

MIT CD!
RAINBOW SIX
OLLVERSION!

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

JUNI 2004

VIDEO

GAMES AKTUELL

1,99
EURO
MIT CD!



OLLVERSION!

Tom Clancy's
RAINBOW SIX

PC

Taktik-Shooter!

Infos ab
Seite 8

**JETZT
SPIELEN!**

PC PS2 XBOX G

RENNSPIEL

**NEED FOR SPEED:
UNDERGROUND 2**

Alle Neuerungen im Detail!

PC PS2 XBOX ACTION

DRIVER 3

Härter als "The Getaway",
schöner als "Vice City (dt.)!"



EGO-SHOOTER

HALO 2

Aufregung im Ego-Shooter-Lager: Neueste Bilder & coole Infos!

TESTCENTER

TEST ACTION



PC PS2 X

**HITMAN 3:
CONTRACTS**

Blutige Killer-Alpträume!

TEST RENNSPIEL



PS2

**GRAN
TURISMO 4**

Prologue-Version im Test!

TEST EGO-SHOOTER



PC X

PAINKILLER

Verteufelt gute Action
im düsteren Mittelalter!

TEST ACTION



PS2 X

VAN HELSING

Cooler Vampirjäger:
Innen gut, außen mit Hut!

**TIPPS & TRICKS: SPLINTER CELL 2,
RAINBOW SIX 3, HITMAN 3: CONTRACTS**

UVM...

GyPress



€ 1,99

Österreich € 2,20
Schweiz sfr 3,90
Belgien € 2,20

Java Games, Logos, Klingeltöne

BILDMITTEILUNGEN

für Nokia, Siemens & Samsung*



LOGOS

für Nokia, Siemens, Samsung, Ericsson & Alcatel*



NOKIA-LÖSCHLOGO

Schick einfach "69998" an 81081*

HINTERGRUNDBILDER

für Handys mit Farbdisplay*



AKTUELLE KLINGELTÖNE

für Nokia, Sagem, Siemens, Motorola, Ericsson, Alcatel, Samsung, Trium, Sendo, Sharp, Panasonic, Philips, Telt*

TOP-CHARTS

21465 Time is just goodbye
21453 El condor paco
21487 Maid of Orleans
21475 Verdammt ich lieb Dich
21478 My band
21462 Jahns von Eden
21480 Naughty girl
21498 I'm too sexy
20442 In love with you again
21717 Losing my religion
21751 Yeah
21781 Left outside all night
21478 Fuck
21468 Supa Supa
21494 Fuck (I don't want you back)
21492 Cant wait until tonight
21736 Mad world
21423 Breathe easy
21736 Hey Mama
21400 Liebe ist alles
21476 Just one last dance
21636 Last dance or alte Holzmilch noch
21493 Mein Block
21498 This is my life
21423 Get low
21492 7 years and 50 days
21492 LOVE
21763 Not In Love
21721 Augen auf
20231 Das Lied vom Tod
20231 Mission Impossible
20236 Rocky, Eye of the Tiger
20240 Axel F., Beverly Hills Cop
20240 Das Boot
20238 Simpson
20236 Miss Marple
21352 King of Queens
20243 Halloween
21446 Dschungelbuch: Probiers mal mit ...
20243 Bambi
20238 Pippi Langstrumpf
20217 Der rosarote Panther
20243 Wer hat an der Uhr gedreht
20218 James Bond
20243 Backyard Feeling
21416 Dragonball: Chi-La-Head-Cha-La
21416 Dragonball: Du wirst unbesiegt
21718 Star Wars
20240 Captain Future
20240 Pinky and the brain
20240 Herr der Ringe

21498 Amazing
21359 Nichts in der Welt
21749 Flip reverse
21465 Alone without you
21480 Take me to the clouds above
21722 Powerless (say what you want)
21407 Just for you
21736 Toxic
21776 Its over now
21360 Mind of the wonderfull
21310 Dont go too fast
21751 Dragösten del
21491 Araba
21447 Make a fly bounce
21396 Hang on
21396 The middle
21492 Der letzte Stern
20233 Denkalim
21472 No electricity
20266 Superstar
20368 Red blooded woman
21395 By
21429 Deliverance
21708 Turn me on
21498 Funeral Song
20232 Thank you
21495 Last train home
21703 Amazing
21400 Whats your number
21498 Werner Beinhart
21495 Detektiv Conan
21352 N.Y.-On-The-Street
20242 Der Pate
21492 Titanic - My heart will go on
20238 Simpson
20236 A-Team
21492 Indiana Jones
21436 Schul d. Manitu: Superherofort
21316 The Matrix
21436 Hey New Kieck
21416 Bezaubernde Jeannie
21189 Der Entenbote: Vögelstadt
21410 Winne the Pooh
20239 Sex and the City (TV Series)
21492 Die Olsenbande
21537 Dirty Dancing
20239 Pretty woman
21495 Nationalityenne DDR
20243 Nationalityenne Deutschland
20243 Nationalityenne Italien
20243 Nationalityenne Türkei

21346 Ab in den Süden
21487 Free like the wind
21414 Schick mit nem Engel
21701 Baby Boy
21480 Poison
21358 P.M.
21468 Music is the key
21468 White Flag
21747 Where is the love
21414 In da Club
21310 Ich lach und brauche Geld
20260 8 mile
21338 Numb
21310 Everyday girl
21110 Aisha
20236 Für Dich
21460 Rockin on heavens floor
20237 Get busy
21464 Zur Erinnerung
21480 Loves devine
21468 S-Wee in miracles
21595 Take me tonight
21422 Lose yourself
21707 Trouble
21228 The magic key
21492 Lie Que
21398 Ich kenne nichts
21398 In the shadows
21187 Jiggs Jiggs
20236 The Final Countdown
20236 Moonlight Shadow
20236 99 Luftballons
21494 Ayaz Benzay
21494 Yankee Doodle
21494 Herr Rocco sucht das Glück
21494 Laurel & Hardy (Dick & Doof)
21494 Geräusch: Furt
21494 Geräusch: Rülpfen
20236 Motorengeräusch: Formel 1
21494 Sonar: Schall von Schiffen
21494 Marshmallow (Tato-Tato)
21494 Morla Komat
21494 Resident Evil (Main Theme)
21494 Schicke 04 (blau und weiss)
21494 Ein Ruck Vor!
21494 FC Bayern: Sued des Südens
21494 Borussia: Die Elf vom Niederrhein
21494 Dortmund: Hehe BVB
21494 Bayern: Derfiamarsch
21494 Marschmusik: Preussens Gloria

COOLE JAVA GAMES

für ALLE Nokia mit Farbdisplay, Siemens STi-55, ST60, M55, MC60



TUNING-CARDS für DEIN HANDY

laufend neuen Content für dein Handy - und das zum SUPERPREIS!!!

EROTIK CARD

Täglich einen erotischen Hintergrundbild

Sende eine SMS mit dem Text: **"START EROTIK"** an 81811*

CHART CARD

Täglich einen topaktuellen Charttitel

Sende eine SMS mit dem Text: **"START CHART"** an 81811*

Bei allen Cards enthält Du ein tägliches Produkt der jeweiligen Kategorie zum Vorpreis von je EUR 1,99. Sendes einfach: "START EROTIK" oder "START CHART" an den Service-Provider. Ingeborg, Denise Service-Provider, der für alle Karten von Eros, Vodafone und O2 sowie in allen Internetcafés und vielen weiteren Netzen.

★ TUNING-CARDS für Österreich: Sendes "DIENSTNAME" an 0900888444**

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

NEU! DEIN TAGESHOROSKOP PER SMS

Wie stehen deine Sterne? Wie wird dein Tag?

Wassermann

Zwilling

Waage

Fisch

Krebs

Skorpion

Widder

Löwe

Schütze

Stier

Jungfrau

Steinbock

SENDE "START HOROSKOP Sternzeichen" an 81811
z.B. Start Horoskop Widder

zu erhältlich täglich eine SMS mit deinem persönlichen Tageshoroskop zum Preis von je EUR 0,99. Sendes einfach: "START HOROSKOP" an den Service-Provider. Ingeborg, Denise Service-Provider, der für alle Karten von O2, Vodafone, Telekom und O2 sowie in allen Internetcafés und vielen weiteren Netzen.



TELEFONBESTELLUNG

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

= 0190 861 261
= 0900 510 034
+ 0901 579 995
= 900 77 900
= 0903 39030
= 166 140 478
= 0909 0400 404

SMS - BESTELLUNG

Sende: BESTELLNUMMER HANDYMODELL an z.B.: 30030 Nokia 6100
= 81081*
= 0900 528 050**
+ 9898***
für polyphone Klingeltöne sende
POLY BESTELLNUMMER HANDYMODELL
z.B.: POLY 30030 Nokia 6100
für ALLE dt. Netze: 2 SMS x 1,99 €
(3,98 €) VO2-Ltd. 0,24 €
2€ /SMS, *3 CHF/SMS

WAP - DOWNLOAD

Über unseren WAP-Service kannst Du dir so viele Klingeltöne (auch polyphone), Logos, animierte Bildmitteilungen, JAVA-Games downloaden wie Du willst!

Sende eine leere SMS an 0043 699 11514271

Du bekommst dann eine Antwort SMS - Meldung

Erstellung, eingetragene - Einstellungen speichern - Unter Dienste "Klingeltöne" auswählen - und ab geht's in WAP

Kosten: EUR 1,99/Mio. während Verbindung zu WAP

NEU! SMS-CHAT

Sende eine SMS mit dem Text "CHAT" an 11821

Für Österreich sende: "CHAT" an 0900 401011

Für die Schweiz sende: "TV" an 911***

Chatten, Flirten, Verlieben...

1,99 EUR/SMS (VO2-Ltd. 12 cent, ** 1.- EUR/SMS, *** 3 CHF)

Neu! SMS-Chat, Chatting, Sendes eine SMS mit dem Text "CHAT" an 11821. Ingeborg, Denise Service-Provider, der für alle Karten von O2, Vodafone, Telekom und O2 sowie in allen Internetcafés und vielen weiteren Netzen.



...UND ACTION!

Wow – was für eine Resonanz! In die Vornummer von Videogames Aktuell haben wir zum ersten Heft-Geburtstag eine spielbare Vollversion gepackt. Ihr Feedback war überwältigend. Ein komplettes Rennspiel für 99 Cent zusätzlich zum weiterhin konkurrenzlos günstigen Magazin für 1 Euro. Dieses Angebot haben Sie, werte Leser, fast 100.000 Mal gerne angenommen.

Grund genug für uns, noch einen draufzusetzen. Diesmal kommen die Action-Freunde auf ihre Kosten. "Rainbow Six" heißt der Taktik-Shooter, der dieser Ausgabe komplett spielbar als Vollversion beiliegt. Als Anführer einer Antiterror-Sondereinheit tauchen Sie ein in die spannende Welt der Schwerkverbrecher und Geiselnnehmer.

Im Magazin warten brandheiße Themen auf Sie: Ein exklusives Special zum heiß ersehnten Ego-Shooter "Halo 2" oder die ersten ausführlichen Infos zu "Need for Speed: Underground 2", dem Nachfolger zum erfolgreichsten Rennspiel des Jahres! Da heißt es anschnallen und abfahren!



Tobias Schweikl
TOBIAS SCHWEIKL
 Chefredakteur

TITELTHEMA

HALO 2



FORUM
CHARTS
TEST
ARCHIV
ABO
LINKS

CyPress
VIDEO GAMES AKTUELL

ENDLICH

100% KAUFBERATUNG DIE SPASS MACHT

JAHRESABO

VGA MAI 2004

DIE HIGHLIGHTS DER AKTUELLEN AUSGABE:

SPEZIAL Vollversion: Zum einjährigen VGA-Jubiläum die Vollversion von "Racing Simulator" auf CD! (Preis: € 1,99)
Star Wars: Republic Commando: Erstmals dürfen wir bei LucasArts an die Hand an den genialen Star-Wars-Shooter legen
Außerdem: GTA San Andreas, UEFA Euro 2004, R. Full Spectrum Warrior

TEST
 Unreal Tournament 2004
 DTM Race Driver 2

TIPPS

www.gamesaktuell.de

Ab sofort im Internet!

Forum

Fragen stellen, Antworten kriegen, mit Profis reden. Hier hört man Ihnen zu!

Most Wanted

Sie wollen auch mal selbst bestimmen? Wir nehmen Ihre Wünsche ernst!

Archiv

Ausgabe verschlafen? Hier bestellen Sie einfach nach!



MOST WANTED

Wir wollen's von Ihnen wissen!
 Welche 2004? Wer kommt Sie zum Zug? Lassen Sie uns wissen, auf welche Spiele Sie besonders gespannt warten und worüber Sie gerne mehr lesen würden. Die Most Wanted werden alle zwei Wochen neu.



JAHRESABO

Jetzt mit toller Abo-Prämie!
 Bestellen Sie noch heute Ihr persönliches Abo von Videogames Aktuell. Für € 12 bekommen Sie dann Monat für Monat interessante Specials, tolle News und kritische Tests bequem zu Ihnen nach Hause geliefert.

VIDEO GAMES AKTUELL

AUSGABE JUNI 2004

12 SPEZIAL

- 12 ▶ Halo 2**
Vier Seiten Spezial mit riesigen Bildern und neuen Details zum Online-Modus.
- 16 Second Sight**
18 ▶ Need for Speed: Underground 2
20 ▶ Driver 3
22 The Getaway 2
26 Metal Gear Solid 3: Dschungeltaktiken
28 Colin McRae Rally 2005

30 NEWS

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

- 30 PC-Ticker**
34 PS2-Ticker
38 Xbox-Ticker
42 GameCube/GBA-Ticker
46 Handy-Ecke
Außerdem: Die aktuellen N-Gage-Spiele im Test

48 SERVICE

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

- 48 Charts**
Die Top-Ten, ermittelt von Media Control
- 48 Pressespiegel**
- 48 VGA-Preisvergleich**
- 52 Erscheinungstermine**
- 60 Das VGA-Gewinnspiel**
- 86 Testübersicht**
- 86 Topsiele**

04 RUBRIKEN

- 03 ▶ VGA-Vollversion: Rainbow Six**
04 VGA-Vollversion: Installation
05 Los geht's
06 Inhalt
08 Vollversions-Beschreibung
116 Im nächsten Heft
Hier erfahren Sie, welche Themen Sie in der kommenden VGA-Ausgabe erwarten
- 116 Impressum**

61 TEST

- 61 Testcenter**
- 62 ▶ Hitman 3: Contracts**   
- 64 Transformers** 
- 66 RalliSport Challenge 2** 
- 68 Port Royale 2** 
- 69 Alias**   
- 70 UEFA Euro 2004**   
- 72 Red Dead Revolver**  
- 73 Akte X: Resist or Serve** 
- 74 ▶ Gran Turismo 4:**
Prologue 
- 76 ▶ Painkiller (dt.)** 
- 77 The Sniper 2**  
- 78 ▶ Van Helsing**  
- 81 Pokémon Colosseum** 

82 BUDGET-TEST

- 82 Formel Eins 2003** 
- 82 Pro Evolution Soccer 3**  
- 84 Enter the Matrix**   
- 84 Günstige Budget-Highlights**

90 HARDWARE

- 90 Hardware-News inkl. Übersicht**
Online-Kosten
- 92 Der Weg zum Heimkino**
- 94 VGA online**

96 TIPPS & TRICKS

- 96 Inhalt**
- 96 Aktuelle Cheats**
- 97 Hotlines**
- 98 Action-Replay-Codes**
- 101 Lösungsbücher**
- 100 Action-Replay-MAX-Codes**
- 102 ▶ Rainbow Six 3** 
- 106 ▶ Splinter Cell:**
Pandora Tomorrow   
- 108 ▶ Hitman 3: Contracts**   
- 114 Pokédex**



HALO 2

▲ **SEITE 12:** Alle Neuigkeiten zum verbesserten Mehrspieler-Modus.

SPEZIAL 12



SECOND SIGHT

▲ **SEITE 16:** Ihre Gedanken sind hier die beste Waffe.



NFS: UNDERGROUND 2

▲ **SEITE 18:** Noch cooler als der rekordverdächtige Vorgänger?



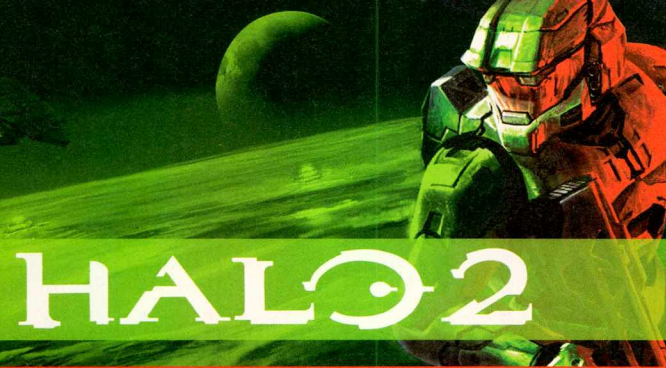
THE GETAWAY 2

▲ **SEITE 22:** Heiße Insider-Infos aus den britischen Entwicklerstudios.



MGS 3: DSCHUNGELTAKTIKEN

▲ **SEITE 26:** Welcome to the Jungle! So überlebt Solid Snake im Dickicht.



HALO 2

TEST

62

Hopp oder Top? Hier finden Sie Tests zu den aktuellen Spiele-Hits. Schnäppchenjäger werden im Budget-Teil fündig. Lesen Sie nach, welche Titel ihr Geld wert sind und welche Sie besser im Regal stehen lassen.

► **SEITE 62:** Sehen Sie Agent 47 in seinem bislang härtesten Einsatz.



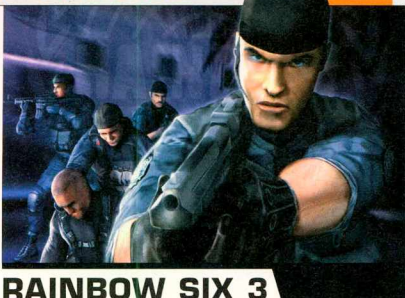
HITMAN 3: CONTRACTS

TIPPS & TRICKS

102

Keine Energie mehr? Unsere Tipps unterstützen Sie mit ausführlichen Komplettlösungen, Cheats und knackigen Hilfestellungen. Freaks werden zudem stets mit den neuesten Action-Replay-Codes versorgt.

► **SEITE 102:** Hilfreiche Tipps für Ihre Spezialeinheit.



RAINBOW SIX 3

SERVICE

30

VGA AKTUELLE TERMINE

Die Tabelle zeigt die Erscheinungsdaten aller Spiele, die in den nächsten Monaten auf den Markt kommen. Die Spiele sind nach Plattformen sortiert.

Plattform	Titel	Termin
PC	Star Wars: Knights of the Old Republic 2	2004
	Star Trek: Shattered Universe	2004
	Star Wars: The Force Unleashed	2004
	Star Wars: The Clone Wars	2004
Xbox	Star Wars: Knights of the Old Republic 2	2004
	Star Trek: Shattered Universe	2004
	Star Wars: The Force Unleashed	2004
	Star Wars: The Clone Wars	2004
PS2	Star Wars: Knights of the Old Republic 2	2004
	Star Trek: Shattered Universe	2004
	Star Wars: The Force Unleashed	2004
	Star Wars: The Clone Wars	2004
Game Boy Advance	Star Wars: Knights of the Old Republic 2	2004
	Star Trek: Shattered Universe	2004
	Star Wars: The Force Unleashed	2004
	Star Wars: The Clone Wars	2004

VGA BESTENLISTE

Die Tabelle zeigt die besten Spiele der vergangenen Monate. Die Spiele sind nach Plattformen sortiert.

Plattform	Titel	Werte
PC	Star Wars: Knights of the Old Republic 2	95
	Star Trek: Shattered Universe	90
	Star Wars: The Force Unleashed	85
	Star Wars: The Clone Wars	80
Xbox	Star Wars: Knights of the Old Republic 2	95
	Star Trek: Shattered Universe	90
	Star Wars: The Force Unleashed	85
	Star Wars: The Clone Wars	80
PS2	Star Wars: Knights of the Old Republic 2	95
	Star Trek: Shattered Universe	90
	Star Wars: The Force Unleashed	85
	Star Wars: The Clone Wars	80
Game Boy Advance	Star Wars: Knights of the Old Republic 2	95
	Star Trek: Shattered Universe	90
	Star Wars: The Force Unleashed	85
	Star Wars: The Clone Wars	80

AKTUELLE TERMINE

BESTENLISTE

► **SEITE 32:** Die Neuerscheinungen der nächsten Monate übersichtlich sortiert.

► **SEITE 86:** Hier finden Sie die besten Spiele der vergangenen Monate.

VIDEO GAMES AKTUELL

TOP News Tests Tipps

ALLE SPIELE VON A-Z

Akte X: Resist or Serve	73, 96
Alias	69
America's Army	37
Bad Boys 2	96
Battlefield: Modern Combat	37
Boktai: The Sun Is In Your Hand	44
Brothers in Arms	36
Castlevania	98
Colin McRae Rally 2005	28
Death Jr.	34
Def Jam Fight for NY	37
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	40
Devil May Cry 3	34
Die Geosterrilla	96
Doom 3	20
Driver 3	20
Far Cry (dt. Version)	96
Far Cry: Instincts	34
Fight Night 2004	97
Gran Turismo 4: Prologue	74
GTA: San Andreas	36
Halo 2	12
Hitman 3: Contracts	62, 97, 108
Hulk	96
King of Fighters: Maximum Impact	34
Legacy of Kain: Defiance	98
Mafia	100
Mario Kart: Double Dash!!	98
Mashed	40
Metal Gear Solid 3: The Snake Eater	26
Metroid Prime 2: Echoes	42
Metroid Zero Mission	44
Monster Hunter	36
Need for Speed: Underground 2	18
Painkiller (dt.)	76
Paper Mario 2	43
Pitfall: Die verlorene Expedition	98
Pokémon Colosseum	81
Port Royale 2	68
Rainbow Six 3	102
Rally Sport Challenge 2	66
Red Dead Revolver	72
Resident Evil: Outbreak File 2	36
Rocky Legends	34
Sacred	97
Second Sight	16
Sega Superstars	36
Shrek 2	38
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	106
Spyro: A Hero's Tail	40
Star Trek: Shattered Universe	99
Star Wars: Knights of the Old Republic 2	38
The Sith Lords	40
Tak 2: The Staff of Dreams	40
Tenchu: Return from Darkness	100
The Getaway 2	22
The Legend of Zelda: Four Swords	42
The Sniper 2	77
The Suffering	101
The Urbz	38
Transformers	64
UEFA Euro 2004	70
Unreal Tournament 2004	99
Van Helsing	78
Viewtiful Joe 2	43
Way of the Samurai	100
Wrath Unleashed	100



Tom Clancy's RAINBOW SIX

Der geniale Taktik-Shooter von Red Storm Entertainment als uneingeschränkte Vollversion

ERSTE SCHRITTE

Nachdem Sie das Spiel erfolgreich installiert haben, steht dem Kampf gegen den Terror nichts mehr im Weg. Starten Sie "Rainbow Six" und passen Sie im Menüpunkt Optionen Steuerung und Auflösung Ihren Wünschen an.

Bevor Sie die erste Mission angehen, sollten Sie die 25 Trainingsaufgaben absolvieren, sonst werden Ihnen die Verbrecher die Hölle heiß machen. Besonders für Neueinsteiger ist das Training absolute Pflicht. Sie können sich nicht nur auf dem Schießstand austoben, sondern auch komplexere Aufgaben wie das Befreien von Geiseln üben.

PLANUNGSPHASE

Vor jeder Mission will der Einsatz penibel vorbereitet sein. Sie entscheiden, welcher Ihrer Männer in welchem Team kämpft und legen Bewaffnung und Ausrüstung fest.

Wenn das alles zu stressig ist, der kann auch auf einen vom Spiel vorgegebenen Plan, einen so genannten Standardplan, zurückgreifen.

Klicken Sie dazu im ersten Bildschirm der Planungsphase, ohne irgendwelche Einstellungen vorzunehmen, zweimal auf den Rechtspfeil und bestätigen Sie die anschließende Nachfrage. Nun nimmt das Spiel automatisch alle Einstellungen vor und Sie steigen direkt ins Spiel ein.



▲ **QUAL DER WAHL:** Sie entscheiden, wer an der nächsten Mission teilnimmt.



