCOM: U.S. Navy Seals" nämlich noch einen spannenden Online-Modus, in dem der Spieler online gegen andere menschliche Mitspieler antreten darf.

Im Einzelspieler-Modus befehlen Sie als Kommandant zweier Einsatzteams Ihre kampferprobten Soldaten aus der Schulterperspektive durch brenzlige Einsätze. Wichtigstes Instrument für eine erfolgreiche Terroristenjagd ist das Headset. Mit dieser separat erhältlichen Kopfhörer/Mikro-Kombination geben Sie Ihren Kämpfern detaillierte Befehle. Zum Beispiel legen die Soldaten auf Zuruf eine Bombe, fesseln eine Geisel oder räumen alle Gegner innerhalb eines Gebäudes aus dem Weg.

FAZIT: Die schöne Grafik und das geniale Kommunikations-Feature per Headset sind ganz klar die Stärken von "SOCOM". Leider sind die Schwächen bei der Gegnerintelligenz allzu deutlich. Für knapp 30 Euro können Sie dennoch bedenkenlos zuschlagen. **MH**

TESTERGEBNIS

SOCOM: U.S. NAVY SEALS

System	PS2
Erscheint	erhältlich
Preis	30 Euro
Zu beachten	Online-Nutzung ist nur in Verbindung mit einem Ethernet-Adapter und einem Breitband-Anschluss möglich.
Genre	Taktik/Action
Hersteller	Sony
PC-Anforderung	-
Anzahl der Spieler	1-16
Onlinefähig	☒
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad vorgegeben	www.socom-game.com
Vibration	☒
Headset	☒
Leakrad	☒
Lightgun	☐
Tastatur	☒
Maus	☒
Multitap	☐
Speichern	nach Level
Texte (deutsch)	Sprachausgabe (deutsch)
USK	16
Spieldauer	ca 15+ Std.
Pro & Contra	Geniales Online-Feature Spannende Missionen Träge Computergegner Geringe Sichtweite
Bild	Bild wirkt unscharf, dafür gibt es aber kein Kantensplintern.
Ton	Raumklang in Dolby Digital Pro Logic 2 ist präzise auszumachen. Räuber und Gendarm mit lakonischem Einschlag – mit dem motivierenden Online-Modus ist "SOCOM" ein wirklich gelungener Action-Hit.
GRAFIK	2-
SOUND	2+
WERTUNG	1-

AUSSERDEM ERSCHIENEN...

Videogames Aktuell testet alle Spiele und bringt die besten und interessantesten Games ausführlich ins Heft. Weitere getestete Spiele der letzten Wochen sehen Sie hier in der Übersicht.

Titel	System	Genre	Fazit	Note
Armed & Dangerous	PC	Action	Unkompliziertes 3D-Actionspiel, dem es an Abwechslung fehlt.	3
Big Mutha Truckers	PC	Action-Rennsp.	Die ordentliche Brummi-Fahrerei gibt's jetzt auch für den Cube.	3+
Crazy Taxi 3	PC	Action-Rennsp.	Überzeugende PC-Umsetzung des kurzweiligen Spaßrenners.	2-
Dynasty Warriors 4	PS2	Action	Für die Xbox wurde das gute Actionspiel geringfügig verbessert.	2
Fair Strike	PC	Flugsim.	Durchschnittlicher "Comanche"-Verschnitt mit schwacher Technik.	3-
Hugo Bunkazoom	PC	Action-Rennsp.	Viel zu hektischer Fun-Racer mit veralteter, simpler Optik.	4+
kill.switch	PS2	Action	Soldat ballert sich durch. Lebt von coolem "Verstecken"-Feature.	2-
Lords of Everquest	PC	Strategie	Enttäuschende Echtzeit-Strategie im "Everquest"-Universum.	3
Midway Arcade Treasures	PS2	Sammlung	Mehr als 20 Videospiel-Klassiker auf einer DVD. Für Nostalgiker.	3+
Moorhuhn Adventure	PC	Adventure	Besser als die öden Ballereien: Nettes, klassisches Adventure.	3
NHL Rivals 2004	PS2	Eishockey	Microsofts Eishockey-Debut. Gut, aber mit kleinen Schwächen.	2-
Puyo Pop Fever	PS2	Denkspiel	Frustrierend schwere Knobelei mit spaßigen Multiplayer-Modi.	3
R: Racing	PS2	Rennsim.	Technisch enttäuschender, solider Racer im "Gran Turismo"-Stil.	2-
R-Type Final	PS2	Action	Konventioneller Weltraum-Shooter mit technischen Macken.	3-
Risiko: Die Weltherrschaft	PS2	Strategie	Komplett misslungene Umsetzung des beliebten Brettspiels.	4-
Robocop	PS2	Action	Langweiliger Ego-Shooter, der gut zwei Jahre zu spät kommt.	3-
Scooby Doo & der Fluch der Folianten	PS2	Action-Adv.	Kindgerechte, aber sehr öde Geisterjagd mit Scooby Doo.	4
Sega GT Online	PS2	Rennsim.	Neuaufgabe des tollen Rennspiels mit Xbox-Live-Unterstützung.	2
Starsky und Hutch	PC	Action-Rennsp.	Unterhaltsame, sehr actionlastige Raserei mit netter Comic-Optik.	3+
Yu-Gi-Oh!	PC	Strategie	Lieblose Umsetzung des kultigen Kartenspiels. Nur für Fans.	4+



**Nie wieder
GAME OVER:**

**32 Seiten Tipps
& Tricks zu allen
PlayStation 2-Hits**

**Die besten
Spiele 2003:**

**538 Spiele in der
Testübersicht, 34
Top-Games getestet**

**15 spielbare
PS2-Demos:**

**Need for Speed Under-
ground, Splinter Cell,
Soul Calibur 2 uvm.**

VGA BESTENLISTE

TOPSPIELE

ACTION



GTA: VICE CITY (DT.)

TAKE 2 **1**

MAX PAYNE 2

TAKE 2 **1-**

RAINBOW SIX 3

UBISOFT **1-**

FREEDOM FIGHTERS

ELECTRONIC ARTS **1-**

PANZER DRAGOON ORTA

ATARI **1-**

EGO-SHOOTER



BATTLEFIELD 1942

ELECTRONIC ARTS **1**

CALL OF DUTY

ACTIVISION **1**

PLANETSIDE

UBISOFT **1**

HALO

MICROSOFT **1**

STAR WARS JEDI ACADEMY

ACTIVISION **1**

ACTION-RENNSPIEL



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

ELECTRONIC ARTS **1**

F-ZERO GX

NINTENDO **1-**

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

ELECTRONIC ARTS **2+**

BURNOUT 2

ACCLAIM **2+**

SPLASHDOWN 2: RIDES GONE WILD

ATARI **2+**

ACTION

Die Action-Sparte ist qualitativ und quantitativ so stark besetzt wie kaum ein anderes Genre. Hier dürfen Sie aus dem Vollen schöpfen.



TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Battlefield 1942		Ego-Shooter	1	6/2003
Call of Duty		Ego-Shooter	1	12/2003
Counterstrike Condition Zero		Ego-Shooter	1-	6/2003
Freedom Fighters		Action	1-	10/2003
Grand Theft Auto: Vice City dt.		Action	1	8/2003
Halo		Ego-Shooter	1	6/2003
Max Payne 2: The Fall of Max Payne		Action	1-	12/2003
Medal of Honor: Frontline		Ego-Shooter	1	6/2003
No One Lives Forever 2		Ego-Shooter	1	6/2003
Panzer Dragoon Orta		Shoot'em-Up	1-	6/2003
Planetside		Ego-Shooter	1	8/2003
Rainbow Six 3		Taktik-Shooter	1-	1/2004
SOCOM: U.S. Navy Seals		Action	1-	8/2003
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy		Ego-Shooter	1	11/2003
TimeSplitters 2		Ego-Shooter	1	6/2003
Tron 2.0		Action	1-	11/2003
True Crime: Streets of LA		Action	1-	12/2003
Unreal 2		Ego-Shooter	1-	6/2003

WERTUNG "GUT"

Brute Force		Action	2	8/2003
Buffy im Bann der Dämonen: Chaos Bleeds		Action	2	11/2003
Chaos Legion		Action	2-	10/2003
Conflict: Desert Storm 2		Taktik-Shooter	2+	11/2003
Counter Strike		Taktik-Shooter	2-	1/2004
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr d. Königs		Action	2+	12/2003
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme		Action	2	6/2003
Enter the Matrix		Action	2	8/2003
Ghost Recon: Island Thunder		Taktik-Shooter	2	10/2003
Harry Potter u.d. Stein der Weisen		Action	2-	2/2004
Hitman 2: Silent Assassin		Stealth-Action	2	11/2003
James Bond 007: NightFire		Ego-Shooter	2+	10/2003
Jedi Knight II: Jedi Outcast		Ego-Shooter	2	6/2003
Judge Dredd: Dredd vs. Death		Ego-Shooter	2	12/2003
Mech Assault		Action	2+	6/2003
Otogi: Myth of Demons		Action	2	11/2003
Pearl Harbour 2		Action	2	2/2004
Red Faction 2		Ego-Shooter	2	8/2003
Rogue Squadron 3: Rebel Strike		Action	2-	1/2004
Secret Weapons over Normandy		Action	2+	12/2003
Star Trek Elite Force 2		Ego-Shooter	2+	8/2003
The Getaway		Action	2-	10/2003
The Simpsons: Hit and Run		Action	2-	12/2003
Time Crisis 3		Lightgun-Shooter	2	12/2003
Tom Clancy's Ghost Recon		Taktik-Shooter	2+	6/2003
Unreal Championship		Ego-Shooter	2	11/2003
Warhammer 40.000 Fire Warrior		Ego-Shooter	2+	11/2003
Yager		Action	2	6/2003
Zone of the Enders 2		Action	2+	10/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

AUS HUNDERTEN VON SPIELEN HABEN WIR FÜR SIE DIE BESTEN HERAUSGESUCHT UND ÜBERSICHTLICH NACH GENRES SORTIERT.

RENNSPIELE

Egal ob nun nervenaufreibende Verfolgungsjagden oder der sportliche Wettstreit eines F1-Rennens: Hier finden Sie das richtige Spiel.



TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
Colin McRae Rally 4	PC P X	Offroad-Rennspiel	1	10/2003
F-Zero GX		Action-Rennspiel	1-	12/2003
F1 2002	PC P X G	Formel1-Rennspiel	1-	6/2003
Gran Turismo: 3 A-spec	P	Rennsimulation	1	6/2003
Grand Prix 4	PC	Formel1-Rennspiel	1-	6/2003
Nascar Racing 2003 Season	PC	Rennsimulation	1-	6/2003
Need for Speed: Underground	PC P X G	Action-Rennspiel	1	12/2003
Project Gotham Racing 2	X	Rennsimulation	1	1/2004
WRC 3	P	Offroad-Rennspiel	1-	1/2004

WERTUNG "GUT"

4x4 EVO 2	PC P X	Offroad-Rennspiel	2	6/2003
ATV Quad Power Racing 2	P X G	Offroad-Rennspiel	2-	6/2003
Big Mutha Truckers	PC P X	Action-Rennspiel	2-	6/2003
Burnout 2	P X G	Action-Rennspiel	2+	11/2003
Colin McRae Rally 3	PC P X	Offroad-Rennspiel	2+	6/2003
Crazy Taxi	PC P G	Action-Rennspiel	2	6/2003
Crazy Taxi 3: High Roller	X	Action-Rennspiel	2	6/2003
DTM Race Driver	P	Rennsimulation	2+	6/2003
DTM Race Driver Director's Cut	PC X	Rennsimulation	2+	6/2003
F1 Racing Championship	PC P	Formel1-Rennspiel	2-	6/2003
Ferrari F355 Challenge	P	Rennsimulation	2-	6/2003
Formel Eins 2003	P	Formel1-Rennspiel	2	8/2003
Freestyle	P G	Action-Rennspiel	2-	6/2003
Freestyle Metal X	P X	Action-Rennspiel	2-	11/2003
Grand Prix Challenge	PC P	Formel1-Rennspiel	2	6/2003
GT Concept 2002: Tokyo - Geneva	P	Rennsimulation	2+	6/2003
Mario Kart Double Dash!!		Action-Rennspiel	2+	12/2003
Mercedes Benz Truck Racing	PC	Rennsimulation	2+	6/2003
Micro Machines Explosion	P	Action-Rennspiel	2	6/2003
Midnight Club 2	PC P X	Action-Rennspiel	2	6/2003
Moto GP 2	PC X	Rennsimulation	2	6/2003
Moto GP 3	P	Rennsimulation	2	6/2003
MX Superfly	P X G	Offroad-Rennspiel	2-	6/2003
Need For Speed Hot Pursuit 2	PC P X G	Action-Rennspiel	2+	6/2003
RalliSport Challenge	PC X	Offroad-Rennspiel	2+	6/2003
Rally Trophy	PC	Offroad-Rennspiel	2-	6/2003
Shox	P	Action-Rennspiel	2	6/2003
Splashdown 2: Rides gone Wild	P	Action-Rennspiel	2+	11/2003
Spy Hunter	P X G	Action-Rennspiel	2	6/2003
Stuntman	P	Action-Rennspiel	2-	6/2003
V-Rally 3	PC P X G	Offroad-Rennspiel	2	6/2003
Wave Race: Blue Storm		Action-Rennspiel	2+	6/2003
Wipeout Fusion	P	Action-Rennspiel	2+	6/2003
World Racing	PC P X G	Rennsimulation	2	10/2003

WERTUNG "BEFRIEDIGEND"

Freaky Flyers	P X	Action-Rennspiel	3+	11/2003
Wreckless: The Yakuza Missions	P	Action-Rennspiel	3+	6/2003
XGRA	P X G	Action-Rennspiel	3	12/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

TOPSPIELE

FORMEL 1



F1 2002

1- ELECTRONIC ARTS PC P X G

GRAND PRIX 4

1- ATARI PC

FORMEL EINS 2003

2 SONY P

GRAND PRIX CHALLENGE

2 ATARI PC P

F1 RACING CHAMPIONSHIP

2- UBISOFT PC P

OFFROAD



COLIN MCRAE RALLY 4

1 CODEMASTERS P X

WRC 3

1- SONY P

RALLISPORT CHALLENGE

2+ MICROSOFT PC X

V-RALLY 3

2 ATARI P X G

ATV QUAD POWER RACING 2

2- ACCLAIM P X G

RENNSIMULATION



GRAN TURISMO 3: A-SPEC

1 SONY P

NASCAR RACING 2003 SEASON

1- VIVENDI PC

DTM RACE DRIVER

2+ CODEMASTERS PC P X

MERCEDES BENZ TRUCK RACING

2+ THQ PC

MOTO GP 2

2 THQ PC X

VGA BESTENLISTE

TOPSPIELE

ACTION-ADVENTURE



METROID PRIME

NINTENDO

ZELDA: THE WIND WAKER

NINTENDO

MAFIA

TAKE 2

SPLINTER CELL

UBISOFT

MGS 2: SUBSTANCE

KONAMI

HORROR-ADVENTURE



SILENT HILL 3

KONAMI

RESIDENT EVIL ZERO

CAPCOM

RESIDENT EVIL

ELECTRONIC ARTS

BLOOD OMEN 2

EIDOS

DAS DING

VIVENDI

TRENDSPORT



TONY HAWK'S UNDERGROUND

ACTIVISION

SSX 3

ELECTRONIC ARTS

AGGRESSIVE INLINE

ACCLAIM

JET SET RADIO FUTURE

SEGA

DISNEY'S EXTREME SKATE...

ACTIVISION

ACTION-ADVENTURE

Actionreich und finster sind die Spiele aus dem Bereich Action- und Horror-Adventure. Besonders stark zeigen sich hier die Konsolen.



TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Beyond Good & Evil	PC P X G	Action-Adventure	1-	1/2004
Blood Omen 2	PC P X G	Horror-Adventure	1-	6/2003
Eternal Darkness: Sanity's Requiem		Action-Adventure	1	6/2003
Mafia	PC	Action-Adventure	1	6/2003
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	P	Action-Adventure	1	11/2003
Metal Gear Solid 2: Substance	PC P X G	Action-Adventure	1	6/2003
Metroid Prime		Action-Adventure	1	6/2003
Onimusha 2: Samurai's Destiny	P	Action-Adventure	1-	6/2003
Prince of Persia: The Sands of Time	PC P X G	Action-Adventure	1-	12/2003
Resident Evil		Horror-Adventure	1-	6/2003
Resident Evil Zero		Horror-Adventure	1-	6/2003
Silent Hill 3	PC P	Horror-Adventure	1	6/2003
Splinter Cell	PC P X G	Action-Adventure	1	6/2003
Starfox Adventures		Action-Adventure	1-	6/2003
The Legend of Zelda: The Wind Waker		Action-Adventure	1	6/2003

WERTUNG "GUT"				
Das Ding	PC P X G	Horror-Adventure	2+	6/2003
Ghosthunter	P	Horror-Adventure	2	1/2004
Harry Potter: Die Kammer des Schreckens	PC P X G	Action-Adventure	2	6/2003
Indiana Jones: Die Legende der Kaisergroft	PC P X G	Action-Adventure	2+	6/2003
Luigi's Mansion		Action-Adventure	2+	6/2003
Mission Impossible: Operation Surma	P X G	Action-Adventure	2+	1/2004
Project Zero	P X G	Horror-Adventure	2	6/2003
Shenmue 2		Action-Adventure	2+	6/2003
Silent Hill 2	PC P X G	Horror-Adventure	2	6/2003
Tomb Raider: The Angel of Darkness	PC P	Action-Adventure	2+	6/2003

TRENDSPORT

Nicht nur bei der jungen Generation sind Skateboards, Snowboards und Inliner beliebt. Selbst ältere Zocker haben Spaß mit Tony Hawk und Co.



TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Aggressive Inline	P X G	Inline	1-	6/2003
Jet Set Radio Future		Inline	1-	6/2003
SSX 3	P X G	Snowboard	1	12/2003
Tony Hawk's Pro Skater 4	PC P X G	Skateboard	1	6/2003
Tony Hawk's Underground	P X G	Skateboard	1	12/2003
WERTUNG "GUT"				
1080° Avalanche		Snowboard	2+	1/2004
Airblade	P	Skateboard	2	6/2003
Amped: Freestyle Snowboarding		Snowboard	2-	6/2003
Amped 2		Snowboard	2+	12/2003
Dark Summit	P X G	Snowboard	2	6/2003
Dave Mirra's Freestyle BMX 2	P X G	BMX	2-	6/2003
Disney's Extreme Skate Adventure	P X G	Skateboard	2+	11/2003
WERTUNG "BEFRIEDIGEND"				
BMX XXX	P X G	BMX	3+	6/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

AUS HUNDERTEN VON SPIELEN HABEN WIR FÜR SIE DIE BESTEN HERAUSGESUCHT UND ÜBERSICHTLICH NACH GENRES SORTIERT.

SPORT

Egal ob Fußball, Golf, Tennis oder American Sports. Das Sport-Genre bietet von knallharten Simulationen bis hin zu witzigen Fun-Versionen viele Facetten.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
ESPN NFL Football		American Football	1	11/2003
ESPN NHL Hockey		Eishockey	1-	12/2003
Madden NFL 2004		American Football	1	10/2003
NHL 2004		Eishockey	1-	12/2003
Pro Evolution Soccer 3		Fußball	1	11/2003
Tiger Woods PGA Tour 2003		Golf	1-	6/2003
Top Spin		Tennis	1	1/2004

WERTUNG "GUT"

All-Star Baseball 2004		Baseball	2	6/2003
Anstoß Action		Fußball	2	6/2003
Beach Spikers		Volleyball	2+	6/2003
Dead or Alive: Xtreme Beachvolleyball		Volleyball	2-	6/2003
ESPN Int. Winter Sports		Wintersport	2-	6/2003
ESPN NBA Basketball		Basketball	2+	11/2003
FIFA Football 2004		Fußball	2	12/2003
Knockout Kings 2003		Boxen	2	6/2003
Links 2004		Golf	2	6/2003
NBA Courtside 2002		Basketball	2-	6/2003
NBA Inside Drive 2004		Basketball	2	12/2003
NBA Live 2004		Basketball	2+	12/2003
NBA Street Vol.2		Basketball	2+	6/2003
NFL Street		American Football	2-	2/2004
NHL Hitz Pro		Eishockey	2-	6/2003
Outlaw Golf		Golf	2-	1/2004
Rocky		Boxen	2	6/2003
RTL Skispringen 2004		Wintersport	2	12/2003
Sega Soccer Slam		Fußball	2	6/2003
TIF: This Is Football 2003		Fußball	2+	6/2003
Virtua Tennis 2		Tennis	2+	6/2003

BEAT'EM-UP

Nur auf den Konsolen – und auf der PlayStation2 im Speziellen – findet der Prügelfan genügend Auswahl für gepflegte Kämpfe Mann gegen Mann.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Dead or Alive 2		Beat'em-Up	1-	6/2003
Dead or Alive 3		Beat'em-Up	1-	6/2003
Soul Calibur 2		Beat'em-Up	1	10/2003
Tekken 4		Beat'em-Up	1-	6/2003
Virtua Fighter 4 Evolution		Beat'em-Up	1	8/2003

WERTUNG "GUT"

Bloody Roar: Primal Fury		Beat'em-Up	2	6/2003
Def Jam Vendetta		Wrestling	2+	8/2003
Mortal Kombat: Deadly Alliance		Beat'em-Up	2	6/2003
Super Smash Bros. Melee		Beat'em-Up	2+	6/2003
Tekken Tag Tournament		Beat'em-Up	2	6/2003
WWE Smackdown! Here comes the Pain!		Wrestling	2+	1/2004

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

TOPSPIELE

BASKETBALL



ESPN NBA BASKETBALL

2+	SEGA	
NBA LIVE 2004		
2+	ELECTRONIC ARTS	
NBA STREET VOL.2		
2+	ELECTRONIC ARTS	
NBA INSIDE DRIVE 2004		
2	MICROSOFT	
NBA COURTSIDE 2002		
2-	NINTENDO	

FUSSBALL



PRO EVOLUTION SOCCER 3

1	KONAMI	
TIF: THIS IS FOOTBALL 2003		
2+	SONY	
ANSTOSS ACTION		
2	ASCARON	
FIFA FOOTBALL 2004		
2	ELECTRONIC ARTS	
SEGA SOCCER SLAM		
2-	ACCLAIM	

BEAT'EM-UP



SOUL CALIBUR 2

1	EA/NINTENDO	
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION		
1	SONY	
DEAD OR ALIVE 3		
1-	MICROSOFT	
TEKKEN 4		
1-	SONY	
DEF JAM VENDETTA		
2+	ELECTRONIC ARTS	

VGA BESTENLISTE

TOPSPIELE

ADVENTURE



FLUCHT VON MONKEY ISLAND

LUCAS ARTS PC 1-

BAPHOMET'S FLUCH 3

THQ PC 1 2+

RUNAWAY

DTP PC 2+

SHADOW OF MEMORIES

KONAMI PC 1 2

PRISONER OF WAR

CODEMASTERS PC 1 2-

ROLLENSPIEL



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REP.

LUCAS ARTS PC 1

BALDUR'S GATE 2

INTERPLAY PC 1

MORROWIND

UBISOFT PC 1-

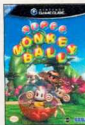
FINAL FANTASY X

SONY 1-

DARK CHRONICLE

SONY 1 2+

GESCHICKLICHKEIT



SUPER MONKEY BALL

SEGA 2

FREQUENCY

SONY 1 2

DOG'S LIFE

SONY 1 2

SUPER BUST-A-MOVE 2

ACCLAIM 2

HARRY POTTER QUIDDITCH-WM

ELECTRONIC ARTS PC 1 2

ROLLENSPIELE

Wer gerne mit magischen Zweihändern in dunklen Höhlen mächtige Drachen niederstreckt, der findet bei den Rollenspielen seinen Favoriten.



TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Baldur's Gate 2	PC	Rollenspiel	1	6/2003
Diablo 2	PC	Rollenspiel	1-	6/2003
Final Fantasy X	1	Rollenspiel	1-	6/2003
Flucht von Monkey Island	PC 1	Adventure	1-	6/2003
Morrowind	PC X	Rollenspiel	1-	6/2003
Phantasy Star Online Episode I & II	X	Online-Rollenspiel	1-	8/2003
Star Wars Knights of the old Republic	PC X	Rollenspiel	1	10/2003

WERTUNG "GUT"				
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	1 X	Rollenspiel	2	1/2004
Baphomets Fluch 3: Der schlafende Drache	PC 1 X	Adventure	2+	1/2004
Breath of Fire 5: Dragon Quarter	1	Rollenspiel	2-	12/2003
Dark Age of Camelot	PC	Rollenspiel	2+	6/2003
Dark Chronicle	1	Online-Rollenspiel	2+	10/2003
Eve Online	PC	Online-Rollenspiel	2-	10/2003
Everquest Europa	PC	Online-Rollenspiel	2	6/2003
Everquest Online Adventures	1	Online-Rollenspiel	2	2/2004
Fallout: Brotherhood of Steel	1 X	Rollenspiel	2	2/2004
Gothic 2	PC	Rollenspiel	2+	6/2003
Kingdom Hearts	1	Rollenspiel	2	11/2003
Lost Kingdoms	X	Rollenspiel	2	6/2003
Neverwinter Nights	PC	Rollenspiel	2	6/2003
Runaway	PC	Adventure	2+	6/2003
Shadow of Memories	PC 1 X	Adventure	2	6/2003
Summoner: A Goddess Reborn	X	Rollenspiel	2	6/2003
Summoner 2	1	Rollenspiel	2-	6/2003
Temple of Elemental Evil	PC	Rollenspiel	2-	12/2003
Tony Tough	PC	Adventure	2	2/2004

WERTUNG "BEFRIEDIGEND"				
Fluch der Karibik	PC X	Rollenspiel	3+	10/2003
Löwenherz	PC	Rollenspiel	3+	10/2003

GESCHICKLICHKEIT/DENKSPIEL

Wer gerne alleine oder in lustiger Runde seine Fingerfertigkeit unter Beweis stellt, wird bei der folgenden Auswahl fündig:



TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "GUT"				
Dancing Stage Fever	1	Tanzspiel	2	2/2004
Deutschland sucht den Superstar	1	Musikspiel	2-	2/2004
Dog's Life	1	Geschicklichkeit	2	12/2003
Eggo Mania	1 X	Geschicklichkeit	2-	6/2003
Findet Nemo	PC 1 X	Geschicklichkeit	2-	12/2003
Frequency	1	Musikspiel	2	6/2003
Gregory Horror Show	1	Geschicklichkeit	2-	12/2003
Harry Potter Quidditch-WM	PC 1 X	Geschicklichkeit	2	1/2004
Super Bust-a-Move 2	X	Geschicklichkeit	2	11/2003
Super Monkey Ball	X	Geschicklichkeit	2	6/2003
You don't know Jack 4	PC	Denkspiel	2	11/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

AUS HUNDERTEN VON SPIELEN HABEN WIR FÜR SIE DIE BESTEN HERAUSGESUCHT UND ÜBERSICHTLICH NACH GENRES SORTIERT.

STRATEGIE/SIMULATION

Dank Maussteuerung, Festplattenunterstützung und hochauflösender Grafik sind Strategiespiele die Domäne der PCs.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Age of Mythology	PC	Echtzeit-Strategie	1	6/2003
Anno 1503	PC	Aufbau-Strategie	1-	6/2003
C&C Generäle: Stunde Null	PC	Echtzeit-Strategie	1-	12/2003
Civilization 3	PC	Runden-Strategie	1	6/2003
Die Sims brechen aus	PC	Simulation	1-	1/2004
Eurofighter Typhoon	PC	Flug-Simulation	1-	6/2003
Falcon 4.0	PC	Flug-Simulation	1-	6/2003
IL-2 Forgotten Battles	PC	Flug-Simulation	1-	8/2003
Pikmin	PC	Echtzeit-Strategie	1-	6/2003
Spellforce: The Order of Dawn	PC	Echtzeit-Strategie	1	1/2004
Warcraft 3	PC	Aufbau-Strategie	1	6/2003

WERTUNG "GUT"				
Age of Wonders: Shadow Magic	PC	Runden-Strategie	2	11/2003
American Conquest	PC	Echtzeit-Strategie	2	10/2003
Anstoß 4: Edition 03/04	PC	Fußball-Manager	2	12/2003
Doshin the Giant	PC	Echtzeit-Strategie	2	6/2003
Dynasty Tactics 2	PC	Runden-Strategie	2	2/2004
Empires die Neuzeit	PC	Echtzeit-Strategie	2+	12/2003
Enigma	PC	See-Simulation	2-	8/2003
Fire Department	PC	Action-Simulation	2	11/2003
Fußballmanager 2004	PC	Fußball-Manager	2	1/2004
Homeworld 2	PC	Echtzeit-Strategie	2	11/2003
Lock On	PC	Flug-Simulation	2	2/2004
No Man's Land	PC	Echtzeit-Strategie	2	10/2003
Republic: The Revolution	PC	Runden-Strategie	2-	11/2003
Rise of Nations	PC	Echtzeit-Strategie	2	8/2003
Themepark World	PC	Runden-Strategie	2	6/2003
War of the Ring	PC	Echtzeit-Strategie	2	1/2004
World War 2 Frontline Command	PC	Echtzeit-Strategie	2+	8/2003
Zoo Tycoon: Complete Collection	PC	Aufbau-Strategie	2-	11/2003

JUMP'N'RUN

Das klassische Jump'n'Run-Genre ist zwar langsam am Aussterben, doch noch immer gibt es echte Highlights für alle Konsolen.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Jak & Daxter: The Precursor Legacy	PS	Jump'n'Run	1	6/2003
Jak 2: Renegade	PS	Jump'n'Run	1-	11/2003
Kya: Dark Lineage	PS	Jump'n'Run	1-	1/2004
Ratchet & Clank 2	PS	Jump'n'Run	1	1/2004
Rayman 3: Hoodlum Havoc	PC	Jump'n'Run	1-	6/2003
Sly Raccoon	PS	Jump'n'Run	1-	6/2003
Super Mario Sunshine	PC	Jump'n'Run	1-	6/2003
WERTUNG "GUT"				
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	PC	Jump'n'Run	2	6/2003
Klonoa 2: Lunetea's Veil	PS	Jump'n'Run	2+	6/2003
Maximo vs. The Army of Zin	PS	Jump'n'Run	2+	2/2004

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

TOPSPIELE

STRATEGIE



WARCRAFT 3

1	VIVENDI	PC
AGE OF MYTHOLOGY		
1	MICROSOFT	PC
SPELLFORCE		
1	JOWOOD	PC
C&C GENERÄLE: STUNDE NULL		
1-	ELECTRONIC ARTS	PC
PIKMIN		
1-	NINTENDO	PC

SIMULATION



FALCON 4.0

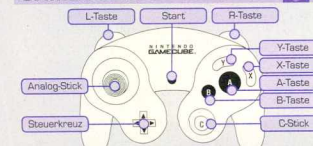
1	HASBRO	PC
IL-2 FORGOTTEN BATTLES		
1	UBISOFT	PC
DIE SIMS BRECHEN AUS		
1	ELECTRONIC ARTS	PC
EUROFIGHTER TYPHOON		
1	RAGE	PC
FIRE DEPARTMENT		
2	POINTSOF	PC

JUMP'N'RUN



RATCHET & CLANK 2

1	SONY	PS
JAK 2: RENEGADE		
1-	SONY	PS
SUPER MARIO SUNSHINE		
1-	NINTENDO	PC
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC		
1-	UBISOFT	PC
KYA: DARK LINEAGE		
1-	ATARI	PS

PLAYSTATION2 

..... mari

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Die folgenden Cheats können jederzeit eingegeben werden. Voraussetzung: Sie müssen bereits einen Speicherstand auf der Memory Card angelegt haben. Pausieren Sie dann das Spiel mit der **START**-Taste. Geben Sie die Tastenkombinationen im Pausenmenü ein. Wichtig ist es, die Cheats im richtigen Takt einzuhängen. Klappt es nicht auf Anhieb, müssen Sie es noch einmal versuchen und die Eingabegeschwindigkeit verändern.