▲ **KLASSIKER:** Rainbow Six ist ein spannender Taktik-Shooter, in dem Sie mit guten Reaktionen allein nicht zum Ziel kommen. Vielmehr ist die richtige Planung der Schlüssel zum Erfolg.

CHEATS

Um die folgenden Schummelcodes zu aktivieren, wechseln Sie im Spiel mit der Befehlstaste Team-Chat in die Eingabezeile unten in der Anzeige. In der Grundbelegung betätigen Sie zu diesem Zweck die [RETURN]-Taste. Sobald der Cursor blinkt, geben Sie einen der gewünschten Codes ein und aktivieren diesen durch erneutes Drücken der [RETURN]-Taste.

- Team unverwundbar Teamgod
- Spieler unverwundbar avatargod
- Charaktermodelle verändern Stumpy
- Große Hände und Füße clodhopper

- Riesengroße Köpfe meganoggin
- Große Köpfe bignoggin
- Munition wieder auffüllen 5fingerdiscout
- Computergegner ohne Künstliche Intelligenz NOBRAINER
- Zweidimensionale Charaktere turnpunchkick
- Siegbedingungen ausschalten explore
- Furz-Mode
(Hier gibt Ihr Charakter immer wieder Furzlaute von sich) SILENT BUT DEADLY

OPERATION STAHLWIND

Wir helfen Ihnen durch die erste Mission des Spiels. Sie müssen die belgische Botschaft infiltrieren und entweder alle Terroristen eliminieren oder eine wichtige Geisel befreien.

VOLLVERSION PC CD-ROM



▲ 1. Bei Benutzung des Standardplans starten Sie mit drei Teams vor der Botschaft.



▲ 2. Das grüne Team steigt über die Feuerleitern links vom Eingang ins Gebäude ein.



▲ 3. Suchen Sie umgehend die Geisel und eliminieren Sie unterwegs alle Feinde.



▲ 4. Schließlich beim Botschafter angekommen, eskortieren Sie ihn nach draußen.



▲ 5. Mit den anderen beiden Teams sichern Sie den Fluchtweg für die Eskorte.



▲ 6. Bringen Sie die Geisel über einen der verschiedenen Seitenausgänge ins Freie.



▲ 7. Geschäft! Haben Sie den Botschafter befreit, ist die erste Mission erfüllt.

Steuerung in der Planungsphase

Wegmarken-Steuerungen

- = Vorwärts bewegen
- = Rückwärts bewegen
- = Ausfallschritt links
- = Ausfallschritt rechts

Kartensteuerungen

- = Karte nach oben
- = Karte nach unten
- = Karte nach links
- = Karte nach rechts
- = Karte vergrößern
- = Karte verkleinern
- = Karte nach rechts drehen
- = Karte nach links drehen
- = Level nach oben wechseln
- = Level nach unten wechseln
- = Zu 3D-Ansicht wechseln

ÜBERSICHT ÜBER DIE TASTENSTEUERUNG

Handlungen

- = Magazin wechseln
- / + = Umgebung manipulieren
- = Objekt verwenden
- = Primärwaffe wählen
- = Sekundärwaffe wählen
- = Spezialobjekt Nr. 1 auswählen
- = Spezialobjekt Nr. 2 auswählen
- = Feuerrate ändern

Aufklärungs-Steuerungen

- = Zwischen Aufklärungseinheiten wechseln
- = Nächster Aufklärungseintrag
- = Vorheriger Aufklärungseintrag

Bewegungen

- = Vorwärts bewegen
- = Rückwärts bewegen
- = Ausfallschritt links
- = Ausfallschritt rechts

Maus

- = Nach links drehen
- = Nach rechts drehen
- = Nach oben blicken
- = Nach unten blicken
- = Kauerstellung
- = Laufen
- = Mischen

Team/KI

- = Vorheriges Team
- = Nächstes Team
- = Wechseln zu Team in Stellung halten
- = Statusbericht
- = Durch Feuerregelungs-Modi schalten
- = Durch Feuerregelungs-Geschwindigkeiten schalten
- = Startcode 0 eingeben
- = Startcode 1 eingeben
- = Startcode 2 eingeben
- = Startcode 3 eingeben

Kommunikation

- = Wechseln zu Chat
- = Wechseln zu Team-Chat
- = Funkmeldung übertragen (Zum Sprechen drücken, nach Beendigung loslassen)

Ansicht

- = Wechseln zum Heckschützen-Modus
- = Wechseln zur Nachtsicht
- = Wechseln zur Kartenvollansicht
- = Wechseln zur Kamerasicht
- = Filmfenster vergrößern
- = Filmfenster verkleinern
- = Karte vergrößern
- = Karte verkleinern
- = Nächstes Mitglied auf Karte verfolgen

Optionen

- = Wechseln zum Automatischen Zielen
- = Bildschirmschnitt
- = Server-Dialog aktivieren
- = Wechseln zu Zielfadenkreuz

HIGHBANDWIDTH

bei Online Bestellung
von Dell™ Systemen

*Angebot limitiert auf max. 5 Systeme pro Kunde, gültig solange Vorrat reicht!



- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie, 3.00 GHz und 800MHz FSB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition OEM®/CD®
- 512 stat 256 MB: kostenlose Speicherverdopplung
- 160 GB** (2x 80+ GB EIDE Festplatte, 7.200 U/Min)
- Optional - Dell® M992, 19" Monitor ab 231 €
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATI® Radeon® 9800Pro Grafik, DVI, TV-Out
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 8x DVD-R/+RW und 16x DVD-ROM inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM®), Antivirensoftware
- Dell® Tastatur, Dell® Maus, 6x USB 2.0



- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie
- 3,00 GHz und 800MHz FSB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM™/CD™)
- 512 statt 256 MB: kostenloses Speicherverdoppelung*
- 80 GB** Festplatte, 7.200 U/Min
- Dell® E172 FE, 17" TFT-Display
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB nVidia® GeForce® FX 5200, DVI & TV-Out
- 5.1 Dolby® Digital Soundlösung
- 8x DVD +R/RW
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM®), Antivirenssoftware
- Dell® Tastatur, Dell® Maus, 8x USB 2.0



- Intel® Pentium® 4 Prozessor 3.20 GHz, 800MHz FSB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEIEM®;CD®)
- 1024 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz
- 250 GB 8" Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/min
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss,DSL ready
- 128 MB ATI® Radeon® 9800Pro Grafik, DV, TV-Out
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 8x DVD+R/RW und 16x DVD-ROM inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEIEM®), Antivirensoftware
- Multimedia Tast., optisches Maus, 8x USB 2.0
- Dell® 5650 - 51, Soundsystem max. 95 Watt

→ Krasse Upgrades

- Aufpreis auf 3.20 GHz, 800MHz FSB + 116 €[®]
- Aufpreis auf 3.40 GHz, 800MHz FSB + 290 €[®]
- Mit Transfer my PC (schneller Datentransfer vom alten auf neuen PC) + 50 €[®]
- Mit Logitech[®] Cordless Desktop[®] MX[®] Tastatur + 99 €[®]

E-Value: PPDE4-D0515

 **Krasse Upgrades**

- Aufpreis auf 3.20 GHz, 800MHz FSB + 116 €⁽¹⁾
- Mit 160 GB** (2x 80 GB EIDE) + 93 €⁽¹⁾
- Mit Creative Audigy® 2 Soundkarte inkl. FireWire + 70 €⁽¹⁾
- Mit 3 Jahren Vor-Ort Service + 152 €⁽¹⁾
- Mit Logitech® QuickCam Zoom + 49 €⁽¹⁾

E-Value: PPDE4-D0518

 **Krasse Upgrades**

- Aufpreis auf 3.40 GHz, 800MHz FSB +174 €⁽¹⁾
- Mit Microsoft® Windows® XP Professional und
Microsoft® Office Basis 2003 (OEMTM; CDTM) +209 €⁽²⁾
- Mit 3 Jahren CompleteCareTM
(nur mit Service) + 67 €⁽³⁾
- Mit Aver Media USB 2.0 TV Tuner + 99 €⁽⁴⁾

E-Value: PPDE4-D0516

Drucken, Scannen und Kopieren mit dem PC. Der ideale Einstiegsdrucker



Drucken, Scannen, Faxen mit dem
PC und Stand-Alone Kopieren.
Die ideale Lösung für
zu Hause.
jetzt nur



Drucken, Scannen, stand-alone
Kopieren und Faxen. High-Speed 33.6
Faxmodem. Ideal fürs
Büro oder zu Hause.



Alle Preise sind nicht rabattfähig nach Rahmenkonditionen und gültig bis 25.05.2004. In Österreich liegt unterliegend der elektronischen Datenverarbeitung, Monitorabbildungen sind mechanisch/fälschlich, das Dell® Logo, Dimension® und Inspiron® sind Warenzeichen der Dell Corporation, Microsoft® ist eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation, OEM Design Software von Dell Computer Corporation, die Dell-Produkte werden in den USA und in anderen Ländern. Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell Computern installiert werden. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiersicher gemacht worden. Der Kauf dieses Produkts stellt keine Garantie dar, dass alle Funktionen des Produkts funktionieren. Das Produkt wird mit dem neuesten Service Pack geliefert. Bei allen anderen Betriebssystemen oder Softwareprodukten muss das Produkt neu installiert werden. Die Softwareprodukte bzw. der Softwareproduktcode bzw. die bestimmten Konfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vollständig werden (dabei können Telefongebühren anfallen). „CompleteCare“ Versicherungsschutz kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension® Notebooks als Zusatzleistung angeboten. Contact Information: Dell Deutschland GmbH, Postfach 101713, D-69009 Heidelberg, Tel.: +49 (0) 622 363830, Fax: +49 (0) 622 363831, E-Mail: support@support.dell.de, Web: www.dell.com/de. LGI (London General Insurance), „Uppgradeplus inkl. MwSt.“ Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. *Nutzen Sie unser Sonderangebot in Maß: Kaufen Sie JETZT per Ratenfinanzierung und zahlen Sie die erste Rate erst im September 2004. Und das ab attraktiven 9% effektivem Jahreszins. Gültig ab 30€ Bestellwert für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Verfügbar bis 31.05.2004. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnort in Deutschland. Angebot der CC-Bank AG, München/Gladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung beträgt mindestens 10%. Bonität vorausgesetzt. Zubehör separat beim Wechsel. zzgl. 19 % Umsatzsteuer, 17 € bei Druckern.



**Mai-Special:
JETZT kaufen
- erst im
September
zahlen⁹⁾**

Angebot ohne Monitor

DELL™ DIMENSION™ 8300 *SUPERIOR*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie 3,00 GHz und 800MHz FSB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM®;CD¹)
- 1 GB statt 512 MB: kostenlose Speicherverdopplung*
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/min
- Optional - Dell® E172FP, 17" TFT-Display ab 451 €
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATI® Radeon™ 9800Pro Grafik, DVI, TV-Out
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 8x DVD-R/+RW und 16x DVD-ROM inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM¹), Antivirenssoftware
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 6x USB 2.0
- Dell™ A425 Aktivboxen, Subwoofer

1.099€

Systempreis ohne Monitor,
inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.
Jetzt mit Speicherverdopplung!

➔ Krasse Upgrades

- Aufpreis auf 3,20 GHz, 800MHz FSB +116 €*
- Aufpreis auf 3,40 GHz, 800MHz FSB +290 €*
- Mit Dell™ Gigabit Ethernet PCI Controller +35 €*
- Mit ATI® Radeon™ 9800 XT Grafik +232 €*
- Mit Home Installation inkl. Internetanbindung und Datentransfer +25 €*
- Mit Microsoft® Office Basic 2003 (OEM¹;CD¹) +139 €*

Finanzierung schon ab 35,16 € mtl.⁸⁾
E-Value: PPDE4-D0521

Spielen Sie zum Spaß oder um zu Gewinnen? In jedem Fall baut Dell™ mit dem Dimension™ 8300 die ultimative 'Gaming' - Machine, um Sie schneller weiter zu bringen. Der leistungsstarke Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie bis zu 3.40 GHz treibt die State of the Art 128 MB ATI® Radeon™ 9800Pro Grafikkarte an. Egal ob Sie gegen Ihren Computer oder im Netz gegen Andere kämpfen, Dell hilft Ihnen die Nase vorn zu behalten, und das alles zu top günstigen Preisen. Rufen Sie an oder klicken Sie zu www.dell.de!



DELL™ DIMENSION™ 8300 *EXTREME*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie, 3,20 GHz und 800MHz FSB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM¹;CD¹)
- 1 GB statt 512 MB: kostenlose Speicherverdopplung*
- 2x 120 GB** Serial-ATA Festplatten (RAID 0/1)
- Optional - Dell® 1901FP, 19" TFT ab 695 €
- Onboard 10/100/1000 Ethernet Port
- 256 MB ATI® Radeon™ XT, 8x AGP (DVI & TV-Out)
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 8x DVD-R/+RW & 16x DVD & 3.5" Floppy
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM¹), Antivirenssoftware
- Multimedia Tast., optische Maus, 8x USB 2.0
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt

1.499 €

Systempreis ohne Monitor
inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.
Jetzt mit Speicherverdopplung!

➔ Krasse Upgrades

- Aufpreis auf 3,40 GHz, 800MHz FSB +174 €*
- Mit 2x 250 GB** Serial-ATA (RAID 0/1) +244 €*
- Mit Dell™ Wireless LAN Router & USB Adapter +163 €*
- Mit 3 Jahren Vor-Ort Service inkl. 3 Jahren CompleteCare™ +220 €*
- Mit APC Sicherheits-Steckdosenleiste +28 €*

Finanzierung schon ab 47,96 € mtl.⁸⁾

E-Value: PPDE4-D0522



DELL™ INSPIRON™ 8600c *ESSENTIAL*

- Intel® Centrino™ Mobilitechnologie:
Intel® Pentium® M Prozessor 1,50 GHz
Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM¹;CD¹)
- 512 statt 256 MB: kostenlose Speicherverdopplung*
- 30 GB** Festplatte
- 15,4" UltraSharp™ WXGA TFT Display (1280x800)
- 128 MB ATI® Mobility™ Radeon™ 9600 PRO TURBO Grafik
- Combo-Modul mit 8x DVD & 24/10/24x CD-RW
- 2x USB 2.0, TV-Out, Firewire
- Lithium-Ionen Akku mit 72 Wh
- Microsoft® Works 7.0 (OEM¹), Antivirenssoftware

1.399 €

Systempreis
inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.
Jetzt mit Speicherverdopplung!

➔ Krasse Upgrades

- Mit 1,70 GHz +174 €*
- Mit Microsoft® Office Basic 2003 (OEM¹;CD¹) +139 €*
- Mit 3 Jahren Complete Care™ Service¹ +198 €*
- Mit robustem, vielseitigen Nylon-Rucksack +59 €*
- Mit Planet 21 Designer-Rucksack +59 €*

Finanzierung schon ab 44,76 € mtl.⁸⁾

E-Value: PPDE4-N0540



DELL™ INSPIRON™ 9100 *SUPERB*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie, 3,00 GHz und 800 MHz Systembus,
Intel® 865PE Chipset
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM¹;CD¹)
- 512 statt 256 MB: kostenlose Speicherverdopplung*
- 60 GB** Festplatte
- 15,4" UltraSharp™ WSXGA+ Display (1680x1050)
- 128 MB ATI® Mobility™ Radeon™ 9700 Grafik
- Combo-Modul mit 4x DVD-RW & 24/10/24x CD-RW
- 4x USB 2.0, DVI, TV-Out, Firewire, iR, Dual-Point
- Li-Ion Akku mit 96 Wh & integriertem Subwoofer
- Microsoft® Works 7.0 (OEM¹), Antivirenssoftware
- Dell™ Wireless 1350 802.11b/g Mini-PCI WLAN Karte

1.799 €

Systempreis
inkl. MwSt. und zzgl. 75 € Versand.
Jetzt mit Speicherverdopplung!

➔ Krasse Upgrades

- Aufpreis auf 3,20 GHz +116 €*
- Aufpreis auf 3,40 GHz +290 €*
- Mit Microsoft® Office Small Business 2003 (OEM¹;CD¹) +267 €*
- Mit AVM Fritz!Card PCMCIA ISDN Karte +199 €*
- Mit Home Installation inkl. Internetzugang und Datentransfer +254 €*

Finanzierung schon ab 57,56 € mtl.⁸⁾

E-Value: PPDE4-N0551

DELL™ ZUBEHÖR



Dell™ Axim™ X3i Pan/Lan
400MHz Intel Xscale
Prozessor, 64MB RAM, 64MB
ROM, inkl. WLAN (802.11b) und
Bluetooth
nur 382 €
inkl. MwSt. + 13€ Versand
"Spitzentrainer" beim
Xenio.de Ranking - 1.04



Dell™ 1200MP Projektor
2200 ANSI Lumen,
1700:1 Kontrast
-SVGA Auflösung (800x600)
statt 1109€ jetzt nur 999€
inkl. MwSt. + 13€ Versand



Dell™ W1700 17" LCD-TV¹
mit TV-Tuner, Speaker, 16:9
Format, VGA, DVI, Scart,
S-Video, Video, Audio,
Component-Video
statt 769€ jetzt nur 693€
inkl. MwSt. + 23€ Versand

⁹⁾ Dieses Gerät kann eine
GEZ-Anmeldepflicht auslösen.

www.dell.de

0800 / 2 51 33 55

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

Easy as DELL™

SAVE ONLINE

Zusätzlich jede Woche -
attraktive Sparvorteile bei
Online-Bestellung unter
www.dell.de

E-Value-Code:
Schneller am Ziel dank E-Value™.
Mit der Eingabe des E-Value-
Codes auf unserer Homepage
unter www.dell.de





▲ ANGRIF: Zwei Soldaten von Team Rot kommen mit einem Warthog den Hügel hinauf gefahren und werden sofort heftig unter Beschuss genommen.



▲ BEIDHÄNDIG: Master Chief kann nun zwei Waffen gleichzeitig bedienen. Hier bal-
kelt er mit einer Uzi und einer Plasmapi-
stole.

HALO 2



VIELSCHICHTIG: Die Map Lockout hat viele Korridore, Brücken und Plattformen auf unterschiedlichen Etagen. Bevor man sich versieht, zieht eine Rakete von oben herab oder eine Granate kommt von unten hochgefliegen. Von allen Seiten droht Gefahr.



▲ ANGRIFF AUS DEM HINTERHALT: Ein Spieler steht auf der Alien-Maschine des Waterworks-Levels und nimmt die Gegner mit dem Sniper-Gewehr aufs Korn. Gleichzeitig greifen andere Krieger mit schwebenden Ghosts und fliegenden Banshees an.



▲ GEWIMMEL: Die Lockout-Map ist sehr eng. Gerade mit mehreren Spielern scheint hier richtig die Post abzugehen.

Keine Frage, der Einspieler-Modus von "Halo" war das ultimative Ego-Shooter-Erlebnis auf Konsole, doch auch der Mehrspieler-Modus hatte es in sich. Wer sich die Mühe gemacht hat, ein paar Freunde nebst mehreren TV-Geräten und Xbox-Konsolen zusammenzutrommeln, wurde mit den spannendsten und taktisch anspruchsvollsten Ballergefechten entlohnt. Und wer das bis heute noch nicht ausprobiert hat, sollte es nachholen. Da der Mehrspieler-Modus bei den Spielern so gut ankam, stand es außer Frage, ihn im Nachfolger weiter auszubauen.

KEINE MÜHEN GESCHÜT

Schon für das erste "Halo" war ursprünglich ein Online-Modus angedacht, allerdings fehlte damals die Zeit, ihn ins Spiel einzubauen. "Halo 2" hingegen soll definitiv über Xbox-Live, aber natürlich auch wieder im Netzwerk und im Split-screen spielbar sein.

Für den Online-Modus wurde ein fünfwöchiger Alpha-Test mit 1000 Teilnehmern gestartet, um Schwachstellen aufzudecken. Die gesammelten Daten verrieten den Entwicklern, welche Wege die Spieler laufen und welche Routen größtenteils unbenutzt bleiben, welche Waffen und Vehikel wo Sinn machen und welche Programmfehler auftreten. Weiteres Feedback kommt von den Testern direkt, die sich in Internetforen und Newsgroups zu Wort melden. Aus all diesen Informationen bastelt das Bungie-Team einen möglichst unterhaltsamen und abwechslungsreichen Mehrspieler-Modus.

AUF VIER TEAMS ERWEITERT

Die Neuerungen gegenüber dem Vorgänger sind recht umfassend. So wird es, genau wie in den Solomissionen, möglich sein, zwei Waffen gleichzeitig zu benutzen. Höchstwahrscheinlich können Sie auch zwei unterschiedliche Waffen in den Händen halten, beispielsweise eine Sub Machine Gun und eine Plasmapistole. Mit größ-

ren Kalibern wie dem Kampfgewehr mit Zielfernrohr oder der bewährten Bazooka klappt das jedoch nicht, für diese Ballermänner werden beide Hände gebraucht. Neben dem Master-Chief-Character werden auch die Elitesoldaten der Allianz spielbar sein. Ob und wie sie sich von den Menschen unterscheiden, und ob Sie mit weiteren Alien-Rassen in die Online-Schlacht ziehen dürfen, ist noch geheim.

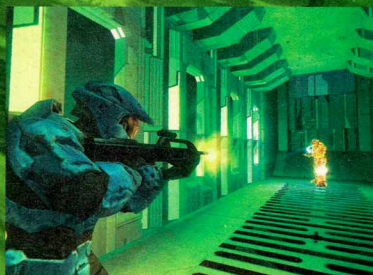
Erfreulich ist die Option, bis zu vier Teams zu bilden. Zur blauen und zur roten Truppe gesellen sich nun noch das gelbe und das grüne Team. Dadurch könnten die Matches noch um einiges interessanter und spaßiger werden. Ist es nicht eine reizvolle Vorstellung, als Mitglied des gelben Teams ein Knäuel aus roten und grünen Spielern, die sich gerade in den Haaren liegen, mit einer Rakete aus der Bazooka in die Luft zu jagen?

AUF ZU NEUEN WELTEN!

Die Version, die den Teilnehmern des Alpha-Tests zum Probespielen zugesandt wurde, enthielt drei Maps unterschiedlicher Größe. Die kleinste nennt sich Lockout und besteht aus einem kompakten, offenen Gebäudekomplex aus Metall, der in einen Felsen eingelassen ist. Lockout erinnert vom Aufbau her ein wenig an den Level Gefangener aus "Halo", auch diese Map erstreckt sich über mehrere Stockwerke, die über Treppen, Brücken und Rampen verbunden sind. Von den offenen Plattformen aus können Sie auf darüber oder darunter liegende Ebenen schießen oder Granaten werfen. Es gibt mehrere Innenräume, enge Korridore und zwei kleine Türme mit außen angebrachten Aufgängen.

Brandneu ist der Energieaufzug, eine Art Transportstrahl, der Sie langsam eine Etage hinauf oder hinab befördert. Der Vorteil dieses Energieaufzuges ist, dass Sie sich frei bewegen und sogar schießen können. In "Halo" mussten Sie noch altmodische Leitern benutzen und konnten sich beim Klettern nicht ▶

Laden Sie durch:
Wir haben die neuesten Infos zum Mehrspieler-Modus von "Halo 2".



▲ DUEL: Das neue Battle-Rifle ist dank Zielfernrohr genauer.



▲ DIESE SKIZZE zeigt Burial Mounds, einen staubigen Canyon.



★ **"KOMMI' NUR..."** Wie beim ersten Halo darf im Deathmatch jeder Spieler seine Lieblingsfarbe wählen. Wundern Sie sich also nicht über den violetten Delinquenten, der in wenigen Augenblicken die Rakete des grünen Spielers fressen wird.

FAKTEN & GERÜCHTE

FAKT

Die Einspieler-Kampagne wird auf der Erde und auf einem zweiten "Halo"-Ring stattfinden.

FAKT

Master Chief kann auf fahrende Vehikel wie Ghosts und Jeeps aufspringen, den Fahrer aus dem Cockpit treten und das Steuer übernehmen. Allerdings sind auch Feinde dazu in der Lage.

GERÜCHT

Es wird einige Levels mit geringerer Schwerkraft geben. Einige Missionen spielen auf dem Mond.

FAKT

Bestimmte Teile der Umgebung sind zerstörbar. Sowohl im Solo- als auch im Mehrspieler-Modus wird es mehr Interaktion geben. Bestimmte Objekte können durch Schüsse bewegt werden.