Waffentausch ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **R2** **L2** **A** ♦ ♦ ♦
Statt mit der Reaver-Klinge spielen Sie fortan mit einem Holzrohr. Dieser Cheat funktioniert nur mit Kain, nicht mit Raziel. Eine erneute Eingabe des Cheats macht den Effekt rückgängig.

Wireframe **L1** ♦ ♦ ♦ **L1** ♦ ♦ ♦ **R1** **L2** **L1** ♦ ♦ ♦



▲ **WITZIG:** Sie können die Cheats kombinieren. Hier rennen wir als Comic-Reaver ohne Texturen durchs Spiel.

Ein völlig neuer Grafikstil wird aktiviert. Die wiederholte Eingabe des Cheats neutralisiert den Effekt.

Comic-Reaver ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **R1** **R2** ♦ ♦ ♦
Ab sofort rennen Sie mit einem kleinen Reaver durchs Spiel, der einen überdimensionalen Eierkopf auf den Schultern trägt. Praktischerweise wird dieser Effekt durch eine erneute Eingabe des Cheats rückgängig gemacht.

Texturen abschalten ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **L1** ♦ ♦ ♦ **R2** ♦ ♦ ♦ **R2** ♦ ♦ ♦ **L1** ♦ ♦ ♦
Hierdurch deaktivieren Sie alle Texturen. Eine erneute Eingabe kehrt den Effekt um.

God Mode – Unverwundbarkeit ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **R1** **R2** ♦ ♦ ♦ **L1** ♦ ♦ ♦
Blutdurst ade! Lebensenergie für lau! Ab sofort sind Sie unverwundbar.

Reaver aufgeladen ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **R1** **R2** ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
Dieser Cheat sorgt für stetige Charge-Ladung Ihrer Reaver-Klinge (hellblaue Anzeige unten links im Screen).

Container maximieren ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **L1** **R2** ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
Alle Energieanzeigen werden auf die maximale Aufnahmegröße gesetzt.
Alle Slams freischalten ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **R1** **A** ♦ ♦ ♦ ♦ ♦



▲ **FREIGESCHALTET:** Die richtige Eingabegeschwindigkeit zaubert die gesamte Dunkle Chronik zu Tage.

Lebensenergie auffüllen ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **R1** **L1** ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
Dieser Cheat füllt Ihren Container einmalig auf. Sie können ihn immer wieder einsetzen.

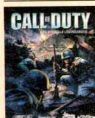
Dunkle Chronik freischalten
Auch dieser Cheat wird im Pausenmenü des Spiels eingegeben, bei richtiger Eingabe erfolgt leider keine Bestätigung. Speichern Sie und beenden Sie den Abschnitt. Ist im Hauptmenü des Spiels die Option Dunkle Chronik nicht zu sehen, müssen Sie die Prozedur wiederholen.

Bonusmaterial freischalten
Gehen Sie exakt so vor, wie es beim Cheat "Dunkle Chronik freischalten" beschrieben ist.

LÖSUNGSBÜCHER

Wer kennt das nicht? Der Endgegner will und will einfach nicht aufgeben ... professionelle Hilfe muss her – ein Lösungsbuch. Wir stellen Ihnen an dieser Stelle ab sofort die interessantesten Werke vor. Unsere Einschätzung finden Sie in Form von Schulnoten. Die Kriterien zur Bewertung sind Preis-Leistungsverhältnis, Gestaltung und der Informationsgehalt.

CALL OF DUTY DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH



Sehr gutes Lösungsbuch, das keine Fragen zum Spiel offen lässt. Neben detailliertem Lösungsweg erhalten Sie zu allen wichtigen Abschnitten die notwendigen Übersichtskarten. Alle Freunde heißer Online- und Netzwerkgefechte finden außerdem Maps des Multiplayer-Modes. Hier stimmt das Verhältnis von Preis und Leistung. Sehr empfehlenswert.

BEZUGSQUELLE: Brady Games
226 Seiten | DINA4 | komplett in Farbe
ISBN: 9-783937-336152
PREIS: 14,95 Euro

1 NOTE

MEDAL OF HONOR RISING SUN PRIMAS OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH



Besonders die Levelkarten werden Spielerherzen höher schlagen lassen, hat es Electronic Arts doch versäumt, dem Spiel eine aufrufbare Karte mitzugeben. Der Lösungsweg wird anhand sehr vieler Bilder genau aufgezeigt und sollte keinen Marine im Stich lassen. Zusätzlich finden Sie Karten zum Online-Mode des Spiels. Leider passt der Preis nicht ganz zum Umfang des Buchs.

BEZUGSQUELLE: Prima
98 Seiten | DINA4 | komplett in Farbe
ISBN: 9-780761-545248
PREIS: 14,95 Euro

2 NOTE

GAMEPRESS – DIE "KLEINEN"

Zu vielen Spielen lohnen sich große Lösungsbücher nicht. Die Absatzchancen sind hier einfach zu gering. Diese Marktlücke will der kleine Verlag Game-Press nun ausfüllen. Er bietet in geringer Stückzahl und einfacher Ausführung Lösungshefte an. Schlicht in DIN A5 und

TRUE CRIME: STREETS OF LA DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH



Polizeiarbeit in LA kann richtig frustrieren. Damit Ihnen das im Spiel nicht passiert, finden Sie im Buch zu allen Missionen und zu den alternativ verlaufenden Handlungssträngen den perfekten Überblick. Keine Frage und kein Verbrechen bleiben hier ungeklärt. Die Bilder sind bedauerlich unscharf, dafür lässt das Buch jedoch wirklich keine Frage offen – spitze!

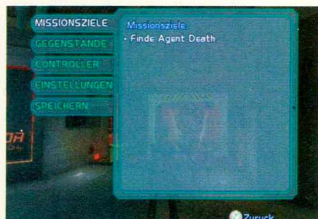
BEZUGSQUELLE: Brady Games
194 Seiten | DINA4 | komplett in Farbe
ISBN: 9-783937-336138
PREIS: 14,95 Euro

1 NOTE

Schwarz-Weiß gehalten, dafür aber günstig und funktionell.

Eine Gesamtübersicht finden Sie unter:
www.game-press.de

Mehr Informationen unter:
030 / 666 20 717



..... ⬅ ➡ ➡ ➡ ➡ ◻ ○ [L2] [R2] ◻ ○ ⬅ ➡

... **L2**, **R2**, $\rightarrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\rightarrow$, **R2**, **L2**, , 

..... **L2**, , **L2**, , **L2**, , **L2**,

Navigation icons: back, forward, search, and other controls.

...



ROGUE OPS



.....X.X.X.X.Y.Y.Y

..... ← → → ← X Y ● ○ X Y ← →

● ○ ➡ ➡ ➡ ➡ ➡ ➡ ➡ ➡ ○ ● ✕ ✕

← ● → ● ○ ○ × ○ ● ○ ← ○ → ×

Y, ←, Y, X, Y, X, Y, X, Y, X

← ← → → ○ ○ ● ● × × y y

→ → → → → → → → → →

..... X X X X Y Y Y

◀ ▶ ↻ 🔍

..... **R** **L** **→** **→** **←** **←** **→** **→** **L** **R** **X** **Y**

..... **R, X, R, Y, R, ←, R, →, R, L,**

..... X, Y, X, Y, X, Y, X, Y, ←, Y,

Unverwundbarkeit

Isoproterenol Modulates Endothelial Function

... ←, ←, →, →, L, L, R, R, X, X, Y, Y

PC

```
... Application:SetBuildingTechTreeMode(1)
```


Spielen Sie das Spiel einmal durch und Sie erhalten den Ego-Modus.



VGA TIPPS & TRICKS

CODES

ACTION-REPLAY2

Mit einem Schummelmodul können Sie alles aus Ihren Spielen herausholen, vorausgesetzt, Sie haben den richtigen Code parat. Ab sofort finden Sie daher bei uns immer eine kleine aber feine Auswahl. Achtung: Sie benötigen zur Ausführung unbedingt ein Action-Replay-2.

GLADIATOR - SCHWERT DER RACHE

MASTER CODE (Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... OE3C7DF2 1853E59E
 EE963DC2 BCD15C52
ALLE TITAN-TABLETS D1B5A10E BEA89D85
 D1B5A10A BEA89D85
ALLE MÜNZEN D1B5A136 BEA89D85
ALLE URNEN D1B5A16E BEA89D85
 D1B5A162 BEA89D85
 D1B5A166 BEA89D85
ALLE AMULETTE D1B5A1DE BEA89D85
 D1B5A1DA BEA89D85

HARRY POTTER: QUIDDITCH-WM

MASTER CODE (Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... OE3C7DF2 1853E59E
 EEA5C92 BCD03DA2
SPIELER 1 ERHÄLT UNBEGRENZT BOOST
 DE8FFFE F8ADA03
 DE8FFFA F8AD9BC6
 DE8FFFB 68ADA047
 DE8FFFC BF899B88
 DE872396 C4AC9A43
ALLE KARTEN D1C2D97E BBA89A82
 D1C2D97A BBA89A82
 D1C2D906 BBA89A82
 D1C2D902 BBA89A82
 D1C2D90E BBA89A82
 D1C2D90A BBA89A82
 D1C2D916 BBA89A82
 D1C2D912 BBA89A82

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

MASTER CODE (Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... OE3C7DF2 1853E59E
 EEAFC0FA BCD8D18A
UNBEGRENZT MUNITION DE876826 BCA99B83
UNBEGRENZT LEBENSENERGIE
 DE961686 BCA99B8A
UNBEGRENZT CONTINUES F12C2CD1 BCA99B8E
ALLE LEVELS FREIGESCHALTET
 DE814A26 5CEA9E4F
 DE814A92 5CEA9C8F
 DE82E33E C4AC9A53
 DE8FFFA BF899B88
 DE8FFBE E0AA9B84
ALLE AUSZEICHNUNGEN FREIGESCHALTET
 DE815CD6 E0AA9B84
 DE815CD2 5C489C90

TIPP DES MONATS

DIE SIMS BRECHEN AUS

Die Sims wuseln wieder über die Bildschirme! Damit im virtuellen Leben nichts schief geht, hier unsere Cheats. Diese funktionieren nur in den Spielmodi Brich aus und Freeplay. Sie können die Cheats mit einem neuen Sim anwenden oder auch einen bereits angelegten Speicherstand aufrufen.

Geld erschummeln

Scrollen und zoomen Sie mit dem rechten Analog-Stick so lange, bis sich die jeweilige Mülltonne (bzw. der Grünstreifen neben der Straße) nahe des Gebäudes in Ihrem Blickfeld befindet.

Pausieren Sie dann das Spiel mit Hilfe der  Taste.

Geben Sie nun die folgende Tastenkombination sehr schnell ein      .

Als Bestätigung jubelt kurz eine Frauenstimme.

Betätigen Sie nun die  Taste und kehren Sie ins Spiel zurück. In der Nähe der Mülltonne sollte sich jetzt ein kleiner Gnom befinden! Richten Sie Ihren Befehlskreis auf diesen und pausieren Sie erneut das Spiel mit Hilfe der  Taste.

Geben Sie nun schnell diese Tastenkombination ein     .

Wieder wird die richtige Eingabe von einer jubelnden Frauenstimme bestätigt.

Kehren Sie ins Spielgeschehen zurück und markieren Sie mit dem Befehlskreis den blauen Gnom, bis dieser gelb leuchtet. Sobald dieser richtig fokussiert wurde, betätigen Sie die  Taste und links am Bildschirmrand erscheint eine blaue Anzeige mit dem Schriftzug "Geld". Bestätigen Sie noch einmal mit  und Sie finden den 10.000 Simoleons (Geldeinheiten) auf Ihrem Konto. Jeder Buchungsvorgang wird links oben mit dem Gnom-Symbol angezeigt. Sie können auch mehrmals "buchen", müssen allerdings zwischen den lukrativen Gnom-Einsätzen immer eine andere Tätigkeit ausführen, beispielsweise müssen Sie irgendwo hin gehen.



▲ **STANDORTFRAGE:** Der Gnom erscheint immer vor dem Haus.

Bedürfnisse befriedigen

Auch hier hilft Ihnen der Gnom weiter. Cheaten Sie sich den Kleinen ins Spiel und pausieren Sie.

Geben Sie diese Tastenkombination ein    .

Wieder wird die richtige Eingabe von einer jubelnden Frauenstimme bestätigt.

Kehren Sie ins Spiel zurück und markieren Sie den Gnom. Betätigen Sie nun die  Taste und es erscheint links zusätzlich die Option Bedürfnisse. Markieren und bestätigen. Es wird oben links ein Vorgangssymbol eingeblendet. Sobald Sie diesen Vorgang erledigt haben, sind alle Bedürfnisse Ihres Sims befriedigt und die Anzeigen liegen im grünen Bereich. Sie können das beliebig oft wiederholen.

Objekte freischalten

Zu Beginn des Spiels stehen viele Objekte noch nicht zum Kauf. Wozu auch? Die Sims haben schließlich noch nicht viel Geld auf ihrem Konto. Allerdings kennen wir den Geld-Cheat und wollen die ganze erschummelte Knete sofort verpressen!

Pausieren Sie das Spiel und geben Sie die folgende Tastenkombination sehr schnell ein     .

Eine jubelnde Frauenstimme bestätigt die richtige Eingabe.

Alle Gegenstände unter den Optionen Kaufen und Bauen sind nun verfügbar.

Orte freischalten

Pausieren Sie das Spiel und geben Sie die folgende Tastenkombination ein      .

Eine jubelnde Frauenstimme bestätigt die korrekte Eingabe.

Soziale Fähigkeiten freischalten

Moowalk, Zungenküsse, Breakdance ...pausieren Sie das Spiel und geben Sie sehr schnell die folgende Tastenkombination ein      .

Eine jubelnde Frauenstimme bestätigt die korrekte Eingabe.



▲ **GESCHUMMELT:** Alle Bedürfnisbalken können auf einen Schlag gefüllt werden.