GERÜCHT

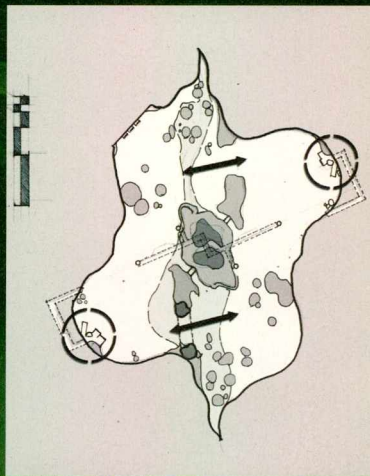
Ein per System-Link und Xbox-Live spielbarer Kooperations-Modus ist geplant, aber noch nicht endgültig beschlossen.

GERÜCHT

Bungie denkt noch darüber nach, computergesteuerte Bots in den Mehrspieler-Modus einzubauen. Die Chancen stehen aber eher schlecht.

MÄCHTIG WAS LOS: Im Vordergrund sehen Sie einen "Blauhelm" auf einem Ghost. Über ihm explodiert gerade der Banshee seines Kollegen, doch von rechts oben kommt schon ein zweiter Flieger. Team Rot versucht zu Fuß gegen den Sturm der Blauen anzukämpfen.





▲ GEWALTIG: Dieser Screenshot zeigt, wie groß die Map Waterworks ist. In der Mitte sehen Sie die Alien-Maschine mit einer Brücke, die über die Schlucht führt. Ein Banshee dreht hier seine Runden. Rechts im Hintergrund ist die rote Basis gut zu erkennen.

▲ ÜBERSICHT: So sieht der Grundriss der Waterworks-Map aus. Die Kreise markieren die beiden Stützpunkte.

verteidigen – leichte Beute für den Gegner. Ob die Fahrstühle die Leitern komplett ablösen werden, ist noch nicht bekannt.

Die nächste Map trägt den Namen Burial Mounds und ist deutlich größer als Lockout – groß genug, um Fahrzeuge zum Einsatz zu bringen. Allerdings werden Sie hier in dieser staubigen Schlucht voraussichtlich nicht in Gleiter oder Panzer steigen, sondern auf die Sattel von wendigen ATVs (All Terrain Vehicles), besser bekannt als Quadbikes. Damit überwinden Sie schnell die Strecke von Basis Blau zu Basis Rot oder fetzen durch einige der Tunnel, die in den Fels gehauen sind. Auch spektakuläre Sprünge über Hügel und Kuppen hinweg sind mit den ATVs kein Problem. Die Basen in diesem Level sind mit fest montierten Schnellfluregeschützen ausgestattet, die Sie manuell bedienen müssen.

MIT ALLEN MITTELN

Waterworks lautet der derzeitige Name der größten Karte. Allem Anschein nach wird sie die Nachfolge der allseits beliebten "Halo"-Map Blood Gulch antreten. Das weitläufige Areal befindet sich in einer gewaltigen Höhle mit einem Loch in der Decke, durch welches Licht ins Innere fällt. An beiden Enden steht je eine Basis mit mehreren Räumen und Etagen, im Erdgeschoss parken Warthogs (Jeeps), Ghosts (Schwebegleiter) und Banshees (Flugzeuge). Die beiden zuletzt genannten sind jetzt mit einer Boost-Funktion ausgestattet. Gerade bei der Flucht oder beim Überwinden von großen Distanzen ist dieser Geschwindigkeitsschub sinnvoll.

Eventuell werden noch andere neue Fahrzeuge verfügbar sein, doch allein die Möglichkeit, mit Banshees frei durch die Lüfte zu fliegen, wird bei den Fans für Jubel sorgen. Ein weiteres markantes Merkmal von Waterworks ist die gewaltige Alien-Maschine, die sich in der Mitte der Höhle erhebt und mit zahlreichen Plattformen, Rampen und Kammern Raum für packende Hetzjagden

bietet. Anders als bei Blood Gulch, wo die Action meist direkt bei den Basen stattfand, sollen die Gefechte dadurch mehr ins Zentrum der Map verlagert werden.

BOMBIGES MEHRSPIELER-PAKET

Alle aus dem Vorgänger bekannten Spielmodi sollen auch in "Halo 2" wieder enthalten sein, darunter Oddball (ein Spieler muss einen Ball eine bestimmte Zeit lang tragen, die anderen jagen ihn), Rallye (Checkpoint-Rennen), Deathmatch (nur Kills zählen) oder Capture the Flag (ein Team muss die Flagge der Gegner in die eigene Basis bringen).

Doch auch ein neuer Modus namens Assault wurde bereits angekündigt. Ein Team greift an und muss eine Bombe in der gegnerischen Basis platzieren. Das andere Team verteidigt. In regelmäßigen Abständen werden die Seiten gewechselt, so dass die bisherigen Verteidiger nun in die Offensive gehen und umgekehrt. Das Team, das zuerst drei Punkte hat, gewinnt.

Unterm Strich klingt das sehr viel versprechend, Bungie legt sich wirklich ins Zeug, um den Mehrspieler-Part kräftig auszubauen. Wir sind schon jetzt davon überzeugt, dass mit "Halo 2" einer der stärksten Xbox-Live-Titel überhaupt auf uns zurollt.

CG

SPEZIAL

HALO 2

System	Xbox
Erscheint	Herbst
Preis	60 Euro
Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Microsoft
Entwickler	Bungie
USK	nicht bekannt
Fertig zu	70%
www.bungie.com	
Onlinefähig	☒
Einschätzung	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ 5/5

Der Mehrspieler-Part von "Halo 2" bietet viele spielerische Innovationen und interessante neue Maps. Freuen Sie sich auf gewaltige Online-Gefechte!

GERÜCHT

Einige der alten Mehrspieler-Maps werden auch in "Halo 2" wieder auftauchen, so zum Beispiel Blood Gulch und Sidewinder.

GERÜCHT

Ebenfalls unbestätigt: Im Netzwerk sollen 16 Spieler gegeneinander antreten können, per Xbox-Live sogar bis zu 24.



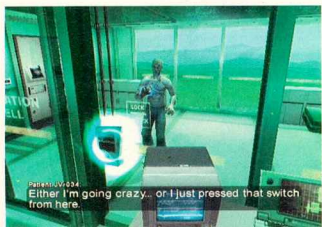
▲ ABWEHR: Mit einem fest montierten Geschütz verteidigen Sie die Basis.



▲ PLATZANGST: Es gibt auch enge Gänge im Waterworks-Level.

SECOND SIGHT

Mit großen Kalibern kann jeder ballern, aber wie wär's, wenn Sie Ihre Gedanken als Waffe einsetzen könnten? Second Sight zeigt's Ihnen!



▲ GUTEN MORGEN: Nachdem John aus dem Koma erwacht ist, merkt er schnell, dass er über seltsame Kräfte verfügt.



▲ VERHEXT: Mit Hilfe des Zaubers werden Sie für die patrouillierenden Feinde unsichtbar. Aber nur für kurze Zeit.



▲ FALSCHER HAUT: John (im Hintergrund) ist mit Hilfe seiner Psi-Power Projektion+ aus dem eigenen Körper durch die Laser in den Körper der Wache geschlüpft. Bestens getarnt überwallt er jetzt den zweiten Feind, der völlig ahnungslos ist.

Der Einsatz von psychischen Kräften scheint es nicht nur den Entwicklern von Midways "Psi-Ops" angetan zu haben. Etwa zeitgleich haben sich auch die englischen "TimeSplitters"-Macher mit dieser Thematik beschäftigt. Das Ergebnis: Ein Action-Adventure, das die Qualitäten eines Shooters, eines Adventures und eines Stealth-Abenteuers in besonderer Weise mit paranormalen Fähigkeiten verbindet.

WER BIN ICH?

Sie, John Vattic, erwachen in einem zwielichtigen U.S.-Krankenhaus in Deutschland aus dem Koma. Abgemagert, mit Wunden übersät und nur mit einer schmutzigen Hose bekleidet, stellen Sie erschrocken fest, dass Sie sich weder daran erinnern, was zuvor geschehen ist, noch daran, wer Sie überhaupt sind. Physisch und psychisch gebrochen ist das einzige, was Patient JV-034 überhaupt weiß, dass er aus dieser Gefangenschaft fliehen muss um zu überleben und seiner Vergangenheit auf die Spur zu kommen.

Auf dem Weg aus der Anstalt fügen sich das Puzzle Ihrer Vorgeschichte langsam zusammen. Sie waren bei einem Militäreinsatz im eisigen Sibi-

rien und haben dort psychische Experimente ausprobiert. Die Mission scheiterte auf fatale Weise. John Vattic wurde von unglaublichen psychischen Kräften heimgesucht, aufgrund derer er sein Umfeld allein mit Gedankenkraft verwüsten kann. Verfolgt von Flashbacks und gequält von anfangs unkontrollierbaren Kräften beginnen Sie nach Überlebenden der gescheiterten Mission in Russland zu suchen.

Die Handlung von "Second Sight" spielt in zwei Zeitperioden: Zum einen in der Gegenwart, in der John versucht, seine Vorgeschichte zu rekonstruieren. Zum anderen in der Vergangenheit. Hier spielen Sie seine Flashbacks nach, die Sie beispielsweise mitten in die Mission Wintereye versetzen. Der Abschnitt erinnert an Spiele wie "Freedom Fighters". Sie sind mit einem kleinen Trupp unterwegs und schießen sich durch die Massen sibirischer Unholde.

DER WEG ZUM GLÜCK

In dem Third-Person-Action-Adventure ist der richtige Einsatz von Johns verschiedenen psychischen Kräften der Schlüssel zum Erfolg. In vielen Teilen des Spiels gibt es jedoch mehrere Lösungswege. Während Sie Ihr Ziel durch rigorose Angriffe mit einer der 13 Knarren oder

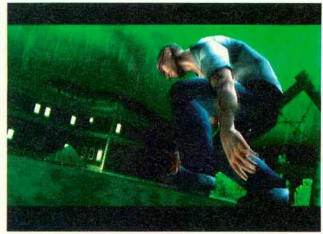




▲ **VERSTECKT:** Neben all dem Psycho-Kram gibt's im Spiel auch Stealth-Action.



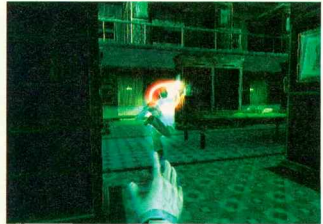
▲ **FLASHBACK:** In Sibirien sind Sie mit Ihrer Einheit in Feuergefechte verwickelt.



▲ **IRRE:** In Kanada muss John seine Kollegin aus dieser Irrenanstalt befreien.



▲ **SCHUTZSCHILD:** Sie schleichen sich von hinten an den Wachmann heran und packen zu. Schon haben Sie Ihre persönliche Schutzweste und ballern sich, zum Leidwesen des missbrauchten Feindes, den Weg durch den Abschnitt frei.



▲ **KÖRPER-JONGLEUR:** Im späteren Verlauf können Sie durch Telekinese+ neben Objekten sogar Menschen schweben lassen.



▲ **AFFENGEIL:** Mit seinen psychischen Kräften kann John sogar ins Fell dieses gewaltigen Gorillas schlüpfen.

Stealth-Attacken durchaus erreichen können, eröffnen Ihnen die übersinnlichen Fähigkeiten des glatzköpfigen Protagonisten noch viele andere Wege, eine gefährliche Situation zu meistern.

FACETTENREICHE PSYCHO-POWER

Die psychischen Kräfte treten in fünf verschiedenen Formen auf: Mit Telekinese, dem vielseitigsten Gedanken-Instrument im Spiel, lassen Sie Gegenstände schweben und bewegen sie mit den Analog-Sticks durch die Umgebung, um sie dann an gewünschter Stelle fallen zu lassen. Außerdem lassen sich zum Beispiel auch Uhren verstellen, um so eine Wache glauben zu lassen, ihre Schicht sei vorbei. Aufgelevelt auf Telekinese+ sind Sie später sogar im Stande, Menschen durch die Lüfte zu schleudern – ganz ohne Körperkontakt. Die Projektion lässt Sie, wie der Name schon sagt, aus Ihrem Körper gleiten und so gefährliche Stellen erreichen, ohne sich selbst zu gefährden. In der Deluxe-Version dürfen Sie sogar in die Körper anderer Leute schlüpfen.

Die so genannte Psi-Attacke schickt Feinde durch einen mächtigen Energie-Schuss auf den Boden. Ist die Fähigkeit aufgelevelt, feuert John eine verwüstende Welle ab, die Unholde sogar durch Fensterscheiben befördern kann. Der Zau-

ber macht Vattic unsichtbar für patrouillierende Soldaten oder andere bewaffnete Feinde. Aber Vorsicht, da es sich um Gedankenbeeinflussung handelt, bleiben Sie für Kameras sichtbar.

Die fünfte und vielleicht wichtigste Psi-Fähigkeit ist die Selbstheilung. Während Ihre psychische Energieleiste abnimmt, füllt sich per Knopfdruck langsam die Lebensenergie wieder auf. Übrigens können sämtliche Gedanken-Verknüpfungen nur so lange benutzt werden, wie Ihre Psi-Energie ausreicht. Überstrapaziert John sein Hirn, verfärbt sich die Mattscheibe schwarz-weiß, bis er sich wieder eingefangen hat.

PR

SPEZIAL

SECOND SIGHT

System	PC	Xbox	GC
Erschein.	Herbst	Herbst	Herbst
Preis	60 Euro	60 Euro	60 Euro

Genre: Action
Hersteller: Codemasters
Entwickler: Free Radical
USK: nicht bekannt
Fertig zu: 70%
www.frd.co.uk
Onlinefähig: ☐

Einschätzung: ☆☆☆☆ 4/5

"Second Sight" verblüfft durch frische Ideen und eine saubere und flüssige Optik. Der nette Genre-Mix dürfte außerdem für jede Menge Abwechslung sorgen.

TIMESPLITTERS 3

Parallel zu "Second Sight" arbeitet die unabhängige Spieleschmiede Free Radical Design im Auftrag von Electronic Arts am dritten Teil der "TimeSplitters"-Serie. Die elf Singleplayer-Missionen von "TimeSplitters 3: Future Perfect" spielen dieses Mal in den Jahren 1924, 1969, 1994, 2054 und 2104. Den Ego-Shooter soll eine flüssige Darstellung, 60 Bilder pro Sekunde, auszeichnen. Auch online sorgen 20 Waffen für heiße Gefechte. Im Netz sind 16 Zeitreisende gemeinsam unterwegs.



▲ **TS 2:** Der Vorgänger zum im Herbst erscheinenden Ego-Shooter zählt immer noch zu den Besten des Genres.

NEED FOR SPEED Underground 2

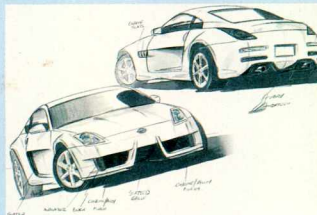
7 Mio. verkaufte NfS: Underground –
VGA hat erste Exklusiv-Infos zum Nachfolger.



▲ **SPRUNGHAF:** Hinterm Steuer eines Mitsubishi Evo VIII fliegen wir die Bergpiste hinab. Im Bildhintergrund sehen Sie die Stadt, die Sie in Underground 2 Straße für Straße befahren dürfen.



▲ **BRANDNEU:** Nissans kultiger 350Z gehört zu den neuen Fahrzeugen.



▲ **PAPIERKRAM:** In allen Tuning-Varianten werden die Flitzer skizziert, bevor die Modelle fürs Spiel gerendert werden.

Das "Need for Speed: Underground" ein Verkaufsschlager werden würde, ahnten wir bereits nach der ersten Begegnung der umwerfenden Art auf der E3-Messe 2003. Das Ausmaß des Erfolges überraschte uns dann aber doch. Seit der Veröffentlichung im November 2003 rangiert das Rennspiel ununterbrochen in den Top 5 der deutschen Media-Control-Charts. Sattete zehn Wochen lang stand es auf Platz 1. In Deutschland wurden 600.000 Exemplare abgesetzt, weltweit sogar fast sieben Millionen!

GTA LÄSST GRÜSSEN

Akte VGA: Obwohl "Need for Speed: Underground 2" erst vor wenigen Tagen auf der E3 2004 offiziell vorgestellt wurde, können wir Ihnen schon heute – als erstes deutsches Magazin – Fakten und Bildschirmfotos zu den Versionen für PC, PS2, Xbox und GameCube liefern.

Wichtigste Neuerung: Wie in "GTA" dürfen Sie völlig frei durch die Stadt fahren. Sie rasen höchstpersönlich zu Rennen, Drift-Events und Tuning-Shops, ohne die "Underground 2"-Welt verlassen zu müssen. Da sich die Angebote der Aufmotzläden regelmäßig ändern, sind Gespräche wichtig, um über die angesagtesten Geschäfte informiert zu sein.

Facettenreicher wird die "Underground 2"-Welt durch fünf Stadtteile, die durch Freeways miteinander verbunden sind (siehe Kasten ganz rechts).

Weitere deutliche Verbesserung: In "Underground 2" kaufen Sie nun wie in "Gran Turismo" einzelne Bauteile und verändern Leistung, Übersetzung und Handling Ihres Wägelchens. Mehr als 20 Fahrzeugwerte sollen laut Greg Uhler, Associate Producer von "Underground 2", veränderbar sein. Einige davon werden erst durch neue Bauteile verfügbar.

EA denkt mit: Setups dürfen Sie für verschiedene Events einzeln abspeichern. Sinnvoll, denn eine gute Bodenhaftung ist zwar bei Wettrennen hilfreich, stört aber bei Drift-Events enorm.

FETTE BOXEN MIT VIELEN WATT

EA Canada will die Zahl der Spoiler, Seitenschürzen, Vinyls und weiterer optischer Spielereien verdoppeln. Neu sind auch Upgrades für die Soundanlage, außerdem gibt es in "Underground 2" Scherentüren, Komplettmodifikationen von Waggendächern und noch einiges mehr.

Wer den ersten Teil kennt, weiß, dass Verbesserungen an der Grafik schlecht möglich sind. Statt jedoch noch mehr Effekte auf wenigen Quadratmetern unterzubringen, will EA Canada nun



▲ **KURVIG:** Diese Straße mit Serpentinien gehört zu den anspruchsvollsten Passagen.



▲ **NEUER LOOK:** Weniger Grafik-Effekte, dafür wirkt die Umgebung natürlicher.



▲ **WILLKOMMEN IN DER ZUKUNFT:** Der Mazda RX8 ist ein Phänomen. Ohne B-Saule zwischen Vorder- und Hinterritzen wirkt er von außen wie ein Zweitürer. In Wirklichkeit gibts aber vier Türen. In Underground 2 dürfen Sie den RX8 fahren.

Spiegelungen, Licht und Schatten sowie weitere Schmankerl gezielter einsetzen. "Wir legen nun mehr Wert auf kunstvolle Architektur, ausgewogene Farben und viel Abwechslung", so Uhler. Neue Effekte soll es definitiv geben, aus Angst vor kopierfreudigen Konkurrenten werden diese aber noch geheim gehalten. Uhler fügt hinzu: "Die Geschwindigkeit wollen wir noch steigern, Underground 2" soll das schnellste Rennspiel auf dem Planeten werden".

Eine große optische Veränderung dürften die dynamischen Wetterwechsel mit sich bringen. Ein Rennen kann nun auf trockener Straße beginnen und im Regen enden. Auch neu: Der "Underground 2"-Tag beginnt bei Sonnenuntergang und endet bei Sonnenaufgang. Rennen zur Mittagszeit wird es aber weiterhin nicht geben, da illegale Straßenrennen nun mal nicht im Berufsverkehr veranstaltet werden.

ZEIGS NOCHMAL, ALTER

Im Gegensatz zum Vorgänger können Sie sich absolvierte Rennen jetzt in der Wiederholung ansehen. Die Entwickler haben uns Kameraperspektiven versprochen, die noch in keinem anderen Rennspiel zu sehen gewesen sind – da sind wir mal gespannt.

Die Verhandlungen mit Autoherstellern laufen gerade, Aussagen zum Fuhrpark sind daher noch vage. Der Schwerpunkt wird weiterhin auf Tuning-Lieblingen der Marken Toyota, Nissan, VW & Co. liegen. Neben einigen Klassikern aus der Vergangenheit sollen auch brandneue Modelle in der Garage stehen, insgesamt mehr als 30. Ob es ein Schadensmodell geben wird, ist noch unklar.

Eine große Stadt, einzelne Stadtteile, Tuning-Details Marke "Gran Turismo", Echtzeit-Wetter, Wiederholungen, neuer Look – es scheint als erwarte uns mit "Underground 2" keine der üblichen Aufwärm-Mogelpackungen, sondern eine Fortsetzung, auf die man sich freuen darf. **SZ**

SPEZIAL

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

System	PC	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	Herbst	Herbst	Herbst	Herbst	Herbst
Preis	45 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro
Genre	Action-Rennspiel				
Hersteller	Electronic Arts				
Entwickler	Electronic Arts				
USK	nicht bekannt				
Fertig zu	40%				
www.needforspeed.com					
Onlinefähig	☑				
Einschätzung	★★★★★ 5/5				

Hat 2003 der Grafikturbo den Spaß in Windeseile von 0 auf 100 bugsiert, punktet "Underground 2" dank "offener Welt" und Tuning-Vielfalt in den höheren Gängen.

DIE 5 STADTEILE

FLUGHAFEN

Illegale Straßenrennen hören auch vor dem Flughafen nicht auf. Sie rasen über die lang gezogene Start- und Landebahn, flitzen durch den Hangar und weichen herumstehenden Gepäck- und Beladewägen aus. Ach ja, mit Flugzeugen sollten Sie auf dem Flughafen auch nachts rechnen...



INNENSTADT

Downtown kennen sich "Underground"-Veteranen bestens aus. Vorbei an Hochhäusern und Reklametafeln brausen Sie über breite Straßen und versuchen, an der Kreuzung nicht in den Querverkehr zu krachen. Abkürzende Seitenstraßen sind an vielen Stellen zu finden...



INDUSTRIEGEBIET

Wo eigentlich nur schwer beladene LKWs über den Asphalt kurven, sind lange Geraden nicht vorgesehen. Im Industriegebiet sind gute Fahrer gefragt, die sich von Sand und Öl auf der Strecke genauso wenig beeindrucken lassen wie von einem herumschwenkenden Kran...



FREEWAY

So idyllisch leer wie hier ist der Water-Freeway selten. Bei Sonnenuntergang müssen Sie hier mit behinderndem Verkehr rechnen. Nachts dagegen ist Gas geben angesagt, lang gezogene Kurven zeigen eindrucksvoll den Unterschied ist zwischen "schnell" und "zu schnell"...



VORSTADT

Die extrem kurvigen Bergstraßen am Rande der Stadt stellen die fahrerisch anspruchsvollsten Strecken dar. Hier beweisen Sie, dass Sie auch mit dem Bremspedal umgehen können. Spektakuläre Sprünge auf den hügeligen Kursen schauen Sie nachher in der Wiederholung an...



DRIVER 3

PC



40 Luxuskarossen im Wert von 20 Millionen Dollar sollen gestohlen werden. Sind Sie der richtige Mann für den Job?

TANNER'S TRAUMAUTOS

In "Driver 3" schürt Tanner mit mehr als 80 bis ins kleinste Detail modellierten Gefährten herum. Italienische Sportwagen, amerikanische Musclecars und lange Straßenkreuzer lassen die Reifen genauso quitschen wie 15 unterschiedliche Roller und Motorräder, ja sogar ein 18-Wheeler. Und das nur zu Lande! Im Wasser sind Yachten und verschiedene Cigarette-Schnellboote zu bewundern. Let's take a ride!



▲ **CIGARETTE:** Die einzigen Fahrzeuge mit Lizenz sind die Schnellboote.



▲ **GEKLONT:** Bei Autos erkennt man trotzdem, welches Modell Pate stand.



▲ **VOLLER ÜBERBLICK:** Der obere Balken zeigt Ihnen, wie es um Tanners Gesundheit bestellt ist. Die nächste Anzeige stellt die Intensität dar, mit der Sie die Polizei sucht. Den Schaden am Fahrzeug kann man am untersten Balken ablesen.

Zum zweiten Mal sind wir mit Reflections' bis-siger Rennflunder durch die Straßen von Miami, Nizza und Istanbul gebettet. Auch unsere neuesten Erkenntnisse in Sachen "Driver 3" behalten wir natürlich nicht für uns:

Die in Florida ansässige Autoschieberbande South Beach soll für einen mysteriösen Käufer 40 der teuersten Autos der Welt beschaffen. Die sollen in Miami und Nizza aufgetrieben werden, in Istanbul soll der Deal über die Bühne gehen. Nun zu Ihnen: Sie sind Tanner, ein passionierter und rücksichtsloser Undercover-Cop, der sich in die Gang einschleichen, dort als Fahrer arbeiten, und schließlich die Verbrecher hochnehmen soll.

UNDERCOVER-RASER

Im Story-Modus, genannt Undercover, warten 32 Missionen. Beginnend in Miami arbeiten Sie sich linear über Nizza nach Istanbul vor. Während Sie meist Draufgänger Tanner steuern, agieren Sie in insgesamt sieben Abschnitten auch als dessen langjähriger Partner Tobias Jones.

Da es sich laut Martin Edmondson von Reflections um eine Verfolgungsjagd-Simulation handelt, bilden genau diese den Mittelpunkt des Spiels. 70 Prozent der Spielzeit verbringen Sie hinter dem Lenkrad, den Rest erledigen Sie zu Fuß, allerdings schwer bewaffnet. Die packende

Story wird in wundervoll gerenderten Video-sequenzen mit einer Gesamtlauzeit von mehr als 50 Minuten erzählt. Stars wie Micky Rourke, Michele Rodriguez oder Michael Madsen liefern die Synchronstimmen.

AUF DIE HARTE TOUR

Was muss Tanner tun, um sich im Kreise der Verbrecher zu etablieren? Hier ein kleiner Vorgesmack auf das, was echte "Driver" erwartet:

In der Mission Lead on Baccus folgen Sie einem Streifenwagen zum Unterschlupf von Bösewicht Baccus. Das klingt weitaus einfacher als es ist. Das Polizeiauto, mit dem Sie durch Miami preschen, bricht in Kurven leicht aus und die wertvollen Kollegen machen Ihnen das Leben unnötig schwer, da sie oft aus Seitenstraßen herausschießen, um sich rabiati in die rasende Polizeikolonne einzuklinken. Schon ein Crash genügt und Sie haben den Anschluss verpasst. Angekommen beim Verbrechernest erfahren Sie in The Siege, dass Baccus, einer der besten Fahrer der Gang, eine Geisel hat.

Die Polizei umstellt das Gebäude. Tanner wählt natürlich die harte Tour, steigt aus und ballert sich den Weg in den Innenhof frei. Dabei sehen Sie den Undercover-Bullen ganz nach Belieben aus der Third-Person-Sicht oder aus der



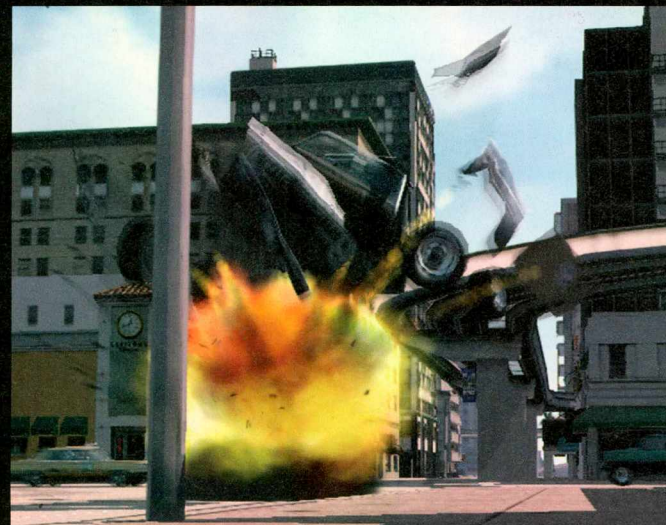
▲ **GATORS YACHT:** In der Mission müssen Sie die Yacht eines Gangsters versenken.



▲ **HOME, SWEET HOME:** Hinter der Bude warten sogar ein Pool und ein Schnellboot.



▲ **FILM DIRECTOR:** Alle Aktionen kann man nachbearbeiten und als Film speichern.



▲ **FEUER:** Solche spektakulären Explosionen sind bei Driver 3 an der Tagesordnung. Die überragende Engine zerlegt das Auto in unzählige Einzelteile, die alle über eine eigene Physik verfügen und separat über den Boden scheppern.



▲ **MINIGAME:** Hier müssen Sie alle 100 Kegel innerhalb des Zeitlimits umfahren.



▲ **BOOM:** Tanner ballert mit acht fetten Wummen um sein Leben.

Engo-Perspektive. Beide Möglichkeiten erlauben einen recht sicheren Umgang mit dem Schießen. Nach einer knackigen Videosequenz – Baccus schanz mit einem lauten Sportwagen aus dem Hof – schnappen Sie sich einen Ford-Mustang-Verschnitt und jagen hinterher.

In einem anderen Auftrag im sonnigen Florida soll Tanner in einer Tiefgarage einen schwarzen Sportwagen stibitzen. Nachdem Sie die anwesenden Gangster in einem heißen Schusswechsel gekillt haben, öffnen Sie das Tor und schnappen sich das italienische Schmuckstück. Problem: Die edle Rennsemmel darf keine Macken kriegen, geschweige denn Einschusslöcher vom Kaliber 9 mm. Denn dann wäre sie für den Auftraggeber nutzlos. Das wissen Ihre Rivalen. Sie kleben Ihnen dicht an den Fersen, versuchen Tanner zu rammen und von der Straße zu drängen.

BOMBE AN BORD

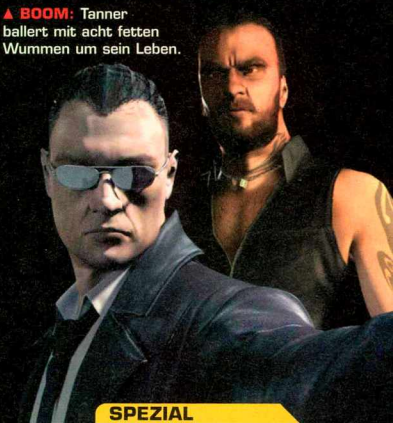
Die Mission Boobytrap erinnert an den Film "Speed". Eine Bombe tickt im schicken Cabriolet, in dem Tanner und sein Partner Jones durch Nizza cruisen. Über Telefon erfahren Sie, dass sie zu explodieren droht, sollte die Tachonadel einige Sekunden lang unter der 40 mp/h-Marke pendeln. Oh oh...

Tanner escapes versetzt Sie auf die Ladefläche eines flüchtenden LKWs. Die lokale Polizei tritt mit großem Aufgebot die Verfolgung an, um den Truck außer Gefecht zu setzen. Tanner's Schnellfeuersalven Marke Luger müssen einen größeren Schaden am Truck vereiteln. Im Verlauf ihres gefährlichen Abenteuers hat ihr virtueller Zeigefinger Kontakt mit acht verschiedenen Ballermannern. Von einer 9-mm-Knarre über eine brachiale Shotgun bis hin zum alles zerstörenden Granatwerfer ist für jeden Geschmack etwas dabei.

ABWECHSLUNG ZUM COP-ALLTAG

Wer dem Erfolgsdruck im Undercover-Modus nicht gewachsen ist, dreht in Take-A-Ride eine entspannte Runde mit dem Gefährt seiner Wahl. Die Minispiele-Sammlung Driving Games bietet sechs Herausforderungen wie ein Checkpointrennen, eine Verfolgungsjagd mit Zeitbegrenzung oder eine Survival-Raserei, in der Sie vor einer Horde wild gewordener Bullen flüchten.

An der Technik von "Driver 3" haben die über hundert schlauen Köpfe bei Reflections ordentlich geschraubt. Getunt mit brillanten Automodellen, grandiosen Echtzeitschatteneffekten und nicht zuletzt einer überragenden Physik-engine will man der Konkurrenz davonrasen. **PR**

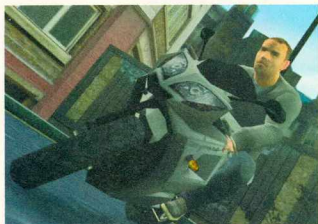


DRIVER 3

System	PC	PS2	Xbox
Er erscheint	2004	21. Juni	21. Juni
Preis	50 Euro	60 Euro	60 Euro
Genre	Action-Rennspiel		
Hersteller	Atari		
Entwickler	Reflections		
USK	nicht bekannt		
Fertig zu	90%		
www.driver3.com			
Onlinefähig			
Einschätzung	★★★★★ 5/5		

Die Verfolgungsjagd des Jahres nähert sich endlich dem (wohl) endgültigen Release. Machen Sie sich auf ein wunderschönes, actiongeladenes Spektakel gefasst!

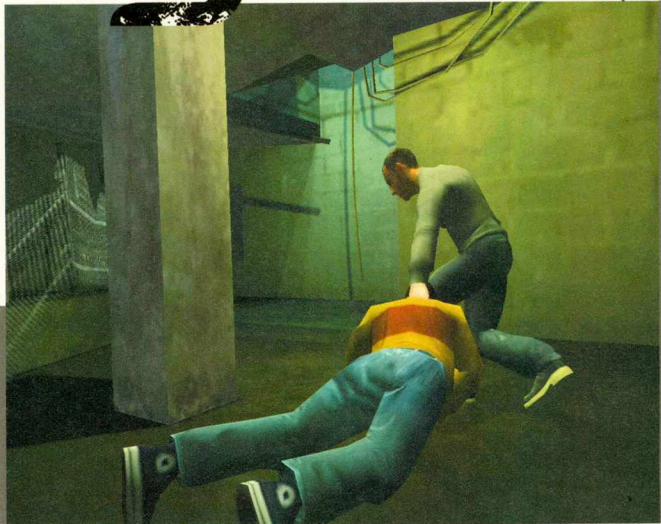
the Getaway 2



▲ **BURN BABY:** Neben dieser sportlichen Rennmaschine werden auch Motorroller und Cross-Bikes im Spiel auftauchen.



▲ **KEINEN MUCKS:** Geduckt schleicht Eddie durch ein Büro. In einigen Missionen ist es ratsam, kein Aufsehen zu erregen.



▲ **HAU RUCK:** Besiegte Gegner packt Eddie am Kragen und schleift sie in dunkle Ecken, damit Wachmänner oder andere Gangster sie nicht entdecken. Dies soll allerdings, anders als bei einschlägigen Schleichspielen, kein grundlegendes Spielelement werden.

DIE KONKURRENZ

Nach "The Getaway 2" werden voraussichtlich im nächsten Jahr noch weitere Drive-and-Shoot-Spiele erscheinen, wie z.B. Rockstars "GTA San Andreas" und Activisions "True Crime 2". Electronic Arts setzt mit einem Spiel zur "Der Pate"-Filmtrilogie wieder einmal auf eine zugkräftige Lizenz, und auch Acclaim hat ein "GTA"-ähnliches, noch namenloses Action-Spiel in der Pipeline. Noch in diesem Jahr möchte Atari mit "Driver 3" die Charts stürmen. Als Erscheinungstermin ist der 1. Juni geplant.



▲ **DRIVER 3:** Die spielbare Preview-Version hinterließ einen guten Eindruck.

Der "The Getaway"-Nachfolger verspricht mehr Spielteufe und komplexere Missionen.

Spricht man PS2-Spieler auf "The Getaway" an, bekommt man viele unterschiedliche Reaktionen. Die einen fanden den interaktiven Action-Thriller höchst unterhaltsam und loben die authentische Grafik, die spannenden Missionen und die professionelle Präsentation. Andere wiederum winken sofort ab und regen sich auf über die hakelige Laufsteuerung und den Mangel an Abwechslung. Auch wenn "The Getaway" nicht genau das war, was der Ankündigungshype versprochen hatte, erzielte das Spiel doch hervorragende Verkaufserfolge. Nicht verwunderlich also, dass ein zweiter Teil entwickelt wird.

Über die Handlung des neuen PS2-Krimis gibt es derzeit kaum handfeste Informationen, Sony möchte jetzt noch nicht zu viel verraten. Es ist jedoch bekannt, dass "The Getaway 2" zwei Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils spielen wird, dass osteuropäische Mafiabanden in London für Ärger sorgen und dass die alten Helden Mark Hammond und DC Carter nicht mehr mit von der Partie sein werden. Dafür wurden zwei neue spielbare Charaktere vorgestellt.

Eddie O'Connor, einer davon, verdient seinen Lebensunterhalt als Amateur-Boxer, doch auch für Jobs als Rausschmeißer oder Schläger ist er sich nicht zu schade. Mitch hingegen ist ein Hüter des Gesetzes, er gehört einer Spezialeinheit der Polizei an.

MEHR ZU ERFORSCHEN

Bei unserem Besuch bei den Sony Studios London konnten wir dem Cop bereits bei einem seiner Einsätze zusehen. Mit einer Schrotflinte in den Händen, bekleidet mit Schutzweste, Gelenkschonern und Helm, durchsucht er einen großen Londoner Wohnblock mit mehreren Etagen und zahlreichen Apartments. Da diese Mission bei Nacht stattfindet und in vielen der Wohnungen, die durchsucht werden müssen, kein Licht brennt, hat Mitch eine Taschenlampe bei sich. Selbstverständlich werfen Objekte und Personen im Schein der Lampe schicke Echtzeitschatten. Das Beeindruckende an dieser Szene war der riesige, detaillierte Gebäudekomplex, dessen Wohnungen zum Großteil begehbar waren. Hier



▲ **BOOM:** Mitch räuchert auf dem Schrottplatz einen Verbrecherschlupfwinkel aus.



▲ **SPRUNGHAF:** Sobald Ihre Figur ein Hindernis erreicht, springt sie automatisch.



▲ **HARTE JUNGS:** Die Gegner des Sonder-einsatzkommandos sind noch unbekannt.



▲ **NIX FÜR FEIGLINGS:** Dieses Bild zeigt, wie Mitch einen Ganoven über die Hausdächer jagt. Der Flüchtige hängt an einem Sims des anderen Hauses und zieht sich langsam hoch. Doch der Gesetzeshüter ist ihm dicht auf den Fersen.



▲ **EINDRUCKSVOLL:** Dieser Screenshot stammt aus der Szene, in der Mitch einen großen Wohnblock durchsuchen muss.



▲ **GEFAHR:** Auf dem gegenüberliegenden Dach stehen zweifelhafte Typen. Was die wohl von Eddie wollen?

wurde deutlich, dass die Schauplätze in "The Getaway 2" viel weitläufiger ausfallen werden als jene des ersten Teils.

Im Anschluss hat man uns einen Spielabschnitt vorgeführt, in dem Mitch einen Verbrecher über die Dächer Londons hinweg verfolgt und dabei die ballernden Komplizen des Flüchtigen über den Haufen schießt. Wie im Action-Film scheuen sich Jäger und Gejagter nicht davor, von Dach zu Dach zu springen. Um einen Sprung auszulösen, ist jedoch kein Tastendruck nötig. Sobald Mitch im vollen Lauf eine Kante erreicht, macht er automatisch einen weiten Satz.

NIMM' WAS DU BRAUCHST

Neben den Sprüngen beherrschen die Hauptdarsteller weitere neue Bewegungen. In einer Animationsdemo haben wir Eddie gesehen, wie er einen Baseballschläger vom Boden aufhebt und damit seine Gegner zusammenlegt. Auch andere Objekte wie beispielsweise Holzlatzen oder Metallrohre dienen als Schlagwerkzeuge.

Ereldigte Personen packt Eddie kurzerhand am Kragen und schleift sie hinter eine Theke oder die nächste Mülltonne, damit andere Gangster oder auch Polizisten nicht stutzig werden.

Allerdings soll dies keine Notwendigkeit werden, wie in "Splinter Cell". Man kann sich auf diesem Weg, so die Entwickler, jedoch eine Menge Ärger ersparen.

DETAILWAHN

Auch die Grafiker und Designer liegen nicht auf der faulen Haut, "The Getaway 2" soll grafisch noch attraktiver werden als das Prequel. Für einige Räume, wie beispielsweise die Boxhalle aus einer Echtzeit-Zwischensequenz, wurden mehr als 1500 Fotoaufnahmen angefertigt, um auch wirklich jedes Detail einzufangen. Auf die gleiche Weise wird sogar das Londoner U-Bahn-System ins Spiel "geholt". Die Tube soll voll funktionsfähig sein und, wie im echten Leben, als Transportmittel dienen.

Den Charakteren widmet man ebenso viel Aufmerksamkeit. Schärfere Texturen und flüssigere, mit Motion-Capturing realisierte Animationen hauchen den virtuellen Darstellern Leben ein, ehrlich gesagt hatten die alten Figuren leicht steif gewirkt. Bei den Fahrzeugen setzt sich der Perfektionismus fort, der Fuhrpark wird nun statt 60 mehr als 100 Vehikel bereithalten, darunter auch verschiedene Motorräder wie Rennböcke, Roller oder Chopper. Die Autos bestehen nun aus

mehr Polygonen und wirken mit voll modelliertem Interieur, filigranen Felgen und feiner ausgearbeiteten Scheinwerfern und Türgriffen noch realistischer. Außerdem hat man ihnen ein neues Schadensmodell programmiert. Zersplitterte Scheiben, abgefallene Stößstangen und hässliche Beulen im Blech lassen Unfallautos so richtig schön kaputt aussehen.

Ob "The Getaway 2" die Mängel des ersten Teils ausbügeln kann, wird sich erst nach der Begutachtung einer spielbaren Version zeigen. Doch die zahlreichen angekündigten Verbesserungen lassen das Beste hoffen. **CG**

SPEZIAL
THE GETAWAY 2

System	PS2
Erscheint	Ende '04
Preis	60 Euro

Genre	Action
Hersteller	Sony
Entwickler	Sony Studios
USK	Nicht bekannt
Fertig zu	50%
Keine Website vorhanden	
Onlinefähig	☒
Einschätzung	4/5

Filmischer Spiele-Krimi, bei dem viel Wert auf Realismus und Präsentation gelegt wird. Noch ist's zu früh, um eine Einschätzung abzugeben.

**„Knalliger Shooter mit beeindruckender
Fernsicht und bombastischer Action ...!“**

Playzone 4/04

**„Gigantisches Actionspektakel
mit riesigen Kampfrobotern.“**

OPM2 4/04

Bestell dir die
**GRATIS
DEMO**
auf
www.atari.de
(solange Vorrat reicht)

„... brachiale Mech-Action mit Hit-Potenzial.“

ManiAc 4/04

„Bombast-Action der besten Sorte.“

OPM 2 Sonderheft Frühjahr 04

„Halo auf der PS2“

Gamesurf.de März 04

DIE ZUKUNFT DER ACTION-SHOOTER

WWW.ATARI.COM/TRANSFORMERS



PlayStation 2



Licensing by:
Hugoboss
Properties
Group

ATARI



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER



▲ **KNACK:** Die Wache hat etwas gehört, doch Snake ist bereits zu nahe.



▲ **GESTELLT:** Der perfekte Soldat lässt selbst einen chancenlosen Gegner niemals aus den Augen – eine Grundregel des CGC.



▲ **FLINKE HÄNDE:** Snake überrumpelt seinen Gegner hinterrücks und macht ihn zunächst kampfunfähig. Aus dieser Position können Sie unterschiedlich agieren: Entweder Sie halten Ihr Opfer vor sich, werfen es zu Boden oder betäuben den Mann.



▲ **PERFEKT:** Obwohl die Wachen nur wenige Meter entfernt sind, können sie den hervorragend getarnten Snake nicht entdecken.

GESTALTEN SIE MGS 3 MIT!

Um auch die Fans ein klein wenig in die Entwicklung des Spiels einzubeziehen, hat Konami einen Wettbewerb: Auf folgender Internetseite können bis zum 30. Juni 2004 Vorschläge für verschiedene Tarnmuster eingereicht werden:

www.konamijpn.com/camouflage/index.html
Die drei besten Vorschläge werden ins Spiel eingebaut und ihre Erfinder werden namentlich im Abspann erwähnt!

Im Dschungel überleben nur die Stärksten. Der Snake Eater ist einer davon!

Kurz vor der E3 wird es meist recht still in der Spielebranche. Hersteller und Entwicklerteams halten ihre brandneuen Projekte unter Verschluss und wenn überhaupt, gelangen nur vereinzelt Infos an die Öffentlichkeit.

Das gilt besonders für Prestige-Objekte wie Konamis "Metal Gear Solid 3: Snake Eater", das gegen Ende des Jahres exklusiv für die PlayStation2 erscheinen soll. Bevor allerdings in den nächsten Wochen die E3-News-Flut über Sie hereinbricht, wollen wir Sie auf den neuesten Stand bringen.

IM KALTEN KRIEG

Snake Eater spielt in den frühen 60er-Jahren. Damals herrschte der Kalte Krieg zwischen den beiden Weltmächten USA und Sowjetunion. Gegenseitig trieb man sich immer weiter in den Wahnsinn des atomaren Wettrüstens hinein.

Der Held der beiden PlayStation-Vorgänger, Solid Snake, kann also nicht die Hauptperson des neuen Teils sein – er war zu diesem Zeitpunkt noch nicht "erschaffen". Und doch sieht der Neue genauso aus wie er... Die Erklärung ist einfach:

Solid Snake ist ebenso wie sein Bruder Liquid ein Produkt der Genforschung. Der Snake in "Snake Eater" ist also der Vater der beiden, Big Boss, der perfekte Soldat. Ein interessanter Ansatz, der viele Fragen der Fans beantworten dürfte.

Das neue "Metal Gear" spielt überwiegend in einer Dschungellandschaft. Snake – man sollte es wohl bei diesem Namen belassen – kämpft sich durch widriges Terrain und muss sich zahlreichen tödlichen Gefahren stellen. Diesmal nicht nur feindlichen Soldaten, sondern auch der Witterung und der Tier- und Pflanzenwelt.

Zwei wichtige Spielelemente hat Kulturproduzent Hideo Kojima schon während der Entwicklung durchsickern lassen: Zum einen gibt es nun den Camouflage-Index, einen Tarnungs-Wert und den Stamina-Index, der Snakes verbleibende Ausdauer anzeigt. Zum anderen beherrscht Snake das CQC, eine spezielle Nahkampftechnik.

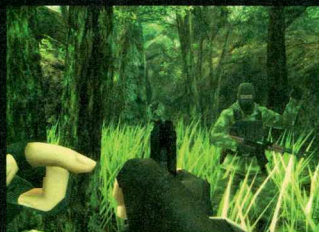
DIE RICHTIGE TARNUNG MACHTS!

Widmen wir uns zunächst dem Camouflage-Index. Der gibt an, wie hoch die Chance ist, sich vor den Wachen zu verbergen. Je höher der





▲ **SICHER 1:** Snake hält mit seinem CQC-Messer eine Wache in Schach...



▲ **SICHER 2:** ...und kann gleichzeitig mit der Pistole die anderen Wachen bedrohen.



▲ **DA LEGT'S DI NIEDER:** Mit seinen einzigartigen CQC-Nahkampftechniken nimmt es Snake mit fast allen Gegnern auf. Dieser Wachmann weiß gar nicht wie ihm geschieht und liegt in Sekundenbruchteilen vor dem Elitesoldaten im Dreck.

Prozentwert, desto besser. Neben der richtigen Kleidung sind auch Körperhaltung bzw. Bewegungsgeschwindigkeit ausschlaggebend für einen hohen Index. Rennt Snake, kann er noch so gut getarnt sein – sein Wert sinkt auf höchstens 30 Prozent ab. Kriegt er jedoch im hohen Gras, trägt den passenden Tarnanstrich und hat sich sogar noch Farbe ins Gesicht geschmiert, ist er quasi unsichtbar. Die Wachen würden ihn dann wahrscheinlich erst entdecken, wenn sie versuchen, aus Snake Feuerholz zu machen oder ihre Wäsche an ihm aufhängen wollen.

Der Spieler darf aus mindestens sieben verschiedenen Tarnmustern auswählen. Die Farbpalette reicht von Schneeweiß über Grünschattierungen bis hin zu Feuerrot. Somit dürfte klar sein, dass "Metal Gear Solid 3" nicht nur im Dschungel spielen wird.

SEI STARK, SNAKE!