DIE SIMS BRECHEN AUS

Die Sims bleiben aktuell. Deswegen finden Sie hier viele praktische Tipps, die Sie unbedingt mal ausprobieren sollten.



BEWEGUNGSFREIHEIT

Achten Sie darauf, sich wichtige Laufwege nicht sinnlos zu verbauen. Jeder Schritt kostet Ihren Sim ein klein wenig Zeit – Zeit, die später bei der Ausführung wichtiger Tätigkeiten fehlen kann. Platzieren Sie Einrichtungsgegenstände deswegen in erster Linie sinnvoll und achten Sie dabei weniger auf die optische Wirkung.

Tip: Stellen Sie probehalber einen einzigen Raum mit allen Einrichtungsgegenständen des täglichen Bedarfs zusammen.

Dazu gehören Türe, Fenster, dreiteiliges Sofa, Toilette, Mikrowelle, Herd, Kühlschrank, Beleuchtung, Tisch, Stühle, Fernseher, Pflanzen.

Steuern Sie dann Ihren Sim hinein und lassen ihn alles ausprobieren (böse Zeitgenossen entfernen die Türe). Achten Sie darauf, wie effektiv man auf diese Weise alle Bedürfnisse des Sims befriedigen kann.

ENTRÜMPELN!

Alles, was nicht benötigt wird, verkaufen Sie und machen es zu Geld. Lassen Sie alte Einrichtungsgegenstände nicht sinnlos im Haus herum stehen, sie nehmen nur Platz weg.

Tip: Verkaufen Sie eine sperrige Jukebox und holen Sie sich dafür einen simplen Ghettablaster. Das reicht anfangs völlig aus.

Hinweis: Denken Sie daran, dass Sie beim Auszug die Rechnung für verkaufte Gegenstände präsentiert bekommen.



▲ **ERWISCHT:** Eine Alarmanlage an einer Außenwand erkennt Einbrecher schon von weitem.

WOHNEN BEI MUTTERN

Mutti putzt, sie kocht und ist für Sie da. Sobald Sie sich eine Arbeit gesucht haben, hört sie auch auf, ständig an Ihnen herumzunörgeln. Auch scheint es, dass Abmahnungen der Arbeitgeber oder sogar fristlose Kündigungen wesentlich länger auf sich warten lassen, wenn Sie noch im Mutterhaus leben. Also: Auch wenn Sie die Möglichkeit haben auszuziehen, sollten Sie nicht sofort gehen. Bei Mutti sparen Sie sich Zeit und können diese in den Erwerb Ihrer Fähigkeiten investieren. Ganz Ungeduldigen unter Ihnen sei gesagt, dass Sie im späteren Spielverlauf auch wieder zurück zu Mama ziehen können, falls Sie alleine nicht zurechtkommen.

Tip: Verkaufen Sie die Standuhr so bald wie möglich und investieren Sie die Knete in eine Trainingsbank und in ein Schachbrett.



▲ **GELDBESCHAFFUNG:** Verscherbeln Sie Muttis Wanduhr – das bringt 3500 Punkte auf's Konto.

MÖBEL-LOGISTIK

Denken Sie nach und planen Sie Ihre Einrichtung weise. Viele Möbelstücke machen nur in Kombination mit anderen Sinn. Ein Schachbrett ohne Stühle ist nicht viel wert. Auch wird Ihr Sim nicht sehr glücklich, wenn der neue Fernseher mit der Mattscheibe zur Wand steht.

Tip: Machen Sie sich von Zeit zu Zeit die Mühe und räumen Sie Ihre Möbel um. Kombinieren Sie Teile und prüfen Sie, ob die Sims den Aufwand mit mehr Zufriedenheit honorieren. Möbel sinnvoll und effektiv anzuordnen spart Zeit und verkürzt Laufwege.

FALSCHER GEIZ

Egal in welcher Unterkunft Sie gerade wohnen – sparen Sie nicht an der Einrichtung! Geld für Möbel und sonstigen Schnickschnack bekommen Sie beim Auszug fast komplett erstattet. Wer hier spart, tut sich keinen Gefallen.

NICKERCHEN

Kaufen Sie Ihrem Sim unbedingt einen Sessel, in dem er sich zurücklehnen kann. Hier können Sie von Zeit zu Zeit ein Nickerchen halten. Stellen Sie den Sessel am besten vor einem Fernseher auf. Denken Sie aber daran, dass Nickerchen bei eingeschalteter Flimmerkiste nicht sehr effektiv sind. Stellen Sie den Fernseher aus und ist gleichzeitig



▲ **FESTGENAGELT:** Im Whirlpool regnet es positive Beziehungspunkte. Dieses Einschränken der Bewegungsfreiheit sollten Sie jedoch nicht übertreiben.



▲ **MAHLZEIT:** Eingeladene Freunde erwähnt man mit einem Abendessen.



▲ **NEID:** Denken Sie daran, dass Sims eifersüchtig werden können, wenn Sie vor ihren Augen mit anderen tratschen.



▲ **SCHWÄTZCHEN:** Mitten in der Nacht ruft man nur Sims an, zu denen man eine sehr gute Beziehung aufgebaut hat.



▲ **PUTZTEUFEL:** Ein Hausmädchen kostet nicht viel, nimmt aber viel Arbeit ab und spart somit viel Zeit.

das Schlafbedürfnis des Sims nicht allzu hoch, wacht er normalerweise am Morgen rechtzeitig auf, um sich auf den Weg zur Arbeit zu machen.

RING, RING! TELEFONATE

Telefonieren stärkt soziale Bindungen und bringt oft Geld ein! Also nehmen Sie nach Möglichkeit alle Anrufe entgegen. Es macht durchaus Sinn, andere Tätigkeiten zu unterbrechen um ans Telefon zu gehen. Wichtig: Wie im wahren Leben nehmen es Ihnen einige Bekannte richtig übel, wenn Sie sie nachts anrufen. Die Zeit von 0200-0600 Uhr sollte deswegen nicht zum Anrufen genutzt werden.

SELBST IST DER SIM

Spätestens wenn Sie einen zweiten Sim steuern müssen, wird es stressig. Deswegen ist es ungeheuer wichtig, seinen Sims viel beizubringen. Wie die Sims, wo sie sich Essen holen können und wo das Bett steht, kümmern sie sich entsprechend ihres Charakters eigenständig darum, sobald Sie sie einmal nicht steuern. Ein guter Ort, den Kleinen alles beizubringen, ist beispielsweise bei Mutti.

LUXUSMÖBEL

Viele der luxuriöseren Möbelstücke scheinen auf den ersten Blick nur teuer zu sein, ohne wirklich sinnvolle Anschaffungen dazustellen. Dieser Eindruck kann täuschen. Denn eine Müllpresse oder eine selbst reinigende Toilette kann unter dem Strich viel Zeit sparen. Auch verbessern sie die Zufriedenheit der Sims viel schneller.

WERT DER RÄUME

Ein Möbelstück wertet den Raum auf, in dem es steht. Allerdings auch nur diesen einen Raum. Deswegen sollten Sie die Möglichkeit in Betracht ziehen, Räume zu kombinieren. Je größer desto besser... Sie können Küche und Wohnzimmer durchaus in einem Raum unterbringen. Bad und Schlafzimmer sollten Sie jedoch außen vor lassen. Hier brauchen die Sims ihre Ruhe und Privatsphäre.

DOPPELBETT – SIM ALLEINE!

Sims benutzen Doppelbetten nur gemeinsam. Und nur dann, wenn die "Chemie" stimmt und wenn sich beide sehr gut kennen. Leben bei euch mehrere der kleinen Wuselmonster in einem Haushalt, macht es Sinn, die Doppelbetten zunächst gegen Einzelschlafgelegenheiten auszutauschen... bis die Freundschaftswerte höher liegen.

TRICK MIT DER FLIEGENFALLE

Kaufen Sie eine Fliegenfalle und aktivieren Sie diese. Beachten Sie die Anzeige für das Schlafbedürfnis und berühren Sie das gute Teil mehrmals. Siehe da – der Sim wird hellwach! Allerdings schwächt das die Komfortanzeige ein wenig. Deswegen sollte die Fliegenfalle gleich in der Nähe von Sessel oder Couch aufgestellt sein.

FREUNDSCHAFTEN VORBAUEN

Sobald Sie Bekannte besuchen können, sollten Sie damit beginnen, Freundschaften zu pflegen. Der Vorteil liegt darin, dass Freunde dann von Zeit zu Zeit auch bei Ihnen vorbeischauen und Sie ein Schwätzchen halten können, ohne aus dem Haus gehen zu müssen. Wichtig: Besuchen Sie Ihre Freunde, müssen Sie natürlich auch an die Tür gehen und sie hereinlassen. Übrigens: Die Nachbarn kommen von alleine zu Ihnen und wollen Sie kennen lernen. Schenken Sie diesen Höflichkeitsbesuchen unbedingt Ihre Aufmerksamkeit.

SPIELMELDUNGEN BEACHTEN

Begrüßen Sie alles und jeden (außer Einbrechern). Es macht sogar Sinn, aktuelle Aktionen abzubrechen, um Sims zu begrüßen, die vor der Haustüre warten.

FREUNDSCHAFT ERZWINGEN

Wer neue Freundschaft, lädt Fremde einfach zu sich nach Hause ein und entfernt alle Türen. Jetzt kommt niemand mehr auf den Gedanken, zu gehen – egal wie spät es wird. Wichtig: Servieren Sie Essen – die Sims legen auf so etwas großen Wert. Übertreiben Sie den Trick mit den Türen jedoch nicht. Sperren Sie mehrere Sims zu lange bei sich ein, reagieren die mit der Zeit stinksauer.

WHIRLPOOL-FALLE

Laden Sie einen Sim in den Whirlpool ein. Sind beide im Wasser, wird alles rings herum beispielsweise mit Tischen oder sonstigen Möbeln zugestellt. Nachdem keiner der beiden mehr aus dem Pool steigen kann, fangen die Sims von alleine eine Unterhaltung an. Das kann für Freundschaften sehr nützlich sein.

Tip: Dieses Erzwingen durch Verstellen der Fluchtwege funktioniert in vielen Situationen. Übertreiben Sie es aber nicht, denn so etwas verübeln die Sims sehr schnell.

EINBRECHER

Sehen Sie, wie ein Einbrecher in Ihrem Haus herumschleicht, verkaufen Sie schnell die Türen und rufen Sie die Polizei. Denken Sie aber daran, dass Sie es den Polizisten ermöglichen müssen, zum Einbrecher zu gelangen. Reagieren Sie in so einem Fall so schnell wie irgend möglich.

RECHNUNG ADE

Sobald eine Rechnung drohend herumliegt, soll sie einfach einer der Sims in die Hand nehmen. Keilen Sie den Kleinen jetzt mit Möbeln ein, so dass er sich nicht mehr rühren kann. Mit ein wenig Glück verschwindet die Rechnung ins digitale Jenseits und muss nicht mehr bezahlt werden.

KONTAKT HERSTELLEN

Eine Beziehung zu einem Sim ist schnell hergestellt. Es reicht schon aus, diesen einmal zu begrüßen. Fangen Sie deswegen auch von Zeit zu Zeit Passanten auf dem Gehweg ab und begrüßen Sie diese. Alles, was Sie tun müssen, ist, diese neue Beziehung ausreichend zu pflegen (und das ist wirklich so kompliziert wie im wahren Leben). Denken Sie immer daran, dass alle Sims alles registrieren, was im Raum vor sich geht. Ein ausschweifendes Schwätzchen kann somit bei anderen Sims auch Neid hervorrufen. Um frische Bekanntschaften bei Besuchen etwas länger zu beschäftigen, sollten Sie Ihren Gästen unbedingt etwas zu Füttern anbieten.

ALARMANLAGEN UND FEUER-MELDER RICHTIG PLATZIEREN

Alarmanlagen können, sind sie richtig positioniert, auch außerhalb der Wohnung Einbrecher in die Flucht schlagen! Normalerweise funktioniert so ein Gerät immer nur in dem Raum, in dem es auch aufgestellt ist. Das Spiel selbst scheint allerdings das komplette Gebiet außerhalb des Hauses als einen einzigen Raum zu registrieren. Befestigen Sie deswegen eine Alarmanlage an der Außenwand.

KANN MAN EINBRECHER SELBST FANGEN?

Nein – es helfen nur Alarmanlagen oder ein Anruf bei der Polizei. Haben Sie einen Dieb entdeckt, brechen Sie am besten sofort alle Aktionen ab und schicken Ihren Sim zum Telefon. Bis die Polizei eintrifft, kann der Einbrecher schon längst über alle Berge sein.

GH

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE EINSTEIGERTIPPS

SO FINDEN SIE DEN RICHTIGEN WEG

Da "Legacy of Kain: Defiance" recht linear aufgebaut ist, fällt es grundsätzlich nicht besonders schwer, den richtigen Weg zu finden. Allerdings verstecken sich manche Durchgänge oder Leitern hinter einer brüchigen Mauer. Halten Sie einfach nach Rissen im Mauerwerk Ausschau und donnern Sie mit Ihrem Schwert dagegen. Nachdem die Mauer zerbröckelt ist, geht es weiter.

VORTEIL SPEKTRALWELT

Wenn Sie mit Raziel in der materiellen Welt unterwegs sind, scheint es manchmal kein Weiterkommen zu geben. Es lässt sich zum Beispiel eine Gittertür nicht öffnen oder eine Plattform ist einfach zu hoch. Hier hilft meistens der Wechsel in die Spektralwelt weiter. In dieser kann Raziel durch Gitter hindurchlaufen und das Level wird durch den Wechsel so verzerrt, dass auch so manche Plattform in erreichbare Nähe rückt.

RICHTIG ENERGIE TANKEN

Wenn Sie einem Opfer das Blut oder die Seele ausaugen wollen, gibt es einiges zu beachten: So müssen Sie die Taste so lange gedrückt halten, bis kein Lebenssaft mehr aus dem Körper rinnt. Lassen Sie die Taste zu früh los, fällt der geschundene Gegner um und das leckere Blut ist verloren. Außerdem müssen Sie nicht zwangsläufig ganz nahe am menschlichen Leckerbissen stehen. Kain und Raziel können die Seelen bzw. das Blut auch über größere Distanzen herausaugen.

DIE BOSSKÄMPFE

Von Zeit zu Zeit treffen Sie auf stärkere Boss-Gegner, die eine besondere Kampfaktik erfordern. Besonders auf größere Monster



▲ **ZUM DREHEN:** Hier muss nur das Gesicht in Richtung der Tür gedreht werden und schon öffnet sich diese.

sollten Sie nicht gleich eine komplette Schlag-Kombination abfeuern. Setzen Sie lieber zwei kurze Hiebe an und ziehen Sie sich dann zurück. Meist schlägt der Boss nämlich genau in diesem Augenblick zu und würde Ihnen so wertvolle Lebensenergie rauben.

MÄCHTE RICHTIG EINSETZEN

Im Laufe des Spiels erlernen Sie zahlreiche neue Fähigkeiten. So kann sich Raziel beispielsweise unsichtbar machen und Kain entflammt per Telekinese Fackeln. Meist müssen diese neuen Mächte eingesetzt werden, kurz nachdem sie erlernt sind. Kommen Sie also mal nicht weiter, empfiehlt es sich, ein wenig mit den neuen Fähigkeiten zu experimentieren.

RÄTSEL MIT TELEKINESE LÖSEN

Mit Telekinese lassen sich weitere Hürden überwinden. Sowohl Raziel als auch Kain beherrschen diese Kunst. So manche Säule gibt durch die pure Gedankenkraft der beiden Blutsauger tatsächlich nach. Welche Objekte genau sich manipulieren lassen, erkennen Sie an grünen Blitzen an den jeweiligen Objekten.



▲ **BRÜCHIG:** Geht es mal in einem Level nicht weiter, sollten Sie nach Rissen in der Wand Ausschau halten.

Zudem verfärbt sich das Telekinese-Fadenkreuz rot, wenn Sie mit ihm über ein Objekt gleiten, das beeinflusst werden kann.

SCHLÜSSELOBJEKTE

In manchen Gängen lassen sich Türen nicht öffnen. Halten Sie an solchen Stellen nach Säulen oder Statuen Ausschau, die sich drehen lassen. Sobald das Gesicht einer Statue auf eine Tür blickt, öffnet sich diese meist. Manchmal müssen Sie zusätzlich noch die richtige Fackel anzünden. Achtung: Um eine versehentlich angezündete Fackel wieder zu löschen, bearbeiten Sie diese noch einmal mit Ihren Telekinese-Fähigkeiten.

LEBENSLEISTE UND TELEKINESE-ENERGIE AUSBAUEN

Auf dem beschwerlichen Weg durch Nosgoth finden Sie immer wieder seltsame Runen, die Sie mit Ihrem Schwert zerschlagen können. Im Inneren dieser sich drehenden Steine finden sich Lebens- oder Telekinese-Symbole. Sammeln Sie diese unbedingt ein, jedes einzelne verlängert Ihre Lebens- oder Telekinese-Leiste.

ÜBERSICHT BEHALTEN BEIM TAUCHEN

Während Kain äußerst sensibel auf Wasser reagiert, muss Raziel in manchen Abschnitten schon mal ein Bad nehmen. Sobald Sie sich im Wasser befinden, setzt ein starker Verwisch-Effekt ein, der die Navigation im feuchten Element nicht gerade erleichtert. Wenn Sie sich langsam bewegen, bleiben die Level-Konturen erhalten und Sie verlieren nicht so schnell die Orientierung. **MH**



▲ **ENTDECKT:** Um den Raum zu erhellen, müssen Sie einfach das steinerne Fenster mit Raziels Telekinese-Fähigkeit freisprengen.



▲ **SCHWIERIG:** Kurz mit ein oder zwei Hieben zuschlagen und dann gleich wieder nach hinten ausweichen – so bekommen Sie die meisten Zwischen- und Boss-Gegner klein.

DVD VISION SONDERHEFT

DVD aktuell

NEU

Nur **150,-** Euro

AUSGABE
Dez. - Feb. 04

Die heißesten DVD-Neuerscheinungen
Terminator 3
City of God
Hulk · Sinbad

Zum Verschenken zu schade!

Die 150 besten DVDs
für Ihr Heimkino

Jetzt am Kiosk!

Im Rausch der Sinne
DER HERR DER RINGE TRILOGIE

Aktuelle Infos zu allen Versionen auf DVD

6,- Euro Rabatt für DVD aktuell-Leser
So lohnt sich der Kauf von DVD aktuell für Sie dreifach!

Info auf den Seiten 65 und 66

Schrott oder Schnäppchen?
8 DVD-Player
ab 49,- Euro

CYBERHOME CH-DVD 412

INFOCUS SP 4800

Filme in **XXL**

4 Traumprojektoren
für € 1500,-

Schon ab € 200,-

4 Komplettsysteme

Deutschland 1,50 €
Österreich 1,60 €
Schweiz 1,60 €
Frankreich 1,50 €
Italien 1,50 €
Spanien 1,50 €
Polen 1,50 €
Russland 1,50 €
Ungarn 1,50 €
Tschechien 1,50 €
Slowakei 1,50 €
Slowenien 1,50 €
Litauen 1,50 €
Lettland 1,50 €
Estland 1,50 €
Finnland 1,50 €
Dänemark 1,50 €
Schweden 1,50 €
Norwegen 1,50 €
Island 1,50 €
Färöer 1,50 €
Grönland 1,50 €
Island 1,50 €
Färöer 1,50 €
Grönland 1,50 €

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

Top-DVDs

Terminator 3
Herr der Ringe 2
Indiana Jones

Top-Tests

DVD-Player
Projektoren
Lautsprecher

Die Besten

150 Spitzen-DVDs, die
man einfach in der
Sammlung haben muss

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Probleme mit dem Verkehr, mit hartnäckigen Gegnern? Kein Erfolg bei den Drift- und Drag-Rennen? Vielleicht helfen Ihnen unsere Tipps.

ALLGEMEINE TIPPS FÜR ANFÄNGER UND FORTGESCHRITTENE

Dem Verkehr ausweichen

Haben Sie Probleme, "normalen" Autofahren auszuweichen, dann verinnerlichen Sie folgende Ratschläge: In der Regel tritt Verkehr nur in bestimmten Abschnitten einer Strecke auf. Andere Abschnitte hingegen sind frei von lästigen Autos (beispielsweise der japanische Park, der betonierete Abflusskanal oder der Schrottplatz). Auf diesen Teilstücken können Sie gestrost Vollgas geben und sich ausschließlich auf den Straßenverlauf konzentrieren. Auf dicht befahrenen Straßen hingegen sollten Sie Vorsicht walten lassen.

Die zweite Methode, Unfälle zu vermeiden, ist Folgende: Benutzen Sie jenen Teil der Fahrbahn, auf dem Ihnen ganz sicher kein Auto entgegen kommt. Gemeint sind damit die gelb schraffierten Seiten- oder Mittelstreifen einer Straße, aber auch Bürgersteige, sofern sie nicht mit Müllsäcken, Tonnen und Straßenlaternen zugestrichelt sind ①. Vor allem bei unübersichtlichen Streckenabschnitten ist es ratsam, auf der "sicheren Seite" zu fahren.

Nutzen Sie den Windschatten

Wie bei den meisten vernünftigen Rennspielen wurde auch in "Need for Speed: Underground" der Effekt des Windschattens berücksichtigt. Wenn Sie einem Gegner direkt hinterher fahren und genau auf seiner Linie bleiben, werden Sie nach wenigen Augenblicken in seinen Windschatten gesogen. Das bedeutet, dass Sie hinter



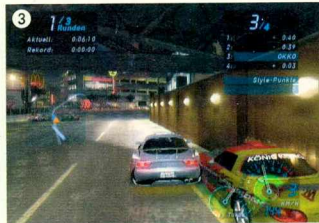
▲ **SAUGEN SIE SICH RAN:** Im Windschatten des Vordermanns gewinnen Sie schnell an Geschwindigkeit.

ihm einem viel geringeren Luftwiderstand ausgesetzt sind und schnell an Geschwindigkeit hinzu gewinnen. Ganz nebenbei bekommen Sie dafür auch noch Style-Punkte. Sind Sie nahe genug am Vordermann dran, ziehen Sie 'raus und überholen ihn schnell und elegant ②.

Doch auch Ihre Gegner machen von dieser Taktik Gebrauch. Sehen Sie im Rückspiegel den Verfolger langsam näher kommen, fahren Sie am besten leichte Schlangenlinien, um ihm den Windschatten zu verweigern.

Drängeln, rempeln, stoßen

Zart besaitete Sonntagsfahrer haben bei "Need for Speed: Underground" nichts zu suchen. Um einen Gegner außer Gefecht zu setzen oder ihn hinter sich zu lassen, muss jedes Mittel recht sein. Wenn ein Rivale die Lücke zwischen Ihnen und der seitlichen Fahrbahnbegrenzung zum Überholen nutzen will,



▲ **UNFAIR, ABER EFFEKTIV:** Möchte Sie ein Gegner überholen, so drücken Sie ihn an die Wand. Er wird viel Schwung verlieren.

lassen Sie ihn zunächst an sich 'rankommen, bis er auf gleicher Höhe ist. Dann ziehen Sie stark zur Seite und drücken ihn an die Wand. Aufgrund der Reibung wird er viel Geschwindigkeit verlieren und zurückbleiben, während Sie davon düsen ③.

Noch effektiver sind Rempelen von hinten: Fahren Sie ganz dicht auf Ihren Vordermann auf und touchieren Sie ihn an einer Ecke seines Heck, wird er mit großer Wahrscheinlichkeit hinten ausbrechen und sich drehen. Vor allem bei Sprüngen ist ein Schubser von hinten wirkungsvoll. Ihr Gegner wird unversichertes Glück brauchen, wenn er nach einem Rempeln in der Luft sicher auf allen Vieren landen möchte.

Am besten saugen Sie sich vor der Rampe im Windschatten an den Vordermann heran und bleiben nur wenige Meter hinter ihm. Kurz vor dem Sprung geben Sie Vollgas und zünden am besten noch die Lachgaseinspritzung, um ihn in der Luft zu berühren ④.

Tipps für die Drag-Rennen

Beim Start eines Drag-Rennens ist der Umgang mit dem analogen Gasknopf oder -Pedal (je nachdem, auf welchem System Sie spielen oder ob Sie ein Lenkrad benutzen) entscheidend. Während der Countdown zählt, sollten Sie mit gefühlvollem Gasgeben den Zeiger des Drehzahlmessers in dem Bereich halten, in dem das grüne Licht leuchtet. Dieser Bereich liegt bei jedem Auto anders. Starten Sie mit dieser perfekten



▲ **FREIE BAHN:** Manche Bereiche einer Straße sind frei von zivilem Verkehr, so wie hier der Mittelstreifen. Fahren Sie auf diesen Spuren, um Unfälle zu vermeiden.



▲ **JUMP:** Rammen Sie einen Gegner in der Luft, werfen Sie ihn aus der Bahn.

Drehzahl, lassen Sie Ihre Gegner schon zu Rennbeginn hinter sich. Doch der erste Gang ist schnell ausgereizt, vor allem bei PS-starken Wagen. Bereiten Sie sich deswegen schon kurz nach dem Start darauf vor, in den zweiten Gang zu schalten.

Den NOS-Nitro-Boost setzen Sie am besten im vierten und im fünften Gang ein, da er bei diesen hohen Übersetzungen am meisten Wirkung zeigt **5**. Kurz vor dem Ziel können Sie auch im sechsten Gang den Boost einsetzen, jedoch müssen Sie dabei auf die Drehzahlen achten. Schneller als Sie glauben, fliegt Ihnen der Motor um die Ohren, und das bedeutet das vorzeitige Aus.

Ein weiterer wichtiger Tipp: Fahren Sie im Windschatten! Sobald Sie ein Gegner überholt hat, wechseln Sie sofort auf seine Spur und hängen sich ganz dicht an ihn 'ran. Nur durch den verminderten Luftwiderstand und das Plus an Speed haben Sie dann noch eine Chance, das Rennen für sich zu entscheiden.

Tipps für die Drift-Rennen

Beim Driften werden der Winkel und die Geschwindigkeit Ihres Wagens bewertet. Deswegen sollten Sie mit etwas Schwung in die Kurve fahren. Wenn Sie kriechen, erscheint die Meldung "Zu langsam", und Ihr Multiplikator wird herabgesetzt. Um an satte Zusatzpunkte zu kommen, sollten Sie versuchen, Ihren Drift in die gestrichelten Bonuszonen an den Fahrbahnrandern zu ziehen. Passen Sie aber auf die Mauer auf. Eine Berührung, und der Bonus ist futsch.

Die effektivste Methode, Punkte zu scheffeln, sind jedoch Drift-Kombinationen. Nach einer Rechtskurve beispielsweise lenken Sie sofort nach links, um das Heck des Wagens hinten herumrutschen zu lassen. So bleiben Sie permanent im Driftzustand und die Punkte klettern in ungeahnte Höhen **6**. Diese Kombos sind jedoch nur schwer auszuführen, vor allem mit allrad- oder frontgetriebenen Autos. Unsere Erfahrung hat gezeigt, dass sich die Mitsubishi Eclipse und der Mazda RX-7 sehr gut für Drift-Rennen eignen. Um noch leichter zu driften, deaktivieren Sie im Optionsmenü die Traktionskontrolle.



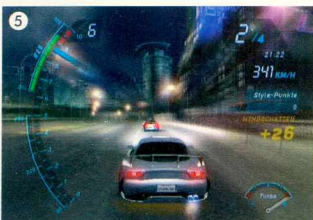
▲ **SCHLEUDERKURS:** Verketteten Sie die einzelnen Drifts zu einer Kombo, indem Sie immer im Drift-Zustand bleiben. Dadurch erreichen Sie gigantische Punktzahlen.

STYLE-POINTS

Style-Points gibt's für spektakuläre Fahrweise und optische Fahrzeugmodifikationen. Spoiler, Motorhauben, Lacke und Vinyls verbessern Ihren Ruf und damit auch den Faktor, mit dem Ihre Style-Points nach einem Rennen multipliziert werden. Der folgenden Liste entnehmen Sie, wofür Sie wie viele Style-Points bekommen und wie die einzelnen Boni heißen.

NAME	PUNKTE	BEKOMMT MAN, WENN MAN...
Knapp vorbei	+100	...knapp an einem normalen Auto vorbei fährt
Abkürzung	+100	...eine Abkürzung zum ersten Mal nimmt
Bester Start	+100	...schneller als alle anderen startet
Führungsrunde	+100	...am Ende einer Runde das Feld anführt
Sauberer Abschnitt	+50	...einen Streckenabschnitt ohne Unfall absolviert
Saubere Runde	+200	...eine ganze Runde ohne Unfall absolviert
Sauberes Rennen	+500	...ein ganzes Rennen ohne Unfall absolviert
Sieg	+500	...das Rennen gewinnt
Windschatten	+Variabel	...im Windschatten des Vordermanns fährt
Powerslide 2	+Variabel	...durch eine Kurve drifft
Abgehoben	+Variabel	...über eine Rampe oder Bodenwelle springt
NOS Säuberung 3	+150	...während des Start-Countdowns Vollgas gibt und kurz den NOS-Boost betätigt
Gut gedriftet	+100	...im Drift-Modus schafft einen Drift mit über 1000 Punkten
Cooler Drift	+150	...im Drift-Modus schafft einen Drift mit über 3000 Punkten
Genial!	+500	...im Drift-Modus schafft einen Drift mit über 7000 Punkten
Kolossal!	+1000	...im Drift-Modus schafft einen Drift mit über 15000 Punkten
Unglaublich!	+3000	...im Drift-Modus schafft einen Drift mit über 20000 Punkten
360°-Drehung*	+200	...im Drift-Modus einen vollen 360°-Drift hinlegt
Bonuszone	+Variabel	...im Drift-Modus durch die schraffierten Randbereiche drifft

*Nur die ersten drei Drehungen werden gewertet



▲ **SCHUB!** Zünden Sie Ihren Nitro-Boost bei den Drag-Rennen erst in den hohen Gängen.



▲ **SHOW:** Geben Sie während des Countdowns Gas und zünden Sie kurz den Boost.



▲ **RUTSCHIG:** Powerslides geben zwar Style-Points, machen Sie aber langsamer.

DIE PRÄMIEN DES UNDERGROUND-MODUS'

In dieser Liste können Sie nachlesen, was Ihnen ein Sieg in den einzelnen Rennen einbringen kann. Der gewählte Schwierigkeitsgrad hat keinen Einfluss auf die Prämie, lediglich die Preisgelder variieren. Da es bei manchen Rennen nichts zu holen gibt, ist die Nummerierung nicht fortlaufend. Es sind nur die Rennen aufgeführt, die Gewinne bringen.