Die richtige Tarnung ist die wichtigste Überlebensstrategie im Dschungel. Aber auch Ernährung (!) wird bei "Snake Eater" eine wichtige Rolle spielen. Kojima hat nämlich noch einen weiteren Wert eingeführt – die Stamina. Je niedriger dieser Ausdauer-Wert, desto weniger sicher sind Snakes Bewegungen. Leises Schleichen ist mit einem verstauchten Bein kaum möglich, ebenso wenig kann

er an Bäumen entlang hangeln, wenn seine Arme zittern. Kurzum: Snake muss immer gut genährt sein und sich von giftigem Getier fernhalten.

Die nächste Neuerung ist die CQC-Kampftechnik (s. Interview). Sie kommt dann zum Einsatz, wenn Snake aus nächster Nähe mit Wachen kämpft. Und das kommt durch die häufige Anwendung der Tarnmöglichkeiten recht häufig vor. Beeindruckend: Man kann eine Wache überwältigen und sie sofort als Schutzschild einsetzen. In solchen Momenten schaltet die Kameraeinstellung von der Verfolgerperspektive in eine Ego-Ansicht und man kann die anderen während dieser Zeit mit der Pistole in Schach halten. **SH**

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://p000.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.

INTERVIEW

Motosada Mori,
Militär-Berater der
"MGS"-Serie



Was hat es mit CQC auf sich, dem neuen Feature von "MGS 3"?

Motosada Mori: CQC ist die Abkürzung für "Close Quarter Combat", also Nahkampf-techniken. Es wird immer dann angewendet, wenn man keine Schusswaffen benutzen kann, beispielsweise in Räumen oder im dichten Dschungel. Außerdem wird es bei der Geiselnbefreiung gegen Terroristen eingesetzt, wenn die sich in Flugzeugen oder Gebäuden aufhalten.

Welche Idee steckt hinter CQC?

MM: Diese Technik ist besonders geeignet, wenn man nicht weiß, wie viele Gegner in der Nähe sind und aus welcher Richtung sie attackieren. Sie wird normalerweise mit den bloßen Händen oder mit einem Messer durchgeführt.

Worin liegt der Vorteil von CQC?

MM: CQC ist eine sehr schwer erlernbare, professionelle Technik. Nur echte Kampfsportler mit viel Erfahrung und Übung können sie vorteilhaft einsetzen. Anfänger würden sich mit dem CQC-Messer verletzen. In der echten Welt wird sie ausschließlich von Spezialeinheiten angewandt, in "MGS 3" vom unglaublichen Snake.



Wie soll CQC "Snake Eater" bereichern?

MM: Der Spieler kann die CQC-Techniken jederzeit nutzen, bei Griffen, Würfen oder einfach nur beim Beobachten der Umgebung. Ich denke, Fans von Schleich-Action werden begeistert sein.

Das CQC-Messer ist einzigartig. Können Sie etwas über seine Form und Funktion verraten?

MM: Die Zacken am Rand erinnern an eine Säge, sie sind etwas Besonderes. Sie werden benutzt, um den Hinterrucks zu überwältigen, man hält sie ihm an die Kehle und macht ihn damit bewegungsunfähig. Den Griff kann man als stumpfe Hiebwaaffe einsetzen. Sie können mit einem CQC-Messer also schneiden, schlagen und kontrollieren.

Steckbrief: Motosada Mori

Geboren in Hiroshima, Japan, 1964. Im Alter von 19 Jahren zog er hinaus in die Welt und geriet selbst einige Male in schwere Auseinandersetzungen. Er eignete sich diverse SWAT-Techniken an und lernte unter der Führung des Dalai Lama. Danach versuchte er sich als Schriftsteller und veröffentlichte sein Buch "Mori International", in dem es um Vorbeugung, Gefahreinschätzung und Gegenmaßnahmen von Gewaltverbrechen geht. Inzwischen steht er Sicherheitsorganisationen mit seinem Rat zur Seite und lehrt Selbstverteidigung. Mori ist bereits seit dem ersten "Metal Gear" Berater für Kampftechniken und Waffen.

colin mcræe rally 2005

Dickes Ding: Der fünfte Teil soll nicht nur deutlich an Umfang zulegen, sondern auch schöner werden und einen richtigen Online-Modus haben



▲ **TYPISCH:** Die Menüs – hier der Bildschirm für den Online-Modus – erstrahlen wiederum im klassischen Colin-Stil.



▲ **EISIG:** Das variierende Fahrverhalten auf unterschiedlichen Bodenbelägen gehört seit jeher zu den Stärken der Colin-Spiele.



▲ **FEINARBEIT:** Die Fahrzeuge sollen nicht nur individuelle Schadensmodelle aufweisen, sondern sie wurden auch im Detailgrad weiter verfeinert. Achten Sie etwa auf das kleine Schiebefenster oder auf die vernietete Heckscheibe.

Einige Konkurrenten sehen besser aus. Andere sind umfangreicher. Manche haben sogar einen richtigen Karriere-Modus. Und dennoch: Legt man den größten Wert auf's eigentliche Fahren, kommt man um die "Colin McRae"-Serie kaum herum. Wie bei keinem anderen Rallyespiel kämpft man hier Meter für Meter mit seinem Auto, jede Kurve ist eine neue Herausforderung.

Eine herausragende Fahrphysik alleine reicht in Zeiten von "RalliSport Challenge 2" und einer immer besseren "WRC"-Serie aber nicht mehr aus. Zumal die "Colin"-Reihe bald auch noch gegen einen weiteren hartnäckigen Gegner antritt (siehe Kasten). Also wurde sie in die Werkstatt gehievt, wo man gezielt an den bisher nicht ganz so tollen Komponenten herumgeschraubt hat. Zum Beispiel an der Rückkehr zum Karriere-Modus. Schon in Teil 3 hatte man sich daran gewagt – und war kläglich gescheitert.

REINE PRIVATSACHE

Diesmal spielen Sie keinen im Ford eingesparten Colin McRae, sondern einen armen Privatfahrer, der sich durch verschiedene Klassen erst langsam nach oben kämpfen muss. Das klingt ein bisschen nach "DTM Race Driver 2" – und das wäre nicht das Schlechteste. Zudem soll die Karriere nicht linear verlaufen; an manchen Stellen können Sie, über Ihren Werdegang entscheiden.

Auf dem Weg zur Rallye-Spitze erwarten den ambitionierten Piloten laut ersten Informationen 23 Veranstaltungen mit mehr als 300 Wertungsprüfungen. Wir bezweifeln jedoch, dass jede Etappe komplett eigenständig ist – zu den rund 50 Streckenabschnitten des Vorgängers wäre die Steigerung fast schon ein wenig zu gigantisch. Dass man hier ein wenig getrickst hat, scheint auch die Anzahl der Rallye-Länder zu belegen: Die blieb mit neun gegenüber den acht des Vorgängers nämlich fast unverändert. Neu ist – wohl als Belohnung für das treue deutsche Publikum – ein deutscher Lauf.

NACHSCHUB AUS DEUTSCHLAND

Doch nicht nur bei den Pisten, auch beim Fuhrpark liegt mehr Gewicht auf Deutschland: Sie dürfen in "Colin McRae Rallye 2005" unter anderem einem New Beetle RSi, einem Golf V und dem neuen Audi A3 die Sporen geben – durch die Bank Modelle, die bislang noch keinen echten Rallye-Staub geschluckt haben. Ebenfalls stark vertreten sind die Italiener mit den Klassikern Alfetta GTV und Lancia Stratos sowie dem neuen Alfa 147, dazu gesellen sich alte Bekannte wie der Peugeot 206, Peugeot 205 Turbo 16, Mitsubishi Lancer (diesmal als Evo VIII)

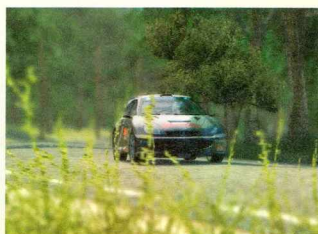




▲ **ICH STEH' IM WALD:** Die Darstellung von Wäldern ist jetzt ohne Fehl und Tadel.



▲ **DRECKIG:** Staub und Schlamm setzen sich nach und nach auf der Karosserie fest.



▲ **WIEDERHOLUNGSTÄTER:** Die Replays sollen an echte TV-Übertragungen erinnern.



▲ **DEUTSCHLAND-TOUR:** Mit den charakteristischen Begrenzungspfosten, Strommasten und Äckern hat Codemasters das typische Flair einer Rallye durchs bayerische Hinterland hervorragend hinkommen.

und Toyota Celica. Den insgesamt mehr als 30 Modellen wird wiederum die gewohnte Codemasters-Rundumpflege nebst großer Inspektion zuteil: Noch mehr Details zieren nun die Fahrzeuge, außerdem sollen die Schäden individuell auf jeden Typ abgestimmt sein. Dazu gehören nicht nur die nach Mega-Unfällen üblichen fliegenden Türen und zerknitterten Schnauzen, sondern erstmals auch Kratzer und kleine Dellen nach Mini-Ausritten.

GETRÜBTE AUSSICHTEN

Während Konamis "Enthusia" erstmals die Fliehkräfte in einem Rennspiel simulieren will, kontert der neue Colin mit der Premiere des Benommenheits-Features. Das sorgt nach intensiver Bekanntschaft mit Bäumen, Mauern oder Felsen dafür, dass Ihnen kurzfristig die Spucke und auch die klare Sicht wegbleiben.

Codemasters verspricht für "Colin McRae Rally 2005", die Grafik kräftig aufzubohren. Dazu gehören zwei neue Kameraperspektiven (Motorhaube und zusätzliche Verfolgerperspektive), verbesserte Replays sowie eine "interaktive" Umgebung mit umfahrbaren Objekten, animierten Zuschauern und Laub abwerfenden Bäumen. Die letzte Neuerung ist für viele sicher die wich-

tigste: Rallye-Profis dürfen sich nun endlich auch online die Bestzeiten gepflegt um die Ohren hauen. Sowohl auf der PS2 als auch über Xbox Live! können bis zu acht Driftkünstler gleichzeitig bei einer Etappe antreten. Allerdings fahren Sie dabei kein echtes Rennen aus, da es keine Kollisionsabfrage geben wird. Sie sehen Ihre Kontrahenten zur Orientierung lediglich als transparenten "Ghost", durch den Sie auch hindurchfahren können. Auf der E3 wird es den frischen "Colin" erstmals zu sehen und auch zu spielen geben. Hoffen wir, dass er unsere nach den ersten Bildern und Infos große Vorfreude nicht enttäuscht!

MG

SPEZIAL

COLIN MCRAE RALLY 2005

System	PS2	Xbox
Erscheint	Herbst	Herbst
Preis	60 Euro	60 Euro

Genre	Rennspiel
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
USK	frei
Fertig zu	50%
www.codemasters.de	
Onlinefähig	☒
Einschätzung	★★★★★ 5/5

Hoffentlich können alle Neuerungen umgesetzt werden: Dann erwartet uns erneut ein erstklassiges Rallye-Spektakel – wenn nicht, droht leichte Langeweile.

RICHARD BURNS RALLY

DER NEUE REALISMUS-CHAMPION?

Rallye-Spiele gibt es wie Kieselsteine auf einer Schotterpiste, dennoch ist echte "Colin"-Konkurrenz bislang eher dünn gesät. Die Mitbewerber fahren meist mit deutlich einfacher handhabbaren Autos auf Arcade-Pfaden. SCI, die 2002 mit "Rally Championship" noch einen der simpelsten Vertreter der Drift-Zunft herausgebracht haben, wildern in Zukunft ungeniert im "Colin"-Revier.



▲ **WIE AUS DEM BILDERBUCH:** Die Grafik ist voll auf Realismus getrimmt.



▲ **KURVIG:** Haarnadeln stellen ans fahrerische Können höchste Ansprüche.

"Richard Burns Rally", wohl nicht ganz zufällig nach dem neben Colin McRae einzigen britischen Rallye-Weltmeister benannt, setzt sowohl in Sachen Fahrphysik als auch Grafik voll auf Realismus. Die Autos sind überaus schwer in den Griff zu bekommen und machen die Fahrt über die engen Etappen zum echten Husarenritt. Zumal das Schadensmodell da nicht hinten an stehen will: Schon mit dem ersten heftigen Crash droht ein Totalausfall. Nicht umsonst ist deshalb eine umfangreiche Fahrschule ins Spiel integriert. An den Start geht "Richard Burns Rally" im Herbst auf PC, PS2 und Xbox.

AKTUELLE SPIELE-NEWS

PC-TICKER

THQ KAUFT
RELIC ENTERTAINMENT

Am 1. Mai 2004 hat THQ die Firma Relic Entertainment übernommen. Das Entwicklerstudio programmierte Spielhefts wie "Homeworld" oder "Impossible Creatures". +++



▲ **HOMEWORLD:** Relic entwickelt ab sofort für THQ.

OPERATION FLASHPOINT 2

Auf der amerikanischen Videospiel-Messe E3 zeigt Codemasters erstmals die Fortsetzung ihres erfolgreichen Taktik-Shooters "Operation Flashpoint 2". +++

EVERQUEST 2

Bereits am 3. Mai startete Sony die Anmeldung zum Beta-Test des Online-Rollenspiels "Everquest 2". Die Betatester dürfen dann ab Juni in Norrath Monster metzeln. +++

LUCASARTS ENTLÄSST
PROGRAMMIERER

LucasArts entlässt 29 seiner bislang 418 Angestellten. Liegt das vielleicht an der mangelnden Qualität intern entwickelter Spiele? +++

THE LORD OF THE RINGS:
MIDDLE-EARTH ONLINE

Publisher Vivendi Universal und der Entwickler Turbine Entertainment veröffentlichten das Online-Rollenspiel "Lord of the Rings: Middle-Earth Online" voraussichtlich erst 2005. +++

WARCRAFT 3:
THE FROZEN
THRONE

Blizzard bietet auf der Homepage eine kostenlose Zusatz-Map mit dem Namen Deadlock zum Download an. +++



▲ **GRATIS:** Neue Karten auf www.blizzard.de.



▲ **AU WEIA:** Dafür haben Frauen natürlich kein Verständnis.

DIE SIMS 2

Endlich gibt es neue Bilder und Infos zur Lebens-Simulation "Die Sims 2". Vor allem die Freizeitaktivitäten der munteren Persönchen sind nun deutlich ausgeprägter. So verrenken sie sich beim Yoga die Glieder oder sie reagieren sich mit Tritten an einem Sandack ab.



NEWS

DIE SIMS 2

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

ROLLERCOASTER
TYCOON 3

▲ **ÜBERFÜLLT:** In unserem kleinen Freizeitpark ist viel los.

Ab Herbst 2004 dürfen Sie in "Rollercoaster Tycoon 3" Ihren eigenen Freizeitpark bauen und managen. Ade Pixeloptik: Im Gegensatz zu den Vorgängern erstirbt die Kulisse jetzt in schicker 3D-Grafik. Durch den Einsatz dieser neuen Technologie werden völlig andere Betrachtungsweisen möglich. So zoomen Sie ganz nahe an die Gesichter der Besucher, um deren Stimmungslage zu erkennen.

NEWS

ROLLERCOASTER TYCOON 3

System	PC
Hersteller	Atari
Erscheint	Herbst '04 Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★★★ Preis: ca. 50 €



▲ **SAUWETTER:** Sogar bei starkem Regen wird gekämpft.

EMPIRE EARTH 2

Vivendi Universal serviert Kriegsstrategien im Juni 2005 einen ganz besonderen Leckerbissen. In "Empire Earth 2", der Fortsetzung des Echtzeitstrategie-Hits, steuern Sie 14 spielbare Zivilisationen. Dank einer überarbeiteten Künstlichen Intelligenz agieren die gegnerischen Truppen jetzt noch realistischer. Zudem spielen die verschiedenen Witterungsbedingungen, Regen oder Schnee, eine größere Rolle.

Die Verwaltung der Einheiten und das Fördern neuer Rohstoffe fällt hingegen weniger komplex aus als noch beim Vorgänger. Satte neun Spielmodi verspricht der überarbeitete Mehrspieler-Modus, der den Spieler nun für herausragende spielerische Leistungen belohnt.

NEWS

EMPIRE EARTH 2

System	PC
Hersteller	Vivendi Universal
Erscheint	Juni '05 Fertig zu 40%
Einschätzung	★★★★★ Preis: ca. 50 €

BATTLEFIELD 2

"Battlefield: Vietnam" steht erst seit wenigen Monaten bei den Händlern, da kündigt Entwickler Digital Illusions C.E. bereits für Frühjahr 2005 "Battlefield 2" an. Je nachdem, wie viele Online-Soldaten auf dem Schlachtfeld agieren, variiert diesmal die Größe des Levels. So stellt man sicher, dass sich die beiden Teams im Gelände auch finden.



▲ **MÄCHTIG:** Dieser Panzer sieht einfach genial aus.

NEWS

BATTLEFIELD 2

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

DIE SIEDLER 5

Die kleinen Siedler wuseln im Herbst 2004 in der fünften Version über Ihren Monitor. Diesmal hat sich allerdings Grundlegendes geändert. Statt durch eine platte 2D-Kulisse scheuchen Sie die fleißigen Arbeiter durch eine wunderschöne 3D-Landschaft. Die fantasievollen Völker des Vorgängers weichen in Teil 5 einem realistischen Mittelalter-Szenario. Leider gibt es bislang nur wenige Infos zu neuen Spielelementen.

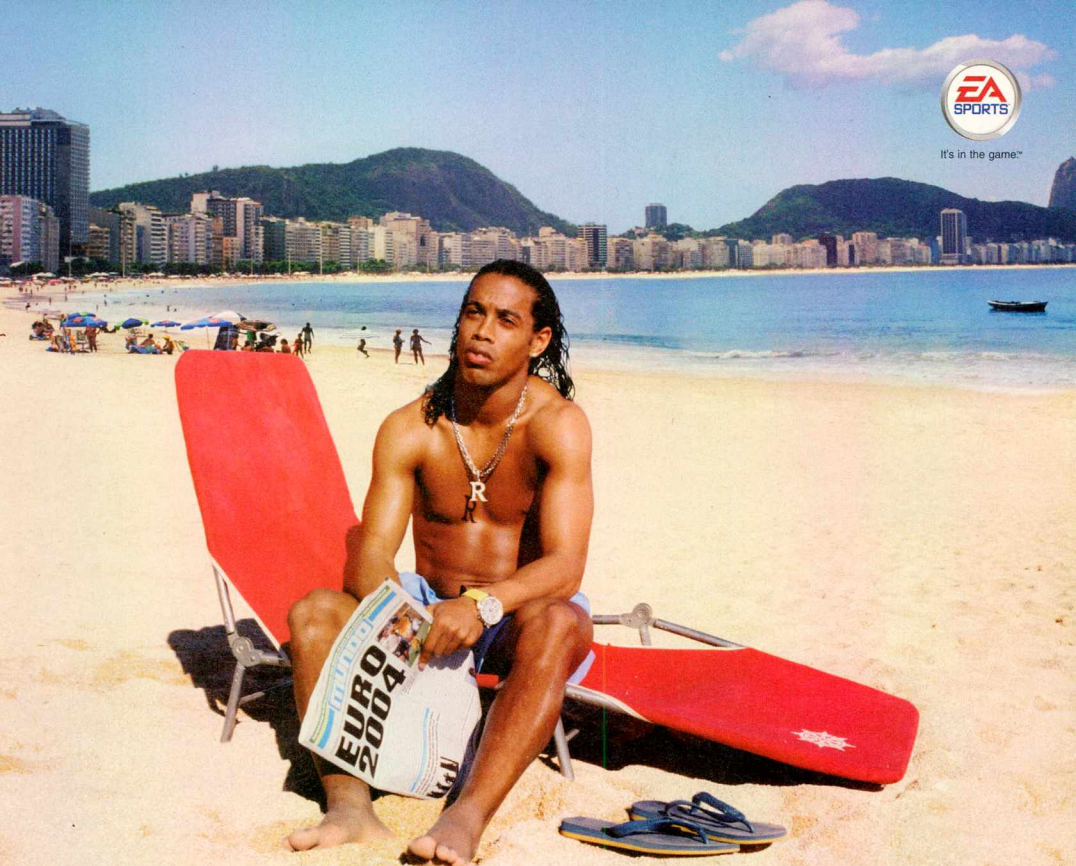


▲ **PRÄCHTIG:** Die Krieger in ihren detaillierten Uniformen.

NEWS

DIE SIEDLER 5

System	PC
Hersteller	Ubisoft
Erscheint	Herbst '04 Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★★★ Preis: ca. 50 €



ER DARF NICHT SPIELEN DU SPIELST!

PC
CD

PlayStation.2



Euro2004game.ea.com

Euro2004.com



Führe DEIN Land zum Sieg mit UEFA EURO 2004™

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS und das EA SPORTS-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Wargenest ist eine Marke von Electronic Arts Inc. Hergestellt in der EU. UEFA, das offizielle UEFA EURO 2004™-Logo, das offizielle Maskottchen und der UEFA European Football Championship™-Pokal sind urheberrechtlich geschützte Marken. Alle Rechte vorbehalten. Spielnamen und -darstellungen werden unter Lizenz der International Federation of Professional Footballers (IFPPF) der Nationalmannschaften, Vereine und der Liga verwendet. Alle gesponserten Produkte, Firmenmarken, Markennamen und Logos sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer, sodass die drei Stellen und das adidas-Logo sind eingetragene Marken der adidas-Salomon-Gruppe und werden mit Genehmigung verwendet. Pokero ist eine Marke der adidas-Salomon-Gruppe und wird mit Genehmigung verwendet. Dolby, Pro Logic und das Doppel-D-Symbol sind Marken der Dolby Laboratories. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

AKTUELLE SPIELE-NEWS

PC-TICKER

TRAIN SIMULATOR 2

Microsoft stellt mit sofortiger Wirkung die Arbeiten an der Eisenbahn-Simulation "Train Simulator 2" ein. Die dadurch frei gewordene Arbeitskraft setzt das Unternehmen für die Entwicklung der erfolgreichen "Flight Simulator"-Serie ein. +++



▲ **ABSTELLGLEIS:** Microsoft stoppt die Simulation.

WORMS: FORTS UNTER SIEGE

Im neuesten Teil der niedlichen Taktik-Serie bedienen die kriegerischen Würmer auch fest installierte Geschützstellungen. Ob es diesmal für die PS2 einen Online-Modus geben wird? +++



▲ **FIRST TOUCH:** Der erste Ballkontakt ist entscheidend.

FIFA 2005

Neues "FIFA", neues Feature: Nach "Off the Ball" präsentieren die Entwickler nun stolz ihr "First Touch"-System. Dieses soll die "erste Berührung" des Leders stärker gewichten. Daneben will EA Sports ein Creation Center integrieren, einen Editor, mit dem Sie auch Ihr eigenes Gesicht ins Spiel bringen können.

NEWS	
FIFA 2005	
System	PC, PS2, Xbox, Game Boy Advance
Hersteller	Electronic Arts
Erscheint	Herbst '04 Fertig zu 50%
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 50€

SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER

Erste Details zum "Spellforce"-Add-on "The Breath of Winter" sind durchgesickert. Auf der Zusatz-CD gibt es zwei komplett neue Spielmodi. Im Koop-Modus kämpfen Sie sich mit bis zu zwei menschlichen Spielern durch die mit Monstern verseuchten Gebiete. Der Modus Freies Spiel erlaubt es, auf diversen Karten gegen den Computer anzutreten.

▼ **GRUSELIG:** Nur im Team besiegen wir dieses Monster.

NEWS	
SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER	
System	PC
Hersteller	JoWood
Erscheint	Juni '04 Fertig zu 90%
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 30€



STAR WARS GALAXIES: JUMP TO LIGHTSPEED

"Star Wars Galaxies"-Fans dürfen ab Winter 2004 die Online-Galaxie auf eigene Faust erkunden. Dann nämlich erscheint ein Zusatz-Pack mit dem viel versprechenden Namen "Jump to Lightspeed". In diesem Add-on kann der Spieler eigene Raumschiffe bauen. Damit ist es möglich, das All zu erkunden und mit Schiffen heiße Weltraumschlachten auszutragen. Außerdem enthält das Add-on neue Welten und zwei zusätzliche Rassen. Weitere Details wollten uns die Entwickler von LucasArts noch nicht verraten.



▼ **AB INS ALL:** Jetzt dürfen Sie auch im All um sich ballern.