NR.	PRÄMIE
1/111	Das erste Auto wählen
3/111	Drift-Strecke 1
4/111	2003 Mitsubishi Lancer ES Drag-Strecke "14th and Vine Reverse"
5/111	Rundkurs "Olympic Square Reverse"
6/111	Leistungs-Upgrade Level 1 Motor/Auspuff Leistungs-Upgrade Level 1 Antrieb Leistungs-Upgrade Level 1 Reifen
7/111	TJ's einzigartiges Upgrade: Motor/Auspuff, Antrieb oder Reifen Sprint-Strecke "Liberty Gardens Reverse" Option Magazin
8/111	2003 Ford Focus ZX3 Rundkurs "Atlantica"
9/111	Leistungs-Upgrade Level 1 ECU- & Einspritzsystem Leistungs-Upgrade Level 1 Turbo Leistungs-Upgrade Level 1 Bremsen Drag-Strecke "14th and Vine Construction Reverse"
11/111	Drag-Strecke "Highway 1"
12/111	Sprint-Strecke "Broadway" Visuelles Upgrade Level 2 Decals
14/111	Leistungs-Upgrade Level 1 Leichbau Leistungs-Upgrade Level 1 Aufhängung Leistungs-Upgrade Level 1 Nitro Rundkurs "Stadium" Rundkurs "Atlantica Reverse"
15/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Motorhaube Autopress Magazin
16/111	Rundkurs "Inner City Reverse"
17/111	2003 Hyundai Coupé
18/111	Visuelles Upgrade Level 2 Neonröhrenröhren
19/111	Rundkurs "Market Street" Platz 10 Rundkurs-Rangliste Modified Mag
21/111	Platz 10 Drag-Rangliste
22/111	2003 Subaru Impreza 2.5 RS Sprint-Strecke "Broadway Reverse" Platz 10 Sprint-Rangliste
23/111	Visuelles Upgrade Level 2 Farben Sprint-Strecke "Lock Up"
24/111	2004 Nissan Sentra SE R Spec V
25/111	Drift-Strecke 3 Platz 10 Drift-Rangliste Chrom & Flammen Magazin
26/111	Sprint-Strecke "9th and Frey" TJ's einzigartiges Upgrade: Bremsen, Antrieb, Reifen, Turbo oder ECU- & Einspritzsystem
27/111	Sprint-Strecke "Bedard Bridge" Platz 9 Sprint-Rangliste Sport Compact Car Magazin
28/111	Visuelles Upgrade Level 2 Auspuffblenden Drift-Strecke 4

29/111	Visuelles Upgrade Level 2 Autoglasfolien
30/111	Leistungs-Upgrade Level 2 Motor/Auspuff Leistungs-Upgrade Level 2 Antrieb Leistungs-Upgrade Level 2 Reifen Rundkurs "National Rail"
31/111	Visuelles Upgrade Level 2 Dachspoiler
33/111	1992 Nissan 240SX SE Platz 9 Drift-Rangliste
34/111	Visuelles Upgrade Level 2 Felgen Sprint-Strecke "9th and Frey Reverse"
35/111	Platz 9 Rundkurs-Rangliste
36/111	Platz 9 Drag-Rangliste
37/111	Platz 8 Rundkurs-Rangliste Import Racer Magazin
38/111	Leistungs-Upgrade Level 2 ECU- & Einspritzsystem Leistungs-Upgrade Level 2 Turbo Leistungs-Upgrade Level 2 Bremsen Drift-Strecke 5
39/111	Visuelles Upgrade Level 2 Seitenschürzen
40/111	Platz 8 Drift-Rangliste Import Tuner Magazin
41/111	2002 Toyota Celica GT-S Platz 8 Sprint-Rangliste
42/111	Platz 8 Drag-Rangliste
43/111	Visuelles Upgrade Level 2 Motorhauben Sprint-Strecke "Lock Up Reverse"
44/111	Visuelles Upgrade Level 2 Front-Stoßstangen
45/111	Visuelles Upgrade Level 2 Spoiler Rundkurs "National Rail Reverse"
46/111	2003 Acura RSX Type S
47/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Felgen
48/111	Leistungs-Upgrade Level 2 Leichtbau Leistungs-Upgrade Level 2 Aufhängung Leistungs-Upgrade Level 2 Nitro
49/111	Visuelles Upgrade Level 2 Heck-Stoßstange Super Street Magazin
50/111	Platz 7 Drift-Rangliste
51/111	Visuelles Upgrade Level 3 Decals
52/111	Platz 7 Rundkurs-Rangliste
53/111	2000 Acura Integra Type R
54/111	Visuelles Upgrade Level 3 Auspuffblenden
55/111	Drag-Strecke "Main Street Reverse" Platz 7 Drag-Rangliste Turbo und High Tech Performance Magazin
56/111	Visuelles Upgrade Level 3 Autoglasfolien
57/111	Sprint-Strecke "Bedard Bridge Reverse" Platz 7 Sprint-Rangliste
58/111	1999 Mitsubishi Eclipse GSX
59/111	Rundkurs "Stadium Reverse" Platz 6 Rundkurs-Rangliste Super Street Magazin
60/111	Visuelles Upgrade Level 3 Frontscheinwerfer
61/111	Visuelles Upgrade Level 3 Rückleuchten
62/111	Visuelles Upgrade Level 3 Neonröhren
63/111	Platz 6 Drag-Rangliste
64/111	1998 Toyota Supra Platz 6 Drift-Rangliste
65/111	Visuelles Upgrade Level 3 Farben Drift-Strecke 6
66/111	Leistungs-Upgrade Level 3 Motor/Auspuff Leistungs-Upgrade Level 3 Antrieb Leistungs-Upgrade Level 3 Reifen
67/111	Platz 6 Sprint-Rangliste Sport Compact Car Magazin
68/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Samanthas Custom Vinyls 1-10

69/111	2003 Honda S2000
70/111	Visuelles Upgrade Level 3 Dachspoiler Drag-Strecke "Main Street Construction"
71/111	Rundkurs "Terminal" Platz 5 Rundkurs-Rangliste
73/111	1995 Mazda RX 7 Platz 5 Drift-Rangliste
74/111	Sprint-Strecke "Spillway" Platz 5 Sprint-Rangliste
75/111	2003 Nissan 350Z
76/111	Platz 5 Drag-Rangliste
77/111	Sprint-Strecke "Spillway Reverse" Samanthas einzigartiges Upgrade: Spoiler
78/111	Sprint-Strecke "1st Ave. Truck Stop"
79/111	1999 Nissan Skyline R34 GTR
80/111	Leistungs-Upgrade Level 3 ECU- & Einspritzsystem Leistungs-Upgrade Level 3 Turbo Leistungs-Upgrade Level 3 Bremsen Drag-Strecke "Main Street Construction Reverse"
81/111	Visuelles Upgrade Level 3 Felgen
82/111	Platz 4 Sprint-Rangliste
83/111	Drag-Strecke "Commercial" Platz 4 Drag-Rangliste
84/111	Visuelles Upgrade Level 3 Seitenschürzen Rundkurs "Market Street Reverse"
85/111	Platz 4 Drift-Rangliste Import Tuner Magazin
86/111	Rundkurs "Terminal Reverse" Platz 4 Rundkurs-Rangliste
87/111	Platz 3 Drag-Rangliste
88/111	Platz 3 Rundkurs-Rangliste
89/111	Visuelles Upgrade Level 3 Motorhauben Drift-Strecke 7
90/111	Visuelles Upgrade Level 3 Front-Stoßstangen Rundkurs "Port Royal"
91/111	Leistungs-Upgrade Level 3 Leichtbau Leistungs-Upgrade Level 3 Aufhängung Leistungs-Upgrade Level 3 Nitro Rundkurs "Port Royal Reverse"
92/111	Platz 3 Drift-Rangliste
93/111	Visuelles Upgrade Level 3 Spoiler Sprint-Strecke "7th and Sparling"
94/111	Sprint-Strecke "1st Ave. Truck Stop Reverse" Platz 3 Sprint-Rangliste Maxi Tuning Magazin
96/111	TJ's einzigartiges Upgrade: Leichtbau, Bremsen, Antrieb, Reifen, Aufhängung, Turbo oder Nitro
97/111	Drag-Strecke "Commercial Reverse"
98/111	Platz 2 Rundkurs-Rangliste
99/111	Platz 2 Sprint-Rangliste
100/111	Visuelles Upgrade Level 3 Heck-Stoßstangen
101/111	Hot4s Magazin
104/111	Drift-Strecke 8 Platz 2 Drift-Rangliste
106/111	Platz 1 Rundkurs-Rangliste
107/111	Drag-Strecke "Highway 1 Reverse" Platz 1 Drag-Rangliste
108/111	Platz 1 Drift-Rangliste
109/111	Sprint-Strecke "7th and Sparling Reverse" Platz 1 Sprint-Rangliste
110/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Kotflügelverbreiterung
112/111	Underground-Modus beendet



▲ **OLYMPIC:** Diese Abkürzung vor dem Torbogen ist leicht zu übersehen.



▲ **MARKET STREET REV.:** Nehmen Sie von China Town die äußere Kurve.



▲ **TERMINAL:** Der Sprung über die Treppenstufen kann böse enden.

DIE BESTEN ABKÜRZUNGEN

Abkürzungen und versteckte Gassen gibt es in "Need for Speed: Underground" viele, doch nicht alle verschaffen Ihnen einen Vorteil. Deswegen zeigen wir Ihnen die sinnvollsten Abkürzungen einiger Rundkurse für die beiden Fahrtrichtungen Vorwärts und Reverse.

Olympic

Der Olympic-Rundkurs bietet eigentlich nur eine kleine Abkürzung. Es ist der schmale, rot gepflasterte Fußgängerbereich nach der weiten Linkskurve und vor dem Torbogen (vorwärts). Sie ist auf der Streckenkarte nicht eingezeichnet und ist leicht zu übersehen. Achten Sie deswegen auf die rot-weiße Kurvenmarkierung an den Leitplanken.



▲ **ATLANTICA:** Wollen Sie durch die Baustelle fahren, fahren Sie rechts entlang.

Atlantica

Die Abkürzung durch die Baustelle bietet zwei verschiedene Wege: Entweder die linke Spur den Hügel hinauf oder die rechte Spur durch die Mulde (vorwärts). Beim linken Weg werden Sie mit großer Wahrscheinlichkeit sehr hoch springen. Es besteht die Gefahr, dass Sie einen Unfall bauen. Wählen Sie deswegen den Weg durch die Mulde. Das gleiche gilt für Atlantica Reverse.



▲ **MARKET STREET:** Brettern Sie nach der Straßenbahn links durch das Eisentor.

Market Street

Die erste Abkürzung beim Market-Street-Rundkurs finden Sie kurz nach der Stelle, an der Ihnen die Straßenbahn entgegen kommt. Halten Sie nach einem eisernen Gittertor zu Ihrer Linken Ausschau (vorwärts). Dahinter verbirgt sich ein enger Weg, über den Sie die Linkskurve in den Park abkürzen können. Wenn Sie die Reverse-Strecke fahren, ist diese Gasse leichter zu erkennen, da sie nicht von einem Tor versperrt wird.

Die zweite Abkürzung ist ebenfalls auf der Karte eingezeichnet und sieht auf den ersten Blick aus wie ein Umweg, bringt aber dennoch Vorteile. Suchen Sie nach einer Unterführung, über der in orangefarbenen Lettern "City Plaza" geschrieben steht (vorwärts). Hier können Sie mit Volgas hindurch fahren und müssen – im Gegensatz zum regulären Weg – kaum abbremsen. Deswegen sind Sie auf dieser Route einen Tick schneller. Fahren Sie rückwärts und kommen die Straße durch China Town hinabgeschossen, schliddern Sie fast automatisch in diese Abkürzung.

Terminal

Gleich nach dem zweiten Tunnel lenken Sie sofort links ein und kürzen so die umständliche 90-Grad-Lenkung über eine praktische, diagonal verlaufende Zweitroute ab (vorwärts). So müssen Sie nicht abbremsen und können den Schwung mit in die lange Rechtskurve zur Baustelle nehmen. Natürlich sollten Sie diese Abkürzung auch bei der Reverse-Variante der Strecke nutzen.

Ob die zweite Abkürzung der Terminal-Strecke wirklich vorteilhafter ist als die reguläre Route, müssen Sie selbst entscheiden. Sie befindet sich nur wenige Meter vor der Start-Ziel-Geraden (vorwärts). Sobald Sie die weiße Session-Reklame zu Ihrer Rechten passieren, len-

ken Sie leicht nach rechts und springen über die Treppenstufen. Riskant ist hierbei, dass Sie womöglich zu hoch springen, unsanft landen und anschließend in die Wand krachen.



▲ **PORT ROYAL:** Fahren Sie nach der langen Geraden einfach weiter geradeaus.

Port Royal

Das Industriegebiet von Port Royal bietet viele alternative Wege. Folgende Route hat sich als sehr effektiv erwiesen: Nach der leichten Links-Rechts-Kombination fahren Sie zunächst auf einer langen Geraden, die anschließend nach links abknickt (vorwärts). An dieser Stelle teilt sich die Fahrbahn. Sie nehmen die rechte Route.

Donnern Sie durch die Schranken und fahren Sie dann dort, wo die Straße wieder nach links abknickt, einfach geradeaus in die Gasse mit den Containern. Vorsicht: Bremsen Sie dabei leicht ab, um in der folgenden Linkskurve nicht mit Wucht in die Wand zu rasen. Nach der Kurve geht es rechts herum auf die normale Straße oder geradeaus in eine weitere Abkürzung. Sie nehmen Sie. Auf diesem Wege kommen Sie am schnellsten durch das Industriegebiet, auch wenn Sie Port Royal Reverse fahren.

CG



▲ **TERMINAL:** Die Abkürzung nach dem Tunnel erspart Ihnen eine scharfe Kurve.



▲ **PORT ROYAL:** Nach den Schranken geht es wieder geradeaus in eine Gasse.

GRAND THEFT AUTO VICE CITY (DT.)

Nachdem GTA Vice City (dt.) endlich auch auf Xbox erhältlich ist, wollen wir Ihnen zu den kniffligsten Missionen wichtige Tipps geben.

MISSION: EIN BEDAUERLICHER UNFALL

Mordauftrag, doch soll es wie ein Unfall aussehen. Besorgen Sie sich einen schnellen, flachen Wagen. Transporter halten zwar mehr aus, aber mit denen überfahren Sie den Ziel-Porsche auch schnell, ohne Schaden anzurichten. Drängen Sie den Zielwagen möglichst so ab, dass er auf andere Fahrzeuge auffährt. Tipp: Versuchen Sie, den Ziel-Porsche im richtigen Moment einzuklemmen, die Folge-Explosion hilft Ihnen.

MISSION: ZU BEFEHL, SIR!

Suchen Sie den Militärkonvoi auf und laufen Sie einfach nebenher. Kommen Sie dem Panzer zunächst nicht zu nahe – da haben die Soldaten etwas dagegen! Warten Sie, bis der Fahrer an einem Donut-Stand anhält, um sich ein paar der leckeren Schmalzkringel zu holen. Das ist Ihre Chance. Schnappen Sie sich den Panzer und fahren Sie ohne Umweg zur Garage. Beelen Sie sich, denn im Panzer befindet sich ein Sprengsatz, der innerhalb kürzester Zeit explodieren kann.

MISSION: FETTE BEUTE

Halten Sie sich am Ausgang rechts und stecken Sie auf alle Fälle die MP neben dem Cabriolet ein. Rasen Sie dann schnell zum Einkaufszentrum (Zeitlimit). Dort angekommen verwüsten Sie zunächst die Schaufenster im Erdgeschoss. Welche Sie genau zersplittern müssen, erkennen Sie auf dem Radar. Kümmern Sie sich keinesfalls um die Polizei (Zeitverlust). Sobald alle Scheiben im EG kaputt sind, knöpfen Sie sich die im ersten Stock vor. Dort finden Sie auch ein Umkleide-Symbol. Klamotten wechseln – Fahndungslevel senken! Sobald auch im ersten Stock alle Scheiben kaputt sind, ist die Mission erfolgreich abgeschlossen. Sie können fortan alle Häuser kaufen, vor denen sich die jeweiligen Symbole befinden.

MISSION: DIE SEESCHLACHT

Schießen Sie zunächst mit dem Maschinen-gewehr so lange auf die beiden Boote, bis diese



▲ **DAS BEGRÄBNIS:** Achten Sie bei der wilden Verfolgungsjagd unbedingt auf die explodierenden Särge!

explodieren. Danach sammeln Sie den ersten von insgesamt drei Koffern in der kleinen Hütte auf. Erledigen Sie alle Gegner und greifen Sie sich die beiden anderen Koffer. Danach flüchten Sie mit dem Wagen (hinter dem Haus) zurück zum Café. Stellen Sie sich aber schon mal darauf ein, dabei von einem gewaltigen Polizeiaufgebot verfolgt zu werden. Falls Ihre Energiereserven zur Neige gehen, hilft Pay'n Spray und ein anschließender Besuch im Krankenhaus.

MISSION: MYSTERIÖSES PULVER

Sie müssen insgesamt drei Koffer mit dem Pulver der Voodoo-Hexe auf sammeln. Allerdings will das die Polizei auch. Machen Sie sich also auf großen Widerstand gefasst und versuchen Sie, so schnell wie möglich wieder zurück zur Hexe zu gelangen, sobald sich die drei Pakete in Ihrem Besitz befinden. Am besten besorgen Sie sich vorher ein Motorrad. Mit einer schnellen und wendigen Maschine meistern Sie Fahrten durch die engen Gassen merklich eleganter.

MISSION: TROJANISCHES VOODOO

Fahren Sie nach Little Haiti, dort steht ein Voodoo. Das ist ein alter Heckflossen-Lowrider. Suchen Sie dann den Treffpunkt und fahren Sie von dort aus zur Fabrik. Warten Sie im Wagen, bis das Tor geöffnet wird. Fahren Sie bis zu der mar-



▲ **ZU BEFEHL, SIR!** Warten Sie einfach so lange, bis sich die Soldaten einen kleinen Snack holen.

kierten Stelle, steigen Sie aus und neutralisieren Sie alle Gegner in der Fabrik. Platzieren Sie zuerst die Bombe im ersten Stock. Dann bleiben Ihnen noch 45 Sekunden Zeit, die beiden Bomben im Erdgeschoss anzubringen. Rennen Sie danach so schnell wie möglich in Richtung Tor, durch das Sie eingelassen worden sind. Halten Sie sich dort rechts und sprinten Sie die Treppe zum Dach hinauf. Nachdem das Drogenlabor explodiert ist, finden Sie im ersten Stock der Ruinen eine Gatling. Viel Spaß damit!

MISSION: BIG BAKERS BIKE

Besorgen Sie sich ein schnelles Straßenmotorrad und springen Sie über die Treppen auf das Dach des Ammu-Nation-Gebäudes. Von dort aus sprinten Sie schnell die Treppen hinunter (oder Sie springen über die kleine Rampe auf die im Hof stehenden Flachdachbauten). Greifen Sie sich das Motorrad in der Garage. Mit diesem springen Sie über den kleineren Treppenabsatz im Hof wieder auf die Straße zurück. Hängen Sie die aufdringlichen Verfolger-Vans am besten in den engen Gassen ab und bringen Sie Baker sein Motorrad zurück.

MISSION: DIE PR-TOUR

Sobald die Rocker die Kassette des Psycho-Killers eingelegt haben, geht's los. Geben Sie sofort Gas, oder der Wagen explodiert. Suchen Sie am besten die breite Schnellstraße, die östlich des Stadtteils entlang führt und behalten Sie den blauen Balken im Auge. Sobald er sich füllt, fahren Sie zu langsam und laufen Gefahr, die Mission nicht zu schaffen. Sie müssen nur so lange aushalten, bis die Rocker die Bombe selbst entschärft haben – dann liefern Sie diese an der Halle ab und es klumpert wieder mal auf Ihrem Konto.

MISSION: COP-LAND

Steigen Sie mit Lance in den Wagen und fahren Sie zu der Garage. Sobald Sie wissen, wo sie sich befinden, rammen Sie einen Polizeiwagen, so dass dieser Ihnen folgt. Wichtig! Steigen Sie vor



▲ **TROJANISCHES VOODOO:** Nachdem das Labor gesprengt wurde, ist Ihnen die Gang feindlich gesonnen.



▲ **KUGELHAGEL IM EINKAUFSENTRUM:** Sie können den Agenten auch mit dem Motorrad verfolgen.

der Garage aus Ihrem Wagen aus und laufen Sie hinein. Ansonsten blockieren die Polizeiwagen den Schließmechanismus. Sobald Sie sich umgezogen haben, nehmen Sie den Streifenwagen links neben der Garage.

Fahren Sie zum nächsten Ziel und parken Sie den Wagen direkt vor der Tür und aktivieren Sie die Bombe im Einkaufszentrum. Jetzt ist richtiges Timing gefragt. Hechten Sie zusammen mit Lance in den Streifenwagen und fahren Sie in den Hof hinunter.

Dort sollte ein Wagen oder ein Motorrad stehen. Steigen Sie auf und rasen Sie am Meer entlang nach Süden. Suchen Sie nach dem Spray-Shop. Fahren Sie dort in die Garage und Ihr Fahrzeug bekommt eine Rundum-Erneuerung spendiert. Alle Verfolger sind somit abgeschüttelt und Sie können bequem zur Villa zurückfahren. Fortan nehmen Sie jeden Tag 5.000 Dollar ein.

MISSION: KEIN ENTKOMMEN

Begeben Sie sich zum Polizeipräsidium und gehen Sie dort nach links in die Umkleide. Verkleiden Sie sich als Polizist und holen Sie im ersten Stock die Key-Card. Ab in den Keller zu den Zellen. Befreien Sie den Safeknacker und schießen Sie sich den Weg nach draußen frei.

Flüchten Sie mit dem Wagen nach Süden, wo Sie in der Lackiererei (Blick auf die Landkarte) die Fahndungssterne loswerden. Dann bringen Sie den neuen Freund nach Hause und die Mission ist abgeschlossen.

MISSION: DER COUP

Steigen Sie mit den drei Kumpanen ins Auto und fahren Sie zur Bank. Dort aussteigen, laufen Sie zum Eingang, wo Sie sich automatisch verkleiden. In der Eingangshalle laufen Sie in der rechten hinteren Ecke die Treppen nach oben. Benutzen Sie dann den Aufzug nach unten zum Tresor (Achtung: Wachen!). Der Tresor lässt sich aber nur mit der Hilfe des Managers öffnen. Fahren Sie deswegen wieder nach oben, gehen Sie die Treppe wieder nach unten und dann geradeaus in das Büro des Managers.

Schnappen Sie sich den Schlipsträger und kehren Sie zum Tresor zurück. Beziehen Sie dann in der Eingangshalle Stellung. Neutralisieren Sie die vier Sondereinsatzkräfte und verlassen Sie das Bankgebäude. Neutralisieren Sie im Freien zunächst alle Gegner und steigen Sie erst dann in den Wagen. Ab zur Lackiererei (Richtung Norden die Straße entlang). Suchen Sie danach den Zielpunkt auf und die Mission ist abgeschlossen.

MISSION: ALLE MEINE PFERDCHEN

Düsen Sie vom Filmgelände aus zu Candy. Dort angekommen, schicken Sie die vier Schläger ins digitale Jenseits. Folgen Sie dem Zuhälter mit Ihrem Wagen. Rammen Sie seinen Wagen so lange, bis er neutralisiert ist. Dann holen Sie Candy ab und sacken auf dem Rückweg zum Filmgelände auch noch den Mercedes ein.

MISSION: DER DILDO-JET

Jetzt wird's richtig lustig! Laufen Sie durch die Tür zum Wasserflugzeug und starten Sie durch.



A TROUBLE AM CHECK-IN: Sicherheitskontrolle – die Tatwaffe finden Sie im Flughafengebäude.

Durchfliegen Sie alle Kontrollpunkte bevor der Tank leer ist – die Poster werden dabei automatisch abgeworfen. Landen Sie die Kiste, wo es Ihnen gefällt.

MISSION: HEISSE LIGHTSHOW

Schnappen Sie sich das Motorrad vom Pfortner und fahren Sie damit zum ersten Zielpunkt. Mit der Maschine geht es die beiden Stufen nach oben und auf der Rückseite des Gebäudes hinein. Benutzen Sie dort den Aufzug und springen Sie von Zielpunkt zu Zielpunkt über die Dächer. Auf halbem Weg aktiviert sich eine Feuerleiter, so dass Sie nicht immer wieder von vorne anfangen müssen.

Mit einem kleinen Blick über die Rampe kann man die Distanz gut abschätzen. Nehmen Sie auf alle Fälle immer maximalen Anlauf und fahren Sie möglichst gerade über die Rampen, um das nächste Dach zu erreichen. Am Ziel angekommen, strahlt Tommy automatisch eine „unanständige“ Werbebotschaft auf ein Hochhaus und Ihre Filmfirma wirft fortan Gewinn ab.

MISSION: DER WAFFENSCHIEBER

Nehmen Sie den Jeep und rammen Sie die Transporter so lange, bis sie ihre Ladung verlieren. Locken Sie die Fahrzeuge dann davon weg und holen Sie die Ladung ein. Achtung! Steigen Sie auf keinem Fall aus dem Wagen, wenn die Transporter noch in der Nähe sind, sonst machen Sie die schmerzliche Erfahrung, wie hart deren Stoßstangen sind! Zwischen jeder Transporter-Gruppe können Sie zu Ihrer Villa zurückfahren, um dort im Keller wieder volle Energie und eine schussichere Weste zu besorgen.

Besitzen Sie alle Waffen, müssen Sie die Trucks noch eliminieren. Rammen Sie diese ein bisschen so lange, bis sie Feuer fangen oder schießen Sie sie mit dem Maschinengewehr schrottreif.

MISSION: KONKURRENTENJAGD

Holen Sie sich zunächst bei Phil auf dem Schrottplatz oder im Hooker-Inn-Hotel (Nähe Flughafen) eine Panzerfaust. Suchen Sie dann die drei gegnerischen Taxis.

Verfolgen Sie diese und warten Sie ab, bis sie auf einer langen, geraden Straße sind. Rammen ist untersagt! Benutzen Sie die Panzerfaust aus sicherer Distanz. Achten Sie jedoch darauf, dass sich keine Polizisten in der Nähe befinden, sonst werden Sie beim Einsteigen sofort verhaftet.



A DIE RASENDE SCHROTTFABRIK: Lassen Sie sich nicht zu viel Zeit beim Zielen – die Uhr tickt gnadenlos!

MISSION: DAS TAXI-INFERNO

Fahren Sie mit Ihrem Taxi zum Treffpunkt. Dort wartet aber kein Fahrgast auf Sie, sondern ein Rudel feindlicher Taxis. Überleben Sie so lange, bis der Countdown abgelaufen ist. Steigen Sie keinesfalls aus. Fahren Sie einfach immer im Kreis und schießen Sie aus den Seitenfenstern.

Danach erscheint an der Einfahrt der Boss des gegnerischen Taxiunternehmens. Steigen Sie einfach aus dem Wagen aus, zücken Sie die Panzerfaust und erledigen Sie ihn mit einem Schuss. Alternativ dazu können Sie natürlich auch das Sturmgewehr zur Hilfe nehmen. Erledigen Sie den Boss durch die Scheibe, haben Sie zudem noch ein schickes Taxi in der Garage stehen.

MISSION: DER SINGVOGEL

Nehmen Sie das Taxi und fahren Sie zum Club Malibu. Sprechen Sie dort mit Paul Kent und machen Sie sich danach zum Hafen auf. Positionieren Sie sich gegenüber des Schiffes. Am besten holen Sie sich einen Hubschrauber und landen damit auf dem Dach. Schalten Sie alle sichtbaren Wachen mit dem Scharfschützengewehr aus.

Sobald Sie einen Stern haben, warten Sie, bis dieser wieder weg ist. Sind alle sichtbaren Wachen eliminiert, gehen Sie an Bord und arbeiten sich vorsichtig mit der MP im Anschlag vor. Achten Sie darauf, dass der Alarm nicht vorzeitig ausgelöst wird. Haben Sie die Infos, geht dieser nämlich so oder so los und ruft weitere Wachen auf den Plan. Laufen Sie ein oder zwei Decks nach unten und springen Sie über die Reling auf die Uferböschung. Das kostet zwar Energie, ist aber besser, als sich mit den Gegnern herumzuschlagen. Wagen schnappen, Pay'n Spray besuchen und anschließend zum Zielpunkt fahren.