NEWS	
STAR WARS GALAXIES: JUMP TO LIGHTSPEED	
System	PC
Hersteller	LucasArts
Erscheint	Herbst '04 Fertig zu 70%
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 50€



RESTRICTED AREAS

"The Matrix" trifft "Diablo 2" – so lässt sich der Action-Rollenspiel-Mix des Hamburger Entwicklers Master Creating am besten beschreiben. Im Vergleich zu klassischen Rollenspielen spielt sich "Restricted Area" sehr viel schneller und direkter. Es finden sich sogar Spielelemente, die es bislang nur in Ego-Shootern gab. Besonders gut hat uns das beklemmende Endzeit-Szenario gefallen.



▲ **VORBILDICH:** Geniale Action in düsteren Welten.

NEWS	
RESTRICTED AREAS	
System	PC
Hersteller	Vidia
Erscheint	Juni '04 Fertig zu 90%
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 50€

JOINT OPERATIONS

Der inoffizielle Nachfolger des Militär-Ego-Shooters "Black Hawk Down" erscheint im Sommer 2004. Mit "Joint Operations" macht Entwickler Novalogic einen großen Schritt in Richtung "Battlefield Vietnam". Der Spieler steuert Boote, Helikopter und andere Fahrzeuge. Zur Auswahl stehen die Soldaten eines internationalen Einsatzteams und die Soldner einer Rebellengruppe. Zudem gibt es in "Joint Operations" einen umfangreichen Online-Modus.



▲ **AUF KNIEN:** In dieser Stellung trifft man besser.

NEWS	
JOINT OPERATIONS	
System	PC
Hersteller	Electronic Arts
Erscheint	August '04 Fertig zu 90%
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 50€



Computer
Spiele
Testergebnis:
sehr gut

Dreckig, riskant und gnadenlos.



Microsoft
game studios



Du denkst also, du kennst deine Grenzen? Überfahre sie live mit RallySport Challenge 2: auf 91 Strecken, mit einem der über 40 leistungsstarken Wagen – darunter jeder berühmte-berühmte Wagen seit 1979. Fünf neue Spielmodi, zum Beispiel das Crossover-Duell, ermöglichen packende Wettkämpfe, bis der Motor raucht. Steinschlag, Regen, Glatteis und mehr erschweren die Bedingungen. Überhole online über Xbox Live die weltweit besten Racer. Und natürlich auch jeden anderen, der es wagt, sich dir in den Weg zu stellen.

RALLYSPORT 2
CHALLENGE 2



It's good to play together

xbox.com/rallysport2

© 2004 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Microsoft Game Studios, Xbox und die Xbox Live Logos sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkt- und Firmenamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein. Die BMW Marken sind Eigentum der BMW AG und werden kopiert genutzt. Hyundai, Accent und weitere assoziierte Logos, Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Hyundai Motor Company und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. 2002 Hyundai WRC Living und Marken sind/oder geistige Eigentumsrechte der Hyundai World Rally Team und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Lancia ist eine eingetragte Marke und wird mit der Lizenz von Fiat Auto S.p.A. Lancia Delta S4, Lancia Stratos 102 genutzt. Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Fiat Auto S.p.A. und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. SUBARU, IMPREZA, WRX, STI Namen, Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Eigentum der Fuji Heavy Industries, Ltd. und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Toyota und Corolla Namen, Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Toyota Motor Corporation und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Merz a AUTOMOBILES PEUGEOT pour son amicale collaboration. Merz a RENAULT pour son amicale collaboration.

AKTUELLE SPIELE-NEWS

PS2-TICKER

PSTWO KOMMT!

Gerüchten nach arbeitet Sony an einer kleineren und in der Produktion günstigeren PlayStation2 mit dem Namen PStwo. Dieses Gerät soll einen eingebauten Ethernet-Anschluss haben. Eine Festplatte lässt sich in die PStwo leider nicht mehr einbauen. +++

GT 4 UND PSP

Unbestätigten Informationen nach soll sich "Gran Turismo 4" mit dem PSP verbinden lassen. Ob es ein eigenständiges "Gran Turismo" für den PSP geben wird, ist hingegen noch nicht bekannt. +++



▲ **VERLINKT:** GT 4 lässt sich mit dem PSP verbinden.

EYETOY: SPORTS

Nachschub für EyeToy-Besitzer: Bei Konami ist derzeit ein Spiel mit dem aussagekräftigen Titel "EyeToy: Sports" in Arbeit. +++

GOLDEN EYE 2

Takayoshi Sato, bisher für die Animationen der "Silent Hill"-Serie verantwortlich, arbeitet nun an Electronic Arts' "Golden Eye 2" mit. Ebenso programmiert ein Ex-Bungie-Mitarbeiter ("Halo", "Halo 2") für den Bond-Shooter. +++

SPYRO: A HERO'S TAIL

Der Knuddel-Drache Spyro beherrscht in seinem neuen Abenteuer brandneue Feueratem-Angriffe. Außerdem lassen sich diesmal fünf seiner Freunde direkt steuern. Entwickelt wird das Spiel derzeit in den englischen Studios von Eurocom ("Buffy", "Athens 2004"). +++

SOUL CALIBUR 3

Außerdem soll der neueste Teil von "Soul Calibur" auf der Videospiel-Messe E3 angekündigt werden und Mehrspieler-Duelle über das Internet ermöglichen. +++



▲ **ONLINE:** Auf der E3 gibt es neue Informationen.



▲ **AUTSCH:** Die Könige des Kampfes schlagen sich in 3D.

KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT

Die Programmierer von SNK setzen ihre 2D-Prügelserie "King of Fighters" auf die PlayStation2 um – diesmal sogar in schicker 3D-Polygon-Grafik. In "Maximum Impact" gibt es fünf neue Spielmodi und 24 Charaktere, darunter sogar sechs brandneue Kampfsportler.

NEWS			
KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT			
System			
Hersteller	SNK		
Erscheint	2005	Fertig zu 70%	
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 60€	

DEVIL MAY CRY 3

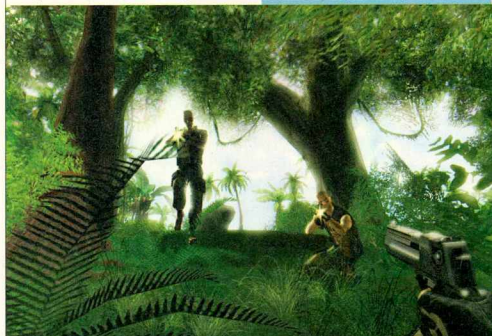
Der gnadenlose Dämonenjäger Dante kehrt im Herbst 2004 auf die PlayStation2 zurück. Überraschend: Die Handlung spielt diesmal vor dem ersten Teil. Zu dieser Zeit ist Dante erst 20 Jahre alt und kennt seine verborgenen Dämonen-Kräfte noch nicht. Ein überarbeitetes Kampfsystem wird eine der grundlegenden Neuerungen sein. Hier wählt der Spieler aus drei verschiedenen Stilen. Zudem hat Dante nicht von Beginn an seine beiden Balleränner am Gürtel – diese erhält er erst im weiteren Spielverlauf und muss sich so lange mit seinem Schwert durch die Monsterhorden schlitzeln. Eine neue Grafikengine sorgt zudem für brandneue Effekte.

NEWS			
DEVIL MAY CRY 3			
System			
Hersteller	Capcom		
Erscheint	Herbst '04	Fertig zu 60%	
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 60€	

FAR CRY: INSTINCTS

Die "Splinter Cell"- und "Rainbow Six 3"-Erfinder von Ubisoft Montreal arbeiten an einer PS2- und einer Xbox-Version des Ego-Shooters "Far Cry (dt)". Allerdings handelt es sich nicht um eine Portierung des PC-Originals, sondern um ein eigenständiges Spiel mit dem Namenszusatz "Instincts". Erste Screenshots der Dschungel-Kulisse machen Appetit auf mehr...

▼ **SPANNEND:** Im Dschungel lauern schlaue Gegner.



NEWS			
FAR CRY: INSTINCTS			
System			
Hersteller	Ubisoft		
Erscheint	2004	Fertig zu 30%	
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 60€	

ROCKY LEGENDS

The Italian Stallion alias Rocky Balboa prügelt sich im Herbst 2004 erneut auf allen Next-Generation-Konsolen. Ubisoft veröffentlicht in Zusammenarbeit mit MGM Interactive das Boxspiel mit dem heroischen Namen "Rocky Legends". Neben einer intuitiveren Spielmechanik wird es neue Boxer im virtuellen Boxing geben.



▲ **RUMMS:** Nach so einem Haken steht niemand mehr.

NEWS			
ROCKY LEGENDS			
System			
Hersteller	Ubisoft		
Erscheint	Herbst '04	Fertig zu 50%	
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 60€	



DAS ALLERERSTE PSP-SPIEL!

Auf der Game Developers Conference in San Jose präsentierte Sony den ersten Titel für den PSP. In "Death Jr." steuert man einen kleinen Sensenmann, der sich durch dreidimensionale Welten kämpft. Der witzige Held hat aber nicht nur seine Nahkampfwaffe, die Sense, sondern kann seine Gegner auch effizient mit Bomben ausschalten. Das erste selbst ablaufende Video von "Death Jr." hat uns sofort an Capcoms Jump'n'Run-Abenteuer "Machimo" erinnert. Grafisch lag das Action-Jump'n'Run deutlich über PSOne-Niveau – diese Qualität ist für einen Titel der ersten Generation beachtlich.

NEWS			
DEATH JR.			
System	PSP		
Hersteller	Sony		
Erscheint	2005	Fertig zu 60%	
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 50€	



Scharfschütze



Hinterhalt



Feuerschutz



Taktik ist deine beste Waffe.

www.socom2-game.com



SOCOM II
U.S. NAVY SEAL

FUN. ANYONE?
PlayStation 2

AKTUELLE SPIELE-NEWS

PS2-TICKER



TV 2

Ende 2004 stürzt sich der Tasmanische Teufel Ty erneut in ein spannendes Hüpf-spiel-Abenteuer. Diesmal besitzt Ty 21 Bumerangs, deren Schlagkraft sich in verschiedenen Stufen ausbauen lässt. +++

DIE DEUTSCHEN LIEDER FÜR SINGSTAR

Endlich trudelte in unserem Redaktions-Postfach die verbindliche Trackliste mit den für Deutschland exklusiven Liedern ein. In "Singstar" kriegt ihr also neben den bereits bekannten internationalen Songs Folgendes zu hören:

Falco – Rock Me Amadeus
Peter Schilling – Major Tom
Patrick Nuo – 5 days
Bro'sis – Do You
No Angels – Someday
Lightning Seeds – Three Lions – Football's Coming Home
Die Fantastischen Vier – Sie ist weg
Laith Al-Deen – Bilder von dir
Die Toten Hosen – Steh auf, wenn du am Boden bist



▲ DANCE: Endlich brauchen Sie keine Rasseln mehr.

SEGA SUPERSTARS

Bei allen EyeToy-Besitzern kommt demnächst Freude auf – Sega veröffentlicht Ende 2004 Nachschub für die kleine PS2-Kamera. In "Sega Superstars" treffen Sie auf alle bekannten Stars aus dem Hause der japanischen Entwickler. Sie verprügeln beispielsweise die Kämpfer aus "Virtua Fighter" oder lenken mit Ihren Händen den Igel Sonic.

NEWS	
SEGA SUPERSTARS	
System	PS2
Hersteller	Sega
Erscheinung	Herbst '04 Fertig zu 50%
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 60 €

BRANDHEISSE NEWS ZU



Zu Rockstars Hit-Serie "Grand Theft Auto: San Andreas" gibt es ebenfalls brandheiße News. In der Großstadt San Andreas sorgen nun Schnellstraßen für flottes Vorankommen, außerdem dürfen Sie

in spannenden Rennen zeigen, was Sie können. Das Aussehen des Hauptcharakters lässt sich ebenfalls beliebig verändern.

Der spezielle Stunt-Creator-Modus macht die waghalsigsten Sprünge mit Ihren geklauten Fahrzeugen möglich. Ein nicht weiter spezifiziertes Online-Feature sowie ein Soundtrack mit Songs von Happy Mondays, 50cent und Justin Timberlake runden das Action-Vergnügen ab. Übrigens: Mit etwas Glück erscheint bereits Ende Mai ein erstes Video zur Fortsetzung der Kultserie auf der Homepage www.grand-theftauto.com. Eine Bestätigung seitens Rockstar liegt uns hierfür leider noch nicht vor.



NEWS	
GTA: SAN ANDREAS	
System	PS2
Hersteller	Rockstar
Erscheinung	22.10.04 Fertig zu 60%
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 60 €

BROTHERS IN ARMS

Für alle Videospiel-Fans, die von Zweiten-Weltkriegs-Shootern nicht genug bekommen können, hält Ubisoft den richtigen Action-Hammer parat. In "Brothers in Arms" (soll Ende 2004 kommen) schlüpfen Sie am D-Day in die Uniform des Sgt. Matt Baker. Die Handlung basiert nach Angaben der Hersteller auf einer wahren Begebenheit, in der Sie zahlreiche historische Ereignisse

nisse des Zweiten Weltkriegs hautnah erleben. Bei der Beschreibung der Spielmechanik spricht Ubisoft von einem "innovativen und leicht zugänglichen Befehls- und Kontrollsystem". Es ist also anzunehmen, dass Sie Ihren Kameraden in bester Taktik-Shooter-Manier Befehle erteilen können.

NEWS	
BROTHERS IN ARMS	
System	PC PS2 XBOX
Hersteller	Ubisoft
Erscheinung	Ende '04 Fertig zu 30%
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 60 €

▼ GENIAL: Grafisch wird der Kriegs-Shooter eine Bombe.



RESIDENT EVIL: OUTBREAK FILE 2

"Resident Evil: Outbreak" steht bei uns noch nicht mal in den Händlerregalen, da kündigt Capcom schon den zweiten Teil mit dem Akten-



▲ GRUSELIG: Sogar im Zoo lauern bissige Zombies.

NEWS	
RESIDENT EVIL: OUTBREAK FILE 2	
System	PS2
Hersteller	Capcom
Erscheinung	2005 Fertig zu 40%
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 60 €

MONSTER HUNTER

Sensation! Capcoms Online-Abenteuer "Monster Hunter" soll auch in Europa über das Internet spielbar sein. Diese Nachricht erscheint überraschend. Nicht einmal bei ihrem Vorzeigetitel "Resident Evil: Outbreak"



▲ SUPER: Dieses PS2-Spiel dürfen wir online spielen.

konnten die traditionsbewussten Japaner dieses Feature integrieren. Vielleicht haben die Programmierer doch einen Weg gefunden, ihre Spiele an die europäische Serverstruktur anzupassen.

NEWS	
MONSTER HUNTER	
System	PS2
Hersteller	Capcom
Erscheinung	Ende '04 Fertig zu 70%
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 60 €



▲ **GEFAHR:** Dieser Panzer wird die drei Soldaten mit einem Schuss erledigen.

▲ **VEHIKEL:** Auch in der Konsolen-Version steuern Sie zahlreiche Fahrzeuge.

BATTLEFIELD: MODERN COMBAT

Videospiel-Gigant Electronic Arts veröffentlicht im Herbst 2004 die erste Konsolen-Version des PC-Online-Shooters "Battlefield" exklusiv für die PS2. "Battlefield: Modern Combat" ist keine Umsetzung des PC-Originals, sondern eine komplette Neuentwicklung, präzise abgestimmt auf die Stärken der PlayStation2-Hardware.

In dem von Digital Illusions entwickelten Militär-Shooter duellieren Sie sich mit bis zu 24 menschlichen Spielern. Auf riesigen Mehrspieler-Karten erwarten Sie dicht bewachsene Waldgebiete und zerklüftete

Städte. Sie wählen Ihren Kämpfer aus den Truppen der USA, China und der Koalition des Mittleren Ostens aus. Welche Fahrzeuge sich steuern lassen, ist noch nicht bekannt. Wir meinen jedoch, den ersten Screenshots entnehmen zu können, dass Sie sich auf alle Fälle hinter das Steuer von Panzern und Hubschraubern setzen dürfen.

NEWS	
BATTLEFIELD: MODERN COMBAT	
System	↓
Hersteller	Electronic Arts
Erscheint	Herbst '04 Fertig zu 60%
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 60€



▲ **REALISTISCH:** So rückt die U.S.-Army im feindlichen Lager vor.

NEWS	
AMERICA'S ARMY	
System	PC ↓
Hersteller	Ubisoft
Erscheint	2005 Fertig zu 40%
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 60€

AMERICA'S ARMY

Ubisoft kooperiert mit der amerikanischen Armee und setzt deren realistischen PC-Militär-Shooter "America's Army" bis Sommer 2005 auf alle Next-Generation-Konsolen um. Derzeit sind weder die Spielmodi bekannt, noch, ob die Konsolen-Version einen Einzelspieler-Modus besitzen wird. Allerdings handelt es sich beim kostenlosen PC-Vorbild ("Unreal"-Grafik-Technologie) um einen authentischen Militär-Shooter, der direkt von der U.S.-Army entwickelt wurde.

DEF JAM FIGHT FOR NY

Spezialisiert sind die Rapper des Musik-Labels Def Jam auf schlagkräftige Songtexte

– doch im Herbst 2004 müssen sie erneut beweisen, dass sie auch im Boxing ordentlich austeilen können. EA werbelt derzeit an der Fortsetzung zum Wrestling-Titel "Def Jam Vendetta". In Teil zwei duellieren sich erneut Black-Music-Größen, diesmal mehr als 70. Darunter 35 der bekanntesten HipHop-Persönlichkeiten wie Sean Paul, Snoop Dogg, Busta Rhymes, Lil' Kim oder Ludacris.

NEWS	
DEF JAM FIGHT FOR NY	
System	↓
Hersteller	Electronic Arts
Erscheint	Herbst '04 Fertig zu 50%
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 60€



▲ **EAT THIS:** Die Kämpfer sehen nun sehr viel detaillierter aus als in Teil eins.

Schnüre die Stiefel eines SEAL-TEAMS in SOCOM II; U.S. NAVY SEALs und stelle dich der ultimativen Herausforderung: dem Häuserkampf.



SOCOM II ist so realistisch, weil es in Zusammenarbeit mit den U.S. Navy SEALs entwickelt wurde. Unsichtbare Scharfschützen zielen auf dich, hinter jeder Ecke wartet der Feind. Und jeder Zivilist kann Freund oder Feind sein. Taktik ist deine wirksamste Waffe.



Zieh im Single-Mode in den Häuserkampf. Oder geh online und spiel mit bis zu 16 anderen Spielern in ganz Europa. In beiden Fällen wird dir das Headset helfen, mit deinem Team zu kommunizieren und es zu einer echten Einheit zu formen. Vergiss nicht: Nur gemeinsam habt ihr eine Chance.



Trage den Krieg gegen den Terror zu deinen Gegnern in 12 aufregenden internationalen Missionen.



Jetzt auch mit neuem Headset.

SOCOM II

U.S. NAVY SEALs

FUN. ANYONE?

PlayStation 2



www.playstation.de www.socom2-game.com

PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SOCOM II is a trademark of Sony Corporation. All rights reserved. SOCOM II © 2003 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Zipper Interactive. The U.S. Navy provided technical assistance, but does not officially endorse this product. "PlayStation Net" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. SOCOM II is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

AKTUELLE SPIELE-NEWS

XBOX-TICKER

XBOX-LIVE 3.0

Nur 24 Stunden hat die planmäßige Wartung Ende April gedauert, seitdem ist die neue Xbox-Live-Version 3.0 am Start. Die vielen neuen Funktionen kann man aber größtenteils noch nicht nutzen, da die entsprechende Unterstützung durch die Spiele fehlt. Erst kommende Titel werden von den neuen Features wie einem erweiterten Clan-System und integriertem MSN-Messenger Gebrauch machen. +++

OUTRUN 2

Segas Klassiker "OutRun" geht in die nächste Runde. Entwickler Sumo Digital wird nicht die Spielhallenversion umsetzen, sondern den Xbox-exklusiven Titel mit neuen Features aufbohren. Neben einem komplexen Missions-Modus für Einzelspieler soll es auch Online-Rennen per Xbox-Live geben. Leider wurde für den potenziellen Rennspielhit noch kein Erscheinungsdatum genannt. +++



▲ **OUTRUN 2:** Erste Bilder versprechen heiße Rennen.

ULTRA BUST-A-MOVE

Majesco setzt den Puzzleklassiker "Bust-A-Move" für die Xbox um. Besonderes Merkmal ist der neu implementierte Online-Modus per Xbox-Live. Zudem soll das zeitlos-geniale Spielkonzept durch neue Features wie beispielsweise 3D-Puzzles aufgebohrt werden. Erscheinen soll der Knobelspaß Ende des Jahres. +++

BLINX KEHRT ZURÜCK

Trotz der nicht allzu guten Kritiken des Erstlings schickt Microsoft den zeitreisenden Kater Blinx in ein neues Abenteuer. Das Spielkonzept soll sich stark an dem des Vorgängers orientieren. Blinx wird also wieder die Zeit manipulieren um knifflige Aufgaben zu meistern. +++



▲ **BLINX:** Der Kater kriegt noch eine zweite Chance.



▲ **THE URBZ:** Optisch übertrifft es Die Sims deutlich.

THE URBZ

"The Urbz" ist der neueste Spross der "Sims"-Reihe. Das Leben tobt nun außerhalb der eigenen vier Wände. Ihr Charakter muss sich im Beruf beweisen um Anerkennung von Kollegen und Freunden zu bekommen. Nur wer sich einen guten Ruf erarbeitet, erhält Zugang zu allen Bereichen des Spiels.

NEWS	
THE URBZ	
System	↓ ↑ X G
Hersteller	Electronic Arts
Erscheint	Winter '04 Fertig zu 40%
Einschätzung	Preis: ca. 60€



▲ **QUARTETT:** Sie bestreiten das Spiel mit vier Charakteren.

SHREK 2

Parallel zum neuen Kinofilm geht in Kürze ein neues Videospiel um den sympathischen Digital-Oger an den Start. In Activisions "Shrek 2" steuern Sie eine Gruppe mit vier Helden gleichzeitig durch ein lineares Action-Adventure. Neben Titelheld Shrek, seiner Braut Fiona und dem vorwitzigen Esel finden sich viele andere skurrile Charaktere im Spiel, wie der Lebkuchenmann oder der Gestiefelte Kater.

Ein erstes Probestspiel hat uns durchaus gefallen. Grafik und Sound liegen auf sehr hohem Niveau. Der Spielablauf ist erfreulich abwechslungsreich, bietet aber eine kurzweilige Mischung aus simplen Rätseln und kniffligen Geschicklichkeitseinlagen. Besonders gelungen ist der Mehrspieler-Modus für bis zu vier Teilnehmer gleichzeitig.

NEWS	
SHREK 2	
System	↓ ↑ X G
Hersteller	Activision
Erscheint	Juni '04 Fertig zu 80%
Einschätzung	Preis: ca. 60€

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

Inzwischen sind die ersten interessanten Details zum Nachfolger des fantastischen Rollenspiels "Knights of the Old Republic" bekannt. Entwickelt wird das Spiel von Obsidian Entertainment, da Bioware mit den Arbeiten an "Jade Empire" voll ausgelastet ist.

Obwohl das Sequel nur fünf Jahre nach den Ereignissen des Erstlings spielt, knüpft es nicht an dessen Story an. Grund: Der erste Teil hatte keine starre Handlung und ermöglichte verschiedene Schlusszenen. Somit war es unmöglich, einen Anknüpfungspunkt für die neue Handlung zu wählen, ohne jene Spieler zu irritieren, die den ersten Teil anders beendet haben.

Sie übernehmen im Sequel die Kontrolle über einen der letzten überlebenden Jedi und treffen auf zahlreiche aus dem Vorgänger bekannte Charaktere wie Revan, die Droiden T3-M4 und Attan Rand.

Natürlich werden Sie sich auch in "The Sith Lords" wieder für die gute oder die dunkle Seite der Macht entscheiden können. Aller-



▲ **TOP-HIT:** Der erste Teil (Bild) ist eines der besten Rollenspiele.



▲ **LASERSTAB:** Diese Waffe soll es auch in Teil zwei geben.

dings wirkt sich dies nun auch auf Ihre Mitstreiter aus, die sich Ihrer Gesinnung entweder anschließen oder sich von Ihnen abwenden. Ihr Haupttransportmittel zu den sieben Welten des Spiels ist erneut das Raumschiff Ebon Hawk, das Sie allerdings erst reparieren müssen – zu Spielbeginn rostet es noch in einer Fabrik vor sich hin.

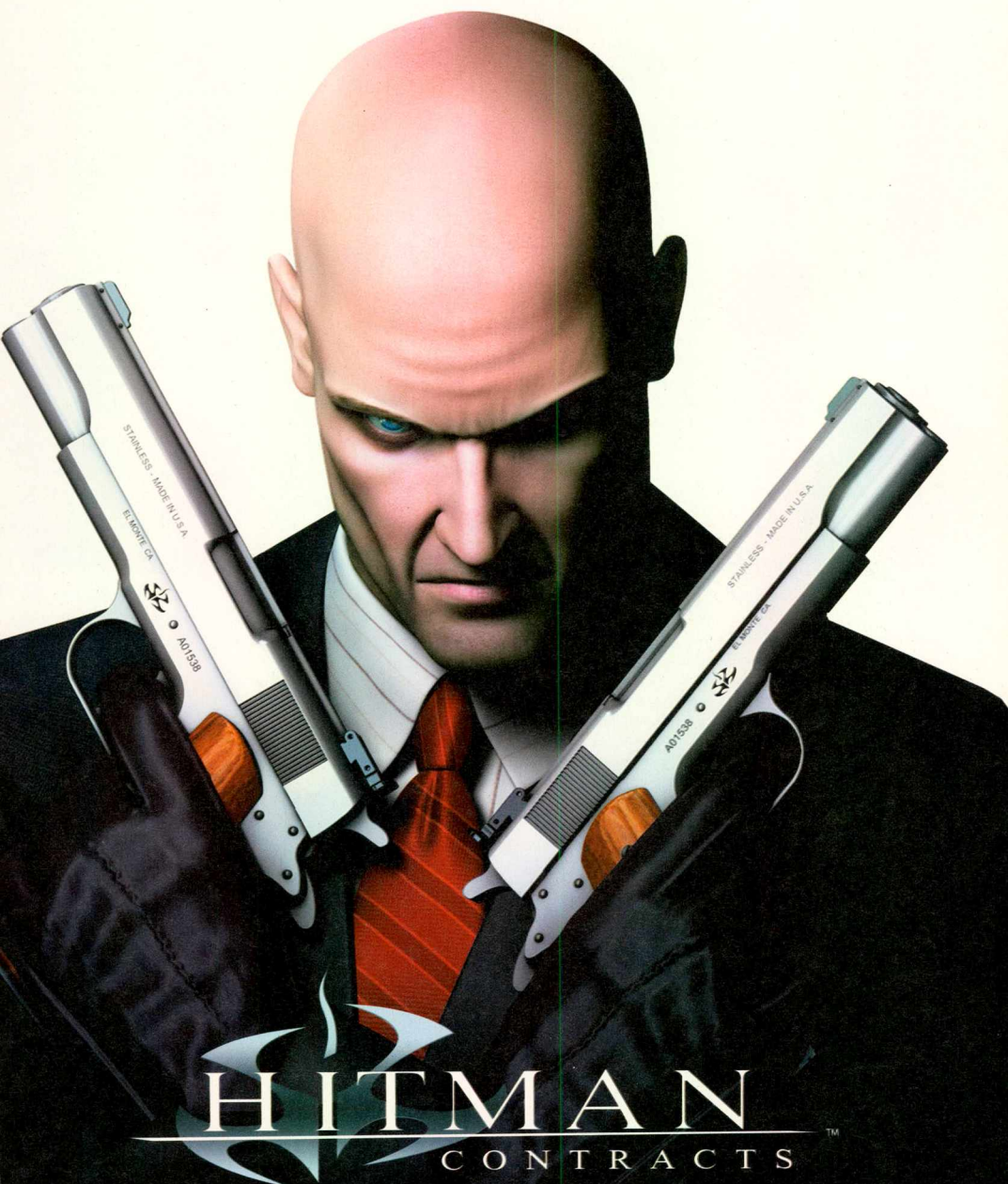
Kampfsystem und Technik sind jenen des Vorgängers sehr ähnlich, sollen aber verfeinert werden. So plant man eine Optimierung der

bisher gelegentlich umständlichen Kampfsteuerung und hübschere Lichteffekte und Animationen. Leider gibt es im Moment weder für die PC- noch für die Xbox-Fassung Pläne für einen Mehrspieler-Modus. Xbox-Live soll nur zum Downloaden neuer Spielinhalte genutzt werden.

NEWS	
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC – THE SITH LORDS	
System	↓ ↑ X G
Hersteller	Activision
Erscheint	Feb. '05 Fertig zu 30%
Einschätzung	Preis: ca. 60€



KEINE FRAGEN. KEINE NAMEN.
KEIN BEDAUERN.



STRATEGIEBUCH ERHÄLTlich.

Io-Interactive



PlayStation 2

PC

eidos

AKTUELLE SPIELE-NEWS

XBOX-TICKER

HALO-DESIGNER GRÜNDET NEUES STUDIO

Alexander Seropian, Gründer der "Halo"-Macher "Bungie", hat das Entwicklerstudio "Wideload Games" gegründet. Zusammen mit etwa zehn Angestellten plant er ein Xbox-Projekt, in dem die "Halo"-Engine zum Einsatz kommen soll. +++



▲ **HALO:** Ob sich ein solcher Erfolg wiederholen lässt?

DVD-BOX VON STAR WARS MIT BATTLEFRONT-DEMO

Das wird ein Muss für "Star Wars"-Fans: Am 21. September erscheint eine DVD-Box, die neben den drei klassischen Episoden auch eine Bonusdisc enthält. Auf dieser befindet sich unter anderem eine spielbare Demo des kommenden Xbox-Titels "Star Wars: Battlefront". +++



▲ **ALTBKANNT:** Erste Bilder erinnern sehr an die Vorgänger.

SPYRO 5

Vivendi bringt den kleinen Drachen Spyro zurück auf den Bildschirm. "A Hero's Tail" präsentiert sich als typisches 3D-Jump'n'Run ganz im Stile der mittlerweile recht zahlreichen Vorgänger. Unterstützung erhält der tapfere Feuerspucker von vier Freunden, die ebenfalls als spielbare Charaktere im Spiel auftauchen.

NEWS

SPYRO: A HERO'S TAIL			
System	P X G		
Hersteller	Vivendi Universal Games		
Erscheint	Winter '04	Fertig zu 30%	
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 50€	

DOOM 3

Lange Zeit mussten die Online-Spieler unter den Xbox-Besitzern bangen, doch jetzt ist es offiziell bestätigt: "Doom 3" wird einen umfangreichen Support für Microsofts Onlineplattform Xbox-Live bieten. Angeblich ist exklusiv für die Xbox-Version des Übershooters sogar ein kooperativer Mehrspieler-Modus geplant, den es nicht auf dem PC geben soll.

▼ **WOW:** Auch die Xbox-Version sieht genial aus.

NEWS

DOOM 3			
System	P X G		
Hersteller	Activision		
Erscheint	2004	Fertig zu 75%	
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 60€	



TAK 2: THE STAFF OF DREAMS

Nur wenige Monate nach dem Erscheinen von "Tak und die Macht des Juju" wurde für Oktober 2004 bereits der Nachfolger "The Staff of Dreams" angekündigt. Die Story soll direkt an die Geschehnisse des Erstlings anknüpfen und Tak durch neun neue Levels führen. Tak wird etwas älter sein und das Spiel soll insgesamt in einem weniger kindlichen Look erscheinen.



▲ **NIEDLICH:** Schon Teil eins (Bild) bot sympathische Figuren.

NEWS

TAK 2: THE STAFF OF DREAMS			
System	P X G		
Hersteller	THQ		
Erscheint	Qkt. '04	Fertig zu 30%	
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 40€	

MASHED

Mit "Mashed" melden sich die Entwickler des kultigen "Micro Machines" endlich zurück. Ganz wie in diesem Klassiker dürfen Sie mit bis zu vier Spielern über 13 Rundkurse düsen. Wer mit seiner Karre zu weit zurückfällt, scheidet aus, kann allerdings noch mit durchschlagskräftigen Raketen der Konkurrenz das Leben schwer machen.



▲ **ABFLUG:** Auf den Mashed-Pisten gehts richtig zur Sache.

NEWS

MASHED			
System	P X G		
Hersteller	Supernova		
Erscheint	Juni '04	Fertig zu 80%	
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 50€	

DER HERR DER RINGE: DAS DRITTE ZEITALTER

Obgleich die Schlacht um Mittel Erde sowohl im Kino als auch am Joypad schon geschlagen ist, bringt EA nach "Die Rückkehr des Königs" ein weiteres Spiel mit der zugkräftigen Lizenz auf den Markt. Bei "Das Dritte Zeitalter" handelt es sich aber nicht mehr um einen Actiontitel, sondern um ein komplexes Rollenspiel mit rundenbasierten Kämpfen.

Sie durchstreifen Mittel Erde entweder als tapferer Mitstreiter der Gefährten um Hobbit Frodo oder als Scherge von Bösewicht Saruman. Die Handlung orientiert sich an den Filmumsetzungen von Peter Jackson, allerdings werden Sie auch zahlreiche neue Schauplätze besuchen, die zusätzliche Herausforderungen für Sie bereithalten. Erste Screenshots sehen schon sehr gut aus, was aber keine allzu große Überraschung ist, schließlich waren die Macher auch für das audiovisuell hervorragende "Die Rückkehr des Königs" verantwortlich. Starten soll das neue Abenteuer im Tolkien-Universum noch in diesem Jahr.



▲ **MAGIE:** Die Höhlentröle werden mit Zaubern bekämpft.



▲ **BALROG:** Der feurige Riese ist ein harter Gegner.

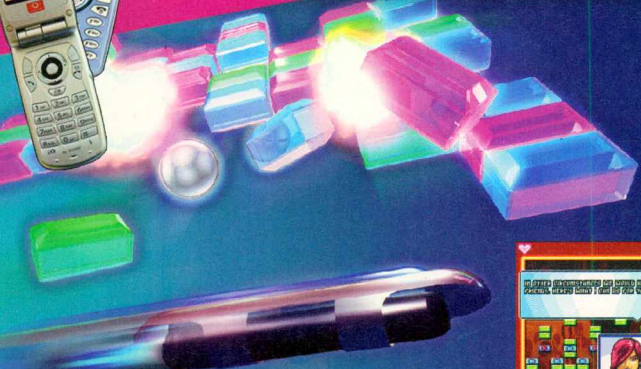
NEWS

DER HERR DER RINGE: DAS DRITTE ZEITALTER			
System	P X G		
Hersteller	Electronic Arts		
Erscheint	Winter '04	Fertig zu 30%	
Einschätzung	○○○○○	Preis: ca. 60€	



DOWNLOAD

JETZT NEU UND INTERAKTIV! DIE BESTEN SPIELE FÜR DEIN HANDY!



DU SCHAFFST SIE ALLE!

Spiel Block Breaker Deluxe und gewinne jeden Monat ein tolles Handy!
Infos und Teilnahmebedingungen auf www.gameloft.com.

CHESSMASTER

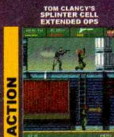
SEXY POKER



Der Schach-Klassiker!
Spiel online gegen die besten realen Gegner!

Sinnlicher Pokerspass!
Lad weitere Girls oder sexy Wäsche herunter.

(Online-Funktionen sind nicht bei allen Handys möglich)

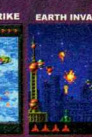


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
SANDWICH TOMORROW

Exklusiv bei

vodafone live!

Erhältlich für alle Netze.
Auch erhältlich für PC,
Xbox und GameBoy Adv.
www.splintercell.com



SMS an 83838 (€ 2,99/SMS)

Woher kommt das Spiel auf dein Handy:
Schick eine SMS* (€ 2,99/SMS) mit
jeder beliebigen Text an die 83838:

Name Handy-Buchstabe VA4X5
ersetze dabei Handy-Buchstabe durch den
Buchstaben für dein Handy. Der SMS-Text für
in Sony Ericsson T610 lautet z.B.:
Name M VA4X5 (mit Leerstellen wie angegeben)
Du erhältst dann eine SMS mit einem Link zu unserem WAP-Portal. Folge der Anleitung zum Download deines Wunsch-Spiels.

MARCEL DESAILLY
PRO SOCCER



SKATE & SLAM



RAYMAN
BOWLING



RAYMAN
GOLF



SPEED DEVILS



SUMMER VOLLEY



Sony
Ericsson
T610

Nokia
3510i

Samsung
E700

Motorola
V500

Unterstützte Handy-Typen: A: Motorola T720 - B: Motorola V300, V500, V525, V600 - C: Nokia 3510i - D: Nokia 3100, 3300, 5700, 6100, 6220, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250(j) - E: Nokia 3650, 3660, 7650, N-Gage - F: Nokia 6600 - G: Nokia 3410 - H: Sagem My V65, My V75 - I: Samsung E700 - J: Sharp GX10 - L: Sharp GX20 - M: Sony Ericsson T610, T630 - N: Sony Ericsson Z600 - O: Siemens' S55, M55 - P: Siemens' SL55 - S: Siemens' MC60 - T: Siemens' C60
Es sind nicht alle Spiele für alle Handys verfügbar.

*Download für Siemens Handys mit T-Mobile Xtra Card nicht möglich.

Mehr Spiele gibt's auf

gameloft
www.gameloft.com



Ein SMS muss zu einer SMS zum Preis von € 2,99 versendet werden. Vodafone: davon 12 Cent je SMS für Vodafone-Lösung. Die für den Download anfallenden Kosten erhöht sich von deinem Anbieter. Bitte prüfe dein Handy korrekt für WAP eingestellt ist. Bei Fragen zum Download oder Problemen wende dich bitte per email an support@gameloft.de oder an 01915 943427. © Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Rayman, Rayman's, Splinter Cell, Splinter Cell, Pandora's Box, Sam 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, Rainbow Six, Raven Shield are trademarks 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. © 1999 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia and Prince of Persia: The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. © 2003 Van Haren - Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.).

AKTUELLE SPIELE-NEWS

GAMECUBE-TICKER

ADVANCE WARS FÜR DEN GAMECUBE?

Nintendo hat mit den europäischen Entwickler Kiju mit den Arbeiten an "Cube Wars" beauftragt. Dabei handelt es sich um ein Strategiespiel im Stil des GBA-Hits "Advance Wars". Allerdings flimmern die Schlachten nun in 3D über den Bildschirm und das ehemals strikt rundenbasierte Spielkonzept soll durch diverse Actionelemente aufgepeppt werden. Einen Release-Termin gibt es bisher noch nicht. +++



▲ **PIKMIN 2:** Teil zwei soll den Erstling noch toppen.

PIKMIN 2

Der zweite Teil von Nintendos exzellenter Gemüse-Strategie ist unlängst in Japan erschienen und hat von der dortigen Presse sehr gute Kritiken bekommen. Das Spielprinzip orientiert sich stark am hoch gelobten Vorgänger, allerdings wird es diesmal einen Zweispieler-Modus geben, in dem auch kooperativ gespielt werden kann. In Deutschland dürfen sich ambitionierte GameCube-Strategen allerdings erst wieder im Sommer mit den Pikmin vergnügen. +++



▲ **ABFLUG:** Rebel Strike war der letzte Cube-Titel von Factor 5.

ENTWICKLERSCHWUND

Factor 5, Entwickler der "Rogue Leader"-Reihe, entwickelt keine Spiele mehr für den GameCube, sondern will sich ab sofort ausschließlich der kommenden Konsolengeneration widmen.

Zudem ist Silicon Knights nicht länger so genannter Second-Party-Hersteller von Nintendo, entwickelt künftig also auch Titel für Konsolen anderer Hersteller. Ein schmerzlicher Verlust für Nintendo, schließlich produzierte Silicon Knights Hits wie "Eternal Darkness" und "Metal Gear Solid: The Twin Snakes". +++



POKÉMON COLOSSEUM MEGA PAK

Nintendo hat rund um seine populären Hosentaschenmonster ein umfangreiches Paket geschnürt. Für 159 Euro erhalten Sie einen GameCube, das neue Spiel "Pokémon Colosseum", eine Bonusdisc mit dem Archivierungssystem "Pokémon Box", eine Memory Card 251 und ein Verbindungskabel für GameCube und GBA. Mit diesem Kabel können Sie Pokémon zwischen "Colosseum" und den aktuellen GBA-Varianten austauschen.

ZELDA: FOUR SWORDS



▲ **KLASSISCH:** Optisch erinnert Four Swords stark an den 16-Bit-Oldie Zelda 3.

Nintendo werkelt an der GameCube-Version des GBA-Abenteuers "Four Swords". Die Bitmap-Optik wird mit vielen schicken Effekten im "Wind Waker"-Stil aufgepeppt. Ebenso werden einige neue Spielmodi eingebaut. Anders als in der als reiner Multiplayer-Titel konzipierten GBA-Fassung kann das kurzweilige Action-Adventure nun auch im Alleingang gelöst werden.

NEWS

ZELDA: FOUR SWORDS

System	
Hersteller	Nintendo
Erscheint	Winter '04 Fertig zu 70%
Einschätzung	★★★★ Preis: ca. 60€

METROID PRIME 2: ECHOES

Jetzt ist es offiziell: Samus Aran wird ein weiteres Mal in ihren schweren Kampfanzug schlüpfen. In "Echoes" verschlägt es sie erneut auf einen fernen Planeten, wo sie es unter anderem mit der gefährlichen Rasse der Ing zu tun bekommt. Geniale Neuerung: Erstmals in einem "Metroid"-Spiel wird es einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler gleichzeitig geben.

NEWS

METROID PRIME 2: ECHOES

System	
Hersteller	Retro Studios
Erscheint	Winter '04 Fertig zu 30%
Einschätzung	★★★★ Preis: ca. 60€

▼ **OBACHT!** Gefährliche Aliens wollen Samus ans Leder.



MARIO KART R/C MICROSZISERS GEWINNSPIEL



Die Firma ACME (www.acme-online.de) hat das ultimative Spielzeug für alle "Mario Kart"-Fans im Angebot: Zwei funkfern gesteuerte Karts im "Mario Kart"-Design. Wir verlosen fünf Sets, bestehend aus Mario und Yoshi. Beide kommen mit umfangreichem Zubehör und Fernsteuerung, die gleichzeitig als Ladegerät für die hochwertigen Mini-Flitzer dient.

Um zu gewinnen, müssen Sie die folgende Frage beantworten:

Welchem Beruf geht Mario nach, wenn er nicht gerade Prinzessinnen rettet?

a) Steuerberater b) Atomphysiker c) Klempner

■ Teilnahme per Postkarte:
Schreiben Sie die Lösung auf eine frankierte Postkarte und schicken Sie diese an folgende Adresse:

CyPress GmbH
Red. VGA/Microszisers-Gewinnspiel
Max-Planck-Str. 13
97204 Hochberg

Einsendeschluss: 18.06.2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von ACME und CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



BRANDHEISS! DIE TOP-SPIELE DER ZUKUNFT!

VIEWTIFUL JOE 2

"Viewtiful Joe" geht in die zweite Runde. Im Nachfolger ist Joes Freundin Silvia nicht mehr nur schmückendes Beiwerk, sondern der zweite spielbare Charakter. Zusammen mit Joe heizt sie im neuen Kooperations-Modus für zwei Spieler den fiesen Gegnern ein. Erweiterte Spezialfähigkeiten sollen

die Odyssee durch unwegsamen Dschungel, verschneite Berge und zerfallene Ruinen erleichtern. Der fantastische Cel-Shading-Look des Erstlings wird beibehalten und soll noch abgedrehter ausfallen. Bis Anfang 2005 müssen sich GameCube- und PS2-Besitzer allerdings noch gedulden, erst dann erscheint

"Viewtiful Joe 2". Zuvor wird es noch eine Umsetzung des ehemals GameCube-exklusiven Erstlings für die PS2 geben.



A DUO INFERNALE: Joe bekommt im zweiten Teil Unterstützung von Flamme Silvia.

NEWS	
VIEWTIFUL JOE 2	
System	GameCube, PS2
Hersteller	Capcom
Erscheint	Frühj. '05 Fertig zu 50%
Einschätzung	★★★★ Preis: ca. 60€

PAPER MARIO 2

Rollenspiele sind auf dem GameCube selten. Nun gibt es jedoch frohe Kunde für alle Fans dieses Genres. Intelligent Systems, Macher von Perlen wie "Advance Wars" und "Metroid Fusion", arbeitet an einer Fortsetzung ihres Nintendo-64-Hits "Paper Mario".

Die Entwickler setzen auch im Sequel auf eine sehr individuelle grafische Gestaltung, die flache, zweidimensionale Charaktere mit einer 3D-Welt kombiniert.

Die Kämpfe werden wie beim Genrekonkurrenten "Final Fantasy" rundenbasiert ausgetragen, allerdings aufgepeppt durch kleine Actioneinlagen. So kann Mario beispielsweise einem Angriff durch einen Sprung ausweichen, wenn er im richtigen Moment auf den Aktionsbutton drückt.

Über die Story ist bisher noch nicht allzu viel bekannt, wir rechnen auf der Videospiel-Messe Electronic Entertainment Expo (E3), mit vielen neuen Infos.



▲ FLACHMÄNNER: Die Grafik hat einen ganz eigenen Stil.

NEWS	
PAPER MARIO 2	
System	GameCube
Hersteller	Nintendo
Erscheint	Frühj. '05 Fertig zu 40%
Einschätzung	★★★★ Preis: ca. 60€



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

Das Beste kommt noch.

Freuen Sie sich auf den Sommer und die große Erlebnis-Messe für interaktives Entertainment, Hardware, Info- und Edutainment.

19.-22. AUGUST 2004



GAMES CONVENTION

WWW.GC-GERMANY.COM

AKTUELLE SPIELE-NEWS

GBA-TICKER

MARIO VS. DONKEY KONG

Basierend auf dem Spielhallenklassiker "Donkey Kong" scheucht Nintendo seinen bemützten Überhelden Mario in "Mario vs. Donkey Kong" durch zahlreiche neue Levels. Sie springen von Plattform zu Plattform, sammeln Gegenstände ein, die Ihnen vom bösen Affen entwendet wurden und weichen natürlich zahllosen Feinden aus. Erscheinen soll das Jump'n'Run im Sommer, dann wird sich zeigen, ob Nintendo den Klassiker ausreichend aufgemöbelt hat, um auch im Jahre 2004 noch für Begeisterung zu sorgen. +++

GTA AUF GBA = PAYBACK

Während es beim schon seit langer Zeit angekündigten "Grand Theft Auto" für den GBA scheinbar keinerlei Fortschritte gibt, tritt Entwickler Apex mit einem mehr als würdigen Konkurrenten auf den Plan. Stark inspiriert von Rockstars Actionkracher präsentiert sich "Payback" als spannender Mix aus Baller- und Fahrmismissionen. Besonders technisch gehört der Titel mit einer tollen 3D-Engine zum Besten, was es bisher auf dem GBA zu sehen gab. Einziges Problem: Bisher gibts noch keinen Publisher für "Payback". +++



LIMITIERTE GBA SP TRIBAL EDITION

Nach den zahlreichen farbigen Varianten erscheint Nintendos Kleinstler am 18. Juni erneut in einer optisch aufgepeppten Fassung. Die Tribal Edition trägt auf dem Deckel und der Innenseite Stammeszeichen. Der Preis für das schicke Gerät liegt nicht über dem der normalen GBA-Modelle (es gilt die unverbindliche Preisempfehlung von 129 Euro). Interessenten sollten mit dem Kauf nicht allzu lange zögern, die Tribal Edition kommt in limitierter Auflage in die Läden.



FINAL FANTASY REMAKES

Die Remake-Flut für den GBA reißt nicht ab. In Kürze erleben die ersten beiden Episoden der populärsten Rollenspielerreihe aller Zeiten ein Revival auf Nintendos Handheld. Für den GBA werden die ursprünglich in den 80er-Jahren erschienenen Oldies optisch aufgeböhrt und um neue Handlungsstränge und Bossgegner erweitert.

In Japan sollen die beiden Titel im Juli zusammen auf einem Modul veröffentlicht werden. Die Entscheidung über einen Release in Deutschland ist noch nicht gefallen, wir gehen aber stark davon aus, dass auch hiesige Zocker in den Genuss der Klassiker kommen werden. Schließlich fanden auch "Sword of Mana" und "Final Fantasy Tactics Advance" ihren Weg in die deutschen Läden.