MISSION: DER KURIER

Positionieren Sie sich außerhalb des Hafengeländes. Platzieren Sie an der rechten Ausfahrt (vorsichtig) eine Funkgranate und warten Sie ab. Sobald das Auto mit dem Kurier herausgefahren kommt, lassen Sie die Ladung hochgehen. Mit etwas Glück erwischen Sie den Koffer auf diese Weise bereits. Wenn nicht, verfolgen Sie den Wagen bis nach Little Havanna/Haiti. Dort schalten Sie den Wagen in gewohnter Weise aus, schnappen sich den Koffer und bringen diesen zur Druckerei. Ab jetzt wirft die Druckerei 8.000 Dollar pro Tag ab. **GH**

POKÉMON

POKÉMON NR. 098 BIS NR. 125

DER GROSSE POKÉDEX TEIL 5



NR. 098: TOHAIDO



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nachste Entw.-Stufe:

Wasser / 1,8m/88,8kg
Rauhaut – Verletzt bei Berührung
Käfer, Elektro, Pflanze, Kampf
Unlicht, Eis, Psycho, Wasser, Geist, Feuer, Stahl
Route 103, 118, 122 - 124, Moosbach City, Flossbrunn Kanivanha



NR. 099: WAILMER



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nachste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

Wasser / 2,0m/130,0kg
Aqualülle*, Dosisigkeit**
Elektro, Pflanze
Eis, Feuer, Wasser, Stahl
Route 103, 105-110, 115, 121-134, versch. Städte und Höhlen
Wailord
40



NR. 100: WAILORD



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nachste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

Wasser / 14,5m/398,0kg
Aqualülle*, Dosisigkeit**
Elektro, Pflanze
Eis, Feuer, Wasser, Stahl
Route 129
Wailmer
-



NR. 101: CAMAUB



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nachste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

Feuer, Boden / 0,7m/24,0kg
Dosisigkeit – Verhindert Anziehung
Wasser, Boden
Elektro, Feuer, Stahl, Käfer, Gift
Route 112, Steilpass
-



NR. 102: CAMERUPT



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nachste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

Feuer, Boden / 1,9m/220,0kg
Dosisigkeit – Verhindert Anziehung
Wasser, Boden
Elektro, Feuer, Stahl, Käfer, Gift
Camaub
-



NR. 103: SCHNECKMAG



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nachste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

Feuer, Boden / 0,7m/35,0kg
Flammkörper – Verbrennt bei Berührung
Magmapanzer – Verhindert Einfrieren
Wasser, Kampf, Boden, Gestein
Feuer, Pflanze, Eis, Käfer, Stahl
Route 112, Feueriger Pfad
Magcargo
38



NR. 104: MAGCARGO



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nachste Entw.-Stufe:

Feuer, Boden / 0,8m/55,0kg
Flammkörper – Verbrennt bei Berührung
Magmapanzer – Verhindert Einfrieren
Wasser, Kampf, Boden, Gestein
Feuer, Käfer, Gift, Eis, Normal, Flug
-



NR. 105: QUTEL



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nachste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

Feuer / 0,5m/80,4kg
Weißnebel – Verhindert Statusänderungen
Wasser, Kampf, Boden, Gestein
Feuer, Pflanze, Eis, Käfer, Stahl
Feuriger Pfad
-



NR. 106: SLEIMA



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nachste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

Gift / 0,9m/30,0kg
Werthälter – Verhindert ITEM-Diebstahl
Dufrnote – Weniger PKMN-Begegnungen
Psycho, Boden
Pflanze, Käfer, Gift, Kampf
Feuriger Pfad, Steilpass
Sleimok
38



NR. 107: SLEIMOK



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nachste Entw.-Stufe:

Gift / 1,2m/30,0kg
Werthälter – Verhindert ITEM-Diebstahl
Dufrnote – Weniger PKMN-Begegnungen
Psycho, Boden
Pflan., Käfer, Gift, Kampf
-



NR. 108: SMOGON



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nachste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

Gift / 0,6m/1,0kg
Schwebel – Kein Treffer bei Boden-Attacken
Psycho
Pflan., Käfer, Gift, Kampf, Boden wirkt nicht
Feuriger Pfad
-



NR. 109: SMOGMOG



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nachste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

Gift / 1,2m/9,5kg
Schwebel – Kein Treffer bei Boden-Attacken
Psycho
Pflan., Käfer, Gift, Kampf, Boden wirkt nicht
-



NR. 110: SPOINK



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nachste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

Psycho / 0,7m/30,6kg
Speckschicht – Schutz vor Hitze und Kälte
Tempomacher – Immun gegen Verwirrung
Unlicht, Geist, Käfer
Psycho, Kampf
Steilpass
Croink
32



NR. 111: GROINK



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nachste Entw.-Stufe:

Psycho / 0,9m/71,5kg
Speckschicht – Schutz vor Hitze und Kälte
Tempomacher – Immun gegen Verwirrung
Unlicht, Geist, Käfer
Psycho, Kampf
-





In dieser Ausgabe stellen wir Ihnen mit Wailord das größte und schwerste Pokémon von allen vor.

NR. 112: SANDAN

	Typ/Große/Gewicht:	Boden / 0,6m/12,0kg
	Fähigkeit:	Sandschleier – Erhöht Fluchtwert bei Sandsturm
	Anfällig gegen:	Wasser, Pflanze, Eis
	Widerstand:	Elektro, Kampf, Gestein
	Fundort:	Route 111 (Wüste), 113
	Vorherige Entw.-Stufe:	–
	Nächste Entw.-Stufe:	Sandamer
	Entwickelt sich ab Lv:	22

NR. 113: SANDAMER

	Typ/Große/Gewicht:	Boden / 1,0m/29,5kg
	Fähigkeit:	Sandschleier – Erhöht Fluchtwert bei Sandsturm
	Anfällig gegen:	Wasser, Pflanze, Eis
	Widerstand:	Elektro, Kampf, Gestein
	Fundort:	–
	Vorherige Entw.-Stufe:	Sandan
	Nächste Entw.-Stufe:	–
	Entwickelt sich ab Lv:	–

NR. 114: PANDIR

	Typ/Große/Gewicht:	Normal / 1,2m/5,0kg
	Fähigkeit:	Tempomacher – Immun gegen Verwirrung
	Anfällig gegen:	Kampf
	Widerstand:	Geist
	Fundort:	Route 113
	Vorherige Entw.-Stufe:	–
	Nächste Entw.-Stufe:	–
	Entwickelt sich ab Lv:	–

NR. 115: PANZAERON

	Typ/Große/Gewicht:	Flug, Stahl / 1,7m/50,5kg
	Fähigkeit:	Adlerauge – Verhindert Senkung der Genauigkeit
	Anfällig gegen:	Robustheit – Keine 1-Treffer-K.O.-Att.
	Widerstand:	Feuer, Elektro, Normal, Pfla., Gift, Boden, Flug, Psy., Kä., Geist, Drache, Unl., Stahl
	Fundort:	Route 113
	Vorherige Entw.-Stufe:	–
	Nächste Entw.-Stufe:	–
	Entwickelt sich ab Lv:	–

NR. 116: KNACKLION

	Typ/Große/Gewicht:	Boden / 0,7m/15,0kg
	Fähigkeit:	Scherenmacht – Verhindert ANGR.-Reduzier.
	Anfällig gegen:	Ausweglos – Gegner kann nicht fliehen
	Widerstand:	Eis, Pflanze, Wasser, Elektro, Gestein, Gift
	Fundort:	Route 111 (Wüste)
	Vorherige Entw.-Stufe:	Vibrava
	Nächste Entw.-Stufe:	–
	Entwickelt sich ab Lv:	35

NR. 117: VIBRAVA

	Typ/Große/Gewicht:	Boden / 0,7m/15,0kg
	Fähigkeit:	Scherenmacht – Verhindert ANGR.-Reduzier.
	Anfällig gegen:	Ausweglos – Gegner kann nicht fliehen
	Widerstand:	Eis, Pflanze, Wasser, Elektro, Gestein, Gift
	Fundort:	Route 111 (Wüste)
	Vorherige Entw.-Stufe:	–
	Nächste Entw.-Stufe:	Knacklion
	Entwickelt sich ab Lv:	Libelldra

NR. 118: LIBELLDRA

	Typ/Große/Gewicht:	Boden / 2,0m/82,0kg
	Fähigkeit:	Scherenmacht – Verhindert ANGR.-Reduzier.
	Anfällig gegen:	Ausweglos – Gegner kann nicht fliehen
	Widerstand:	Eis, Pflanze, Wasser, Elektro, Gestein, Gift
	Fundort:	Route 111 (Wüste)
	Vorherige Entw.-Stufe:	–
	Nächste Entw.-Stufe:	Vibrava
	Entwickelt sich ab Lv:	–

NR. 119: TUSKA

	Typ/Große/Gewicht:	Pflanze / 0,4m/51,3kg
	Fähigkeit:	Sandschleier – Erhöht Fluchtwert b. Sandsturm
	Anfällig gegen:	Eis, Feuer, Käfer, Gift, Flug
	Widerstand:	Elektro, Pflanze, Wasser, Boden
	Fundort:	Route 111 (Wüste)
	Vorherige Entw.-Stufe:	–
	Nächste Entw.-Stufe:	Noktuska
	Entwickelt sich ab Lv:	32

NR. 120: NOKTUSKA

	Typ/Große/Gewicht:	Pflanze / 1,1m/77,4kg
	Fähigkeit:	Sandschleier – Erhöht Fluchtwert b. Sandsturm
	Anfällig gegen:	Eis, Feuer, Käfer, Gift, Flug, Kampf
	Widerstand:	Unlicht, Psycho, Elektro, Pflanze, Wasser, Geist, Boden
	Fundort:	–
	Vorherige Entw.-Stufe:	Tuska
	Nächste Entw.-Stufe:	–
	Entwickelt sich ab Lv:	–

NR. 121: WABLU

	Typ/Große/Gewicht:	Normal, Flug / 0,4m/1,2kg
	Fähigkeit:	Innere Kraft – Normaler Status bei Tausch
	Anfällig gegen:	Eis, Elektro, Gestein
	Widerstand:	Pflanze, Wasser, Geist, Käfer, Boden
	Fundort:	Route 114, 115
	Vorherige Entw.-Stufe:	–
	Nächste Entw.-Stufe:	Altaria
	Entwickelt sich ab Lv:	35

NR. 122: ALTARIA

	Typ/Große/Gewicht:	Drache, Flug / 1,1m/20,6kg
	Fähigkeit:	Innere Kraft – Normaler Status bei Austausch
	Anfällig gegen:	Drache, Eis, Gestein
	Widerstand:	Pflanze, Wasser, Feuer, Käfer, Boden, Kampf
	Fundort:	–
	Vorherige Entw.-Stufe:	Wablu
	Nächste Entw.-Stufe:	–
	Entwickelt sich ab Lv:	–

NR. 123: SENGO

	Typ/Große/Gewicht:	Normal / 1,3m/40,3kg
	Fähigkeit:	Immunität – Verhindert Vergiftungen
	Anfällig gegen:	Kampf
	Widerstand:	Geist
	Fundort:	Route 114 (nur Rubin)
	Vorherige Entw.-Stufe:	–
	Nächste Entw.-Stufe:	–
	Entwickelt sich ab Lv:	–

NR. 124: VIPITIS

	Typ/Große/Gewicht:	Gift / 2,7m/52,5kg
	Fähigkeit:	Exsperidies – Heilt durch Häutung
	Anfällig gegen:	Psycho, Boden
	Widerstand:	Pflanze, Käfer, Gift, Kampf
	Fundort:	Route 114 (nur Saphir)
	Vorherige Entw.-Stufe:	–
	Nächste Entw.-Stufe:	–
	Entwickelt sich ab Lv:	–

NR. 125: LUNASTEIN

	Typ/Große/Gewicht:	Gestein, Psycho / 1,0m/168,0kg
	Fähigkeit:	Scherenmacht – Verhindert ANGR.-Reduzier.
	Anfällig gegen:	Unlicht, Pflanze, Wasser, Stahl, Geist, Käfer, Boden
	Widerstand:	Psycho, Feuer, Gift, Normal
	Fundort:	Meteoröfalle (nur Saphir)
	Vorherige Entw.-Stufe:	–
	Nächste Entw.-Stufe:	–
	Entwickelt sich ab Lv:	–

IM NÄCHSTEN HEFT...



DRIVER 3

▲ **IN STARTPOSITION:** Knallharte Auto-Action im Test!

AB 5. MÄRZ AM KIOSK!



MOH PACIFIC ASSAULT

▲ **TAPFER:** EAs Militärshooter zieht erneut in die PC-Schlacht.



DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

▲ **FLEXIBEL:** Kein anderes Action-Spiel lässt Ihnen so viele Freiheiten.



MAFIA

▲ **DER PATE:** Endlich erscheint das Gangster-Epos auch auf Konsole.

WEITERE HITS:
UNREAL TOURNAMENT 2004

▲ **IM TEST:** Hält Epics ambitionierter Multiplayer-Shooter, was er verspricht?

GOBLIN COMMANDER

▲ **NÄCHSTER VERSUCH:** Endlich gelungene Echtzeit-Strategie nur für Konsolen?

AKTUELLE 3D-GRAFIK-KARTEN IM VGA-TEST

▲ **RATGEBER:** Wie viel Grafikkraft braucht Ihr PC wirklich?

VIDEO
GAMES
AKTUELL

TOP
News
Tests
Tipps



Jetzt bequem zu Hause lesen

Jahresabo für nur € 12,00

Lieferung frei Haus!

☎ 01805-90 90 88 (€ 0,12/Min.)

IMPRESSUM

CyPress

The POWER of Entertainment

CyPress GmbH

Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Hönchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

GESCHAFTSFÜHRER: Stefan Wimmers

CHEFREDAKTEUR: Tobias Schweiß (ts) (verantwortl. für den red. Inhalt)

REDAKTION: Thomas Szedlak (sz, leitender Redakteur),
Gunther Hruby (gh, leitender Redakteur), Michael Galuschka (mg, leitender Redakteur), Markus Häberlein (mh), Carsten Grauel (cg),

Sven Harder (sh), Patric Roos (pr, Volontär), Fabian Käufer (fk, Volontär)
AUTOR: Christian Blend (cb), Thomas Nickel (tn), Andreas Szedlak (az)

GRAFISCHE LEITUNG + TITEL: Michael Stark
LAYOUT: Kristina Arnold, Diane Feininger, Tanja Hartmann
LEKTORAT: Petra Breitenbach

INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantwortl. für den Anzeigenteil)

Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99

ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz

Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 99

DISPONENTIN: Petra Smith Telefon (09 31) 4 06 91 22

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Karl Stumpf

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischi

Telefon (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 18

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2003

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

ssv vertriebs gmbh

Telefon (040) 34 72 40 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE:

Jahresabonnement: € 12,00 (Inland), € 13,20 (Ausland), Schweiz 24,00 SFR,

Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und

Ausland: € 1,00 + Versandkosten.

ZAHLUNG ABBONNEMENT:

Deutschland: Deutsche Bank Offenbach, BLZ 260 700 35, Kto. 0 448 829

Österreich: Bank Austria Bregenz, BLZ 12000, Kto. 501-326674/00

Schweiz: PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-5

BANKVERBINDUNG:

CyPress GmbH

Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

BEZUGSMÖGLICHKEITEN:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgeleider.

DRUCK: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,

Leibnizstraße 5, 97204 Hönchberg

© copyright by Videogames Aktuell,

CyPress GmbH, Hönchberg, Deutschland

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für den Inhalt und

Signatur des Verfassers gleichescheitenden Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die

presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind

unveränderlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in

Datenverarbeitungssystemen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlags. Jede im

Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken

gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abmahnung

Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen

sind. Die Redaktion Videogames Aktuell recherchiert akribisch nach bestem Wissen

und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung fehler enthalten, so kann hierfür keine

Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in "Videogames Aktuell"

erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden

Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Soweit wir Ihnen als Beilage zu unserer Zeitschrift Datenblätter zur Verfügung

stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenblätter und der

darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der

Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mängelfreiheit von Datenblättern und

Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige

Mängel von beiliegenden Datenblättern und/oder der darauf befindlichen Software sowie

für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

IVW - Mitglied

Informationsgemeinschaft zur Feststellung der

Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 4/2003):

81.608 Exemplare

Bei CyPress

erscheinen

außerdem:

PlayStation.2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

DVD

VISION

DVD

aktuell

ABO-SERVICE

VIDEOGAMES AKTUELL Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4 · 6961 Wollfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiseralweg 14 · 9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer: Tel. (0493) 0 18 05-90 90 88 (€ 0,12/Min.)

Erreichbar: Mo. - Do von 9 - 18 Uhr · Fr. von 9 - 15 Uhr

Also: Fax: (0493) 0 18 05-90 90 89

Abo-E-Mail: abo@videogamesaktuell.de

UNDER-COVER



**"AUF DER STRASSE ZU SEIN, IST EINE SACHE...
SIE ZU VERSTEHEN,
IST MEINE."
-TOBIAS JONES**

WWW.DRIV3R.COM



PlayStation®2



DIE INVASION HAT BEGONNEN!

SCHICK' DIE BREED ZUR HÖLLE!

Die Schlacht beginnt im
FEBRUAR 2004

© 2003 CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT AG



POWERED BY
gamespy

cdv
www.cdv.de

brat
DESIGNS

"Breed ist Action pur mit einer spannenden Geschichte und einer faszinierenden Flotte von Flug- und Fahrzeugen, in denen Sie heissig und nicht dingsatzte Umgebungen (un)schick machen."

ComputerBild Spiele 12/03

WWW.BREEDGAME.COM