NEWS

FINAL FANTASY 1 + 2	
System	GBA
Hersteller	Square Enix
Erscheint	Winter '04 Fertig zu 60%
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 40€



▲ **FINAL FANTASY:** Rollenspielklassiker für unterwegs.

GAME BOY ADVANCE™



▲ **WAS GUCKST DU?** Mit diesem riesigen Monster bekommt Samus Aran es mehrmals zu tun.



▲ **NIEDLICH:** Einige Gegner wirken beinahe putzig, sind aber deshalb nicht minder gefährlich.



▲ **Sonnenpower:** Nur mit direkter Sonneneinstrahlung besiegen Sie den Übervampir.



Lita:
"Schön, dich zu sehen."

▲ **GESPRÄCHIG:** Viele Dialoge sind typisch für ein Spiel von Hideo Kojima ("Metal Gear Solid").

METROID: ZERO MISSION

Weltraum-Lady Samus Aran kehrt auf den GBA zurück. "Zero Mission" ist kein wirklich neues Spiel, sondern – wie so oft beim GBA – ein Remake. In diesem Fall wurde das Ur-"Metroid" aus seligen 8-Bit Zeiten neu aufgelegt. Allerdings blieben nur Teile des Originals erhalten, dank zahlreicher spielerischer und technischer Verbesserungen wirkt der Klassiker aus dem Jahre 1986 auch heute noch frisch.

Perfektes Leveldesign und viele neue Fähigkeiten, die sinnvoll eingesetzt werden wollen, machen "Zero Mission" zum absoluten Suchtspiel. Leider treffen selbst unerfahrene Spieler bereits nach vier Stunden auf den Endgegner.

GBA-TEST

METROID ZERO MISSION	
Hersteller	Nintendo
Genre	Act. Adven.
Erscheint	erhältlich
Preis	40 Euro
Fazit: Ausgesprochen fesselndes, aber sehr kurzes Action-Adventure.	
1- GESAMT	

BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND

"Metal Gear Solid"-Erfinder Hideo Kojima ist ein Garant für Innovationen. Bei "Boktai" sind die Neuerungen technischer Natur: Ein im Modul eingebauter Solarsensor reagiert auf Sonnenstrahlen. Mit diesen lädt Held Django seine Solarlawe auf. Während ein Energiespeicher dafür sorgt, dass Sie "Boktai" auch im Mondschein spielen können, ist bei Bossgegnern direkte Sonneneinstrahlung zwingend notwendig. Da die Vampire, Mumien und Untoten zahlreich sind und diese Django nach Entdeckung sofort attackieren, müssen Sie sich oft in "MGS"-Manier verstecken. Regelmäßige Schieberätsel erfordern zudem Knobeltalent.

GBA-TEST

BOKTAI – THE SUN IS IN YOUR HAND	
Hersteller	Konami
Genre	Act. Adven.
Erscheint	erhältlich
Preis	45 Euro
Action-Abenteuer mit tollem Solarsensor. Schön, einfallsreich, motivierend.	
1- GESAMT	

MEGA-FUN für's Handy

www.gigahandy.com

NEU!
unbegrenzter
WAP-Download

*** So geht's: Sende eine SMS mit "WAP" an: 84242***
Du erhältst von uns Deine Wap-Konfiguration: bitte im Handy speichern und ab gehts ins Wap!
Kosten: 1,86/Mio während Verbindung zu Wap

NUR 1X BESTELLEN UND LANGE SPASS HABEN !!!

POWER PIX PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

RINGTONES PAKETE

- | | |
|-----------------|--------------------------|
| START VGK 82435 | CAN'T WAIT UNTIL TONIGHT |
| START VGK 82436 | GET IT TOGETHER |
| START VGK 82437 | RED BLOODED WOMAN |
| START VGK 82438 | BEHIND THE SUN |
| START VGK 82439 | DER LETZTE STEIN |
| START VGK 82440 | LIEBE IST ALLES |
| START VGK 82429 | TOXIC |
| START VGK 82430 | HUNGRIGES HERZ |
| START VGK 82427 | SIENST DU DAS GENAUSSO |
| START VGK 82426 | TOUGH ENOUGH |
| START VGK 82389 | DU HAST MEIN HERZ... |
| START VGK 82388 | WELCOME TO MY ISLAND |
| START VGK 82387 | AUGEN AUF |
| START VGK 82386 | FROM THE INSIDE |
| START VGK 82385 | LADYS NIGHT |
| START VGK 82384 | SUPERSTAR |
| START VGK 82383 | I FEEL YOU |
| START VGK 82382 | MANDY |
| START VGK 82381 | POISON |
| START VGK 82321 | REANIMATE |
| START VGK 82319 | AXEL F 2003 |
| START VGK 82318 | FIGHTER |
| START VGK 82130 | DAS LIED VOM TOD |
| START VGK 81117 | DAS BOOT |

...UND VIELE MEHR!!

MOVIE PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

SMS-PIX PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

Sende eine SMS mit START VGK-NUMMER an 84242*
BESTELLEBEISPIEL: "START VGK-42160" (DU BESTELLST DAS PIX-PAKET) BITTE LEER- UND MINUSZEICHEN BEACHTEN!

Service nur für Vodafone, D1, E-Plus und O2 möglich (E-Plus und O2 max 30 Tage). Sende Stop + ursprünglichen Bestelltext (Beispiel STOP VGK-42160) um Dein Abo jederzeit zu kündigen. 12 ct. Anbieteranteil/Vodafone. Alle Pakete erhältst Du im Abo täglich je 1,99 /SMS mit jedem anderen Bestelltext hinter Start, der nicht in dieser Werbung aufgeführt ist, bestellst Du unser tägliches Abo Spät-SMS des Tages zum Weiterversenden.

POWER RINGTONES

- Chart-Breaker**
- | | |
|-------|--------------------------|
| 82435 | CAN'T WAIT UNTIL TONIGHT |
| 82436 | GET IT TOGETHER |
| 82437 | RED BLOODED WOMAN |
| 82438 | BEHIND THE SUN |
| 82439 | DER LETZTE STEIN |
| 82440 | LIEBE IST ALLES |
| 82429 | TOXIC |
| 82430 | HUNGRIGES HERZ |
| 82427 | SIENST DU DAS GENAUSSO |
| 82426 | TOUGH ENOUGH |
| 82389 | DU HAST MEIN HERZ... |
| 82388 | WELCOME TO MY ISLAND |
| 82387 | AUGEN AUF |
| 82386 | FROM THE INSIDE |
| 82385 | LADYS NIGHT |
| 82384 | SUPERSTAR |
| 82383 | I FEEL YOU |
| 82382 | MANDY |
| 82381 | POISON |
| 82321 | REANIMATE |
| 82319 | AXEL F 2003 |
| 82318 | FIGHTER |
| 82315 | FREE LIKE THE WIND |
| 82314 | SCHICK MICH 'N ENGEL |
| 82312 | WHERE IS THE LOVE |
| 82378 | PIMP |

Display MOVIES



FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

SO GEHT'S PER SMS:
SCHICK' DEN TEXT "VGK" UND DIE BESTELLNUMMER AN:
86688 **85 6736**
ZUM BESTELLEN: VGK42043 (DU BESTELLST PIX Nr. 42043)
+ 0900545406 €3,63/Mio + 0900902322 59 ct/160

GIGA-GEILE COLORED PIX



Display-Cleaner* 41016
*DISPLAY-CLEANER FÜR NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650/7650

Colored Logos



FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650/7650

86688
Farbige Logos €2,99/SMS, max. €5,98 / 2 SMS
(12 ct. Anbieteranteil/Vodafone/SMS)

KULT-PIX MIT DEINEM NAMEN



So geht's:
Schicke eine SMS mit: VGK Bestellnummer und einem kurzen Namen an:
z.B.: VGK 42416 Axel (du bestellst Pix Nr. 42416 mit dem Namen "Axel")
seine Probierkoffer!

42497 42513 42417

BUSSI FÜR 42499

Scheiß ... 42489

In Love With 42500

<NAME> 42496

<NAME> 42496

<NAME> 42496

AKTUELLE HANDY-GAMES

N-GAGE-TESTS



DIE SIMS BRECHEN AUS



▲ **ACTION:** Die Sims brechen aus und haben Spaß.

Nun dürfen auch N-Gage-Fans teilhaben an der erfolgreichsten Spieleserie der Welt. Man hat zwar weniger Freiheiten wie auf dem PC, dank vieler Missionsziele aber oft Erfolgserlebnisse. Multiple-Choice-Dialoge, Minigames wie Rasenmähen und Versteigerungen Marke ebay sind unterhaltsame Neuerungen.

FAZIT: Die Sims machen auch mobil einen guten Eindruck.
Preis: 49 Euro Wertung: **2+**

ASHEN



Das erste N-Gage-exklusive Spiel ist ein knallharter Ego-Shooter. Als Ex-Militär Jacob Ward suchen Sie Ihre verschwundene Schwester. Die fiesen Monster, die Sie dabei stören, schicken Sie mit Pistolen, Shotgun oder Granatwerfer zurück in die Hölle. Die flotte 3D-Grafik sieht sehr gut aus, die Spezialeffekte wirken allerdings etwas billig. Mehrspieler-Levels für bis zu vier Leute gibt's auch.

▲ **ASHEN:** Monsterjagd
Die fiesen Monster, die Sie dabei stören, schicken Sie mit Pistolen, Shotgun oder Granatwerfer zurück in die Hölle. Die flotte 3D-Grafik sieht sehr gut aus, die Spezialeffekte wirken allerdings etwas billig. Mehrspieler-Levels für bis zu vier Leute gibt's auch.

FAZIT: "Ashen" ist der bis dato beste N-Gage-Shooter.
Preis: 49 Euro Wertung: **2+**

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 gewählte Spiel herunterladen und installieren können.
- Bezahlt wird über die Handyrechnung (beim Netzanbieter), per Kreditkarte, per Premium-SMS oder über ein zuvor aufgeladenes Guthabekonto (z.B. bei Jamba).
- **Achtung:** Zum eigentlichen Spielpreis kommen WAP-Gebühren für den Download. Pro Spiel, je nach Tarif, zwischen ein und zwei Euro.

Tom Clancy's SPLITTER CELL

PANDORA TOMORROW

Sam Fishers dritter Handy-Einsatz führt nach Indonesien, wo eine Gruppe Anschläge mit Pockenviren vorbereitet. Gut getarnt schleichen Sie durch den Dschungel, entfernen eine Bombe aus einem U-Boot und kämpfen sich durch weitere sieben Levels. Erstmals interagieren Sie mit der Umgebung. Sie schießen z.B. auf eine Lampe, um sich in der Dunkelheit zu verstecken. Damit die Wachen nicht Alarm schlagen, schleichen Sie Opfer in dunkle Ecken.

FAZIT: Aufwändige Schleich-Aktion: schön und motivierend.

► **ALARM:** Werden Sie entdeckt, feuert der Feind sofort.

JAVA	
SPLITTER CELL	PANDORA TOMORROW
Anbieter	www.vodafone.de
Geräte	Alle aktuellen Java-Handys
	4 Euro
	1-



SPORTSCHAU FUSSBALL MANAGER

Beim offiziellen Sportschau-Spiel sind Sie Manager und Coach in Personalunion. Sie setzen Trainings-schwerpunkte, kaufen bzw. verkaufen Spieler, legen Aufstellung und Taktik fest, bauen Ihr Stadion aus und einiges mehr. Am Spieltag lassen Sie sich entweder das Ergebnis gleich anzeigen oder Sie beobachten Torszenen. Leider ist das Spiel nicht frei von Fehlern.

FAZIT: Überraschend komplexer, motivierender Fußballmanager mit kleineren Fehlern.

◀ **SPANNEND:** Torchancen und Treffer verfolgen Sie live.



JAVA	
SPORTSCHAU	FUSSBALL MANAGER
Anbieter	www.jamba.de
Geräte	Aktuelle Java-Handys v. Nokia, Siemens und SonyEricsson
	5 Euro
	2-

CHESSMASTER

Handy-Version des erfolgreichsten PC-Schachspiels der Welt. Elf Schwierigkeitsgrade und jede Menge Tipps erleichtern Schach-Neulingen den Einstieg, auf den höheren Stufen sind aber die Profis gefordert. Im Quiz-Modus müssen Sie sich aus schwierigen Stellungen befreien, während Sie im Klassisch-Modus 22 historische Partien nachspielen dürfen.

FAZIT: Tolles Schachspiel, das dank vieler Schwierigkeitsstufen auch längerfristig motiviert.

◀ **SCHÖN:** Elf Figuren-Sätze sorgen für Abwechslung.



JAVA	
CHESSMASTER	
Anbieter	www.gameloft.de
Geräte	Nokia, Samsung, E700, SonyEric, T610, 6300, 2600 u.s.
	3 Euro
	2

YETISPORTS PART 1

Das Internet-Spiel "Yetisports" gibt es jetzt fürs Handy. Sie sind der Yeti und haben eine Keule in der Hand, mit der Sie einen vom Berg hüpfenden Pinguin möglichst weit schlagen. Leider reagiert der Handy-Yetisport etwas träge auf jeden Tastendruck, so dass das richtige Timing schwer fällt.

FAZIT: Eintöniger Reaktionstest mit träger Steuerung. Auf dem Handy kein Kultspiel...



◀ **FLIEH!** Pinguin-Weitschlagen für's Handy.

JAVA	
YETISPORTS PART 1	
Anbieter	www.jamba.de
Geräte	Alle aktuellen Java-Handys
	5 Euro
	4-

FORSAKEN FORTRESS

Ein Spiel für "Zelda"-Fans: Als Abenteurer sind Sie anfangs nur mit einem kleinen Schwert bewaffnet, was schon die ersten Kämpfe gegen übergroße Spinnen knifflig macht. Regelmäßige Dialoge in deutscher Sprache bringen Licht ins Storydunkel. Leider ist die Steuerung etwas hakelig.

FAZIT: Forsaken Fortress ist das Richtige Spiel für hart gesottene Abenteurer.



JAVA	
FORSAKEN FORTRESS	
Anbieter	www.eloware.de
Geräte	Alle aktuellen Java-Handys
	5 Euro
	2-

N-GAGE QD

**NOKIA LERNT SCHNELL:
BEIM NEUEN N-GAGE QD
HABEN DIE FINNEN FAST ALLE
SCHWACHSTELLEN DES VOR-
GÄNGERMODELLS AUSGEMERZT.**



▲ **COOL:** Den QD hält man beim Telefonieren ganz normal.

Im Handy-Segment ist Nokia seit Jahren Weltmarktführer, bei den Spielhandhelds läuft ihnen Nintendo mit dem Game Boy Advance jedoch locker den Rang ab. Seit dem Start des N-Gage im Oktober 2003 haben sich nur 700.000 Menschen weltweit dazu entschieden, ihr Handy beim Telefonieren mit der schmalen Kante ans Ohr zu halten oder beim Spielwechsel das halbe Gerät auseinander zu bauen.

Mit dem N-Gage QD soll jetzt alles besser werden. Nokias Neuling ist nicht nur ein gut ausgestattetes Serie-60-Handy, mit dem man jetzt ganz normal telefonieren kann, sondern auch eine vorzügliche mobile Spielkonsole. Mit dem verbesserten 8-Wege-Steuerpad erreicht man auch die Ecken des Displays

problemlos. Der O.K.-Knopf liegt nicht mehr in der Mitte dieses Pads, sondern daneben.

ABWÄRTSKOMPATIBEL

Die Hardware-Plattform des QD ist dieselbe wie beim ersten N-Gage – alle Spiele werden auf beiden Modellen laufen. Allerdings erstrahlt das 4096-Farben-Display (176 x 208 Pixel) jetzt einen Tick heller. Der N-Gage QD wiegt mit 143 Gramm zwar sechs Gramm mehr als der Vorgänger, ist mit den Maßen 118 x 68 x 2 mm aber um einiges kompakter. Durch den verbesserten Akku können Sie nun bis



▲ **HOT-SWAP:** Spiele-Wechsel ohne das Gerät auszuschalten.

zu zehn Stunden lang spielen, der alte Akku hat schon nach fünf Stunden schlapp gemacht. Auch die Standby-Zeit von etwa elf Tagen kann sich für ein Spiele-Handy sehen lassen.

LEICHTER SPIELWECHSEL

"Hot Swap" nennt Nokia den MMC-Steckplatz, den man nun erreichen kann ohne den Akku auszubauen oder das Gerät auszuschalten. Standardmäßig ist der N-Gage Arena Launcher installiert: Über eine GPRS-Verbindung spielen Sie online, übermitteln Ihren Highscore oder erweitern Spiele mit Zusatzlevels oder Bonus-Charakteren. Eine Bluetooth-Funktion für kabellose Multiplayer-Spiele gibt's natürlich weiterhin.

Sowohl Radio als auch MP3-Player wurden eingepreist, dafür kostet das Gerät jetzt nur noch 199 Euro ohne Vertrag, während der Vorgänger inzwischen von 349 auf 249 Euro Anschaffungskosten ge-

sunken ist. Schön: Ein Abspielprogramm für MP3s lässt sich auch beim neuen Gerät nachrüsten.

Der N-Gage QD wird das bisherige Modell nicht ersetzen. Zunächst sollen beide im Handel bleiben. Die Spielzukunft sieht zumindest auf dem Papier rosig aus. Neben Neuerscheinungen wie "Die Sims brechen aus" und "Ashen" (siehe VGA-Tests links) folgen bald Umsetzungen von 3D-Hits wie "Call of Duty", "Ghost Recon: Jungle Storm" und "Tiger Woods PGA Tour 2004".

FAZIT: In allen Belangen verbessertes und jetzt preisgünstigeres Spielhandy, das es mit Nintendos Game Boy Advance aufnehmen kann.

STÄRKEN & SCHWÄCHEN DES N-GAGE QD

- ▲ Günstiger: 199 Euro ohne Vertrag, <100 Euro mit Vertrag
- ▲ Verbessertes Steuerpad, O.K.-Knopf separat
- ▲ Spielwechsel ohne Neustart und Akku-Ausbau
- ▲ Normale Haltung beim Telefonieren
- ▲ Kompakteres Format
- ▲ Gummischutz an den Kanten
- ▲ Besserer Akku

- ▲ Hellere Display
- ▼ Radio fehlt
- ▼ MP3-Player fehlt
- ▼ Kein Triband-Handy, Telefonieren in den USA nicht möglich
- ▼ Kein USB-Anschluss
- ▼ Ein-/Ausschalter unkomfortabel

THE ULTIMATE SOURCE FOR VIDEOGAME EQUIPMENT



Gamefreax.de

KOELNER STR. 166 / 53840 TROISDORF
mehr in unserem onlineshop www.gamefreax.com

XBox umgebaut:
spielt Importe,
VCD, MP3 uvm....

289,95 €



249,95 €

case modding



109,95 €

Gameboy Advance
Backup Station:
EFR-Linker 256MBit

Playstation 2
umgebaut: spielt
Importe, DivX uvm....

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

VGA VERKAUFSCHARTS

PRESSESPIEGEL

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



	VIDEO GAMES AKTUELL	GAME- PRO	COMPUTER BILD SPIELE	BRAVO SCREEN- FUN
BATTLEFIELD VIETNAM	1	-	-	-
CHAMPIONS OF NORRATH	1-	89	-	2+
CONAN	3+	-	-	-
DTM RACE DRIVER 2	1	90	1,73	1-
FAR CRY (DT.)	1	-	-	-
FIGHT NIGHT 2004	1-	86	-	-
GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE	2	78	-	-
HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE	2+	79	-	2-
NEVERWINTER NIGHTS: DIE HORDEN DES UNTERREICHS	2	-	2,1	-
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	1	92	1,71	1
UNREAL TOURNAMENT 2004	1	-	2,43	-

VGA PREISVERGLEICH

	HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE			
Riesige Bauernhofsimulation mit allem, was zum Landleben gehört.	Amazon ¹	47,99 Euro	Karstadt ²	49,99 Euro
			Media Markt ³	54,99 Euro
	BATTLEFIELD VIETNAM			
Realistische Kriegs-Action in Vietnam mit Original-Fahrzeugen und -waffen.	Amazon ¹	44,00 Euro	Karstadt ²	49,99 Euro
			Media Markt ³	49,99 Euro
	UNREAL TOURNAMENT 2004			
Genialer Ego-Shooter, der alleine, aber auch im Multiplayer-Modus rockt!	Amazon ¹	39,99 Euro	Karstadt ²	43,99 Euro
			Media Markt ³	49,00 Euro
	SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW			
Der geniale zweite Einsatz von Sam Fisher mit toller Mehrspieler-Action.	Amazon ¹	54,99 Euro (preis)	Karstadt ²	57,00 Euro (preis)
			Media Markt ³	57,00 Euro (preis)
	FINAL FANTASY X-2			
Schickes Pop-Rollenspiel in der Landschaft von Final Fantasy X.	Amazon ¹	44,99 Euro	Karstadt ²	59,99 Euro
			Media Markt ³	59,00 Euro

GEHEIMTIPP: Im Konsolenbereich ist cd-woer.net eine sehr gute Adresse für Schnäppchenjäger, jedoch werden dort nur englische UK-Fassungen verkauft.

1) Versandkosten: Amazon.de – ab 20 Euro versandkostenfrei, ansonsten 3 Euro.

2) Die Preise von Karstadt entsprechen denen von Karstadt.de. Preise in den Verkaufshäusern können deutschlandweit variieren. Preisänderung nach Drucklegung und Irrtümer vorbehalten.

3) Für die Preise des Media Markts wurde das aktuelle Sortiment der Filiale Würzburg zu Grunde gelegt. Preise können deutschlandweit variieren. Preisänderung nach Drucklegung und Irrtümer vorbehalten.

PC-CHARTS

1	BATTLEFIELD VIETNAM	
Neu	Genre: Taktik-Shooter	Hersteller: EA
2	SACRED	
▼	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Take 2
3	UNREAL TOURNAMENT 2004	
Neu	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Atari
4	DEUS EX: INVISIBLE WAR	
Neu	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Eidos
5	SINGLES - FLIRT UP YOUR LIFE!	
▼	Genre: Simulation	Hersteller: Koch Media
6	COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO (DT.)	
Neu	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Vivendi
7	X2 - DIE BEDROHUNG	
▼	Genre: Space-Simulation	Hersteller: Koch Media
8	GOTHIC 2 - GOLD EDITION	
Neu	Genre: Rollenspiel	Hersteller: JoWood
9	ANNO 1503 - AUFBRUCH IN EINE NEUE WELT	
▼	Genre: Strategie	Hersteller: Sunflowers
10	UNREAL TOURNAMENT 2004 SPECIAL EDITION	
Neu	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Atari

Die Charts wurden ermittelt von **media control**

PLAYSTATION2-CHARTS

1	FINAL FANTASY X-2	
●	Genre: Rollenspiel	Hersteller: EA
2	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	
●	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: EA
3	JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	
Neu	Genre: Action	Hersteller: EA
4	FIFA FOOTBALL 2004	
▲	Genre: Fußball	Hersteller: EA
5	BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	
▼	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Acclaim
6	MEDAL OF HONOR: RISING SUN	
●	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA
7	MAFIA	
●	Genre: Action	Hersteller: Take 2
8	EYETOY: PLAY + KAMERA	
▲	Genre: Geschicklichkeit	Hersteller: Sony
9	SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS	
Neu	Genre: Taktik-Shooter	Hersteller: Sony
10	BDFL MANAGER 2004	
Neu	Genre: Fußball-Manager	Hersteller: Codemasters

Die Charts wurden ermittelt von **media control**

XBOX-CHARTS

1	SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	
Neu	Genre: Action	Hersteller: Ubisoft
2	JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	
▲	Genre: Action	Hersteller: EA
3	DEUS EX: INVISIBLE WAR	
Neu	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Eidos
4	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	
▼	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: EA
5	MORROWIND - GAME OF THE YEAR EDITION	
▲	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Ubisoft
6	BEYOND GOOD & EVIL	
Neu	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Ubisoft
7	FIFA FOOTBALL 2004	
▲	Genre: Fußball	Hersteller: EA
8	PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	
▼	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Ubisoft
9	BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	
▼	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Acclaim
10	MOTO GP - ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 2	
Neu	Genre: Motorrad-Rennspiel	Hersteller: THQ

Die Charts wurden ermittelt von **media control**

WELCHE SPIELE HABEN SICH IN DEN LETZTEN WOCHEN GUT VERKAUFT?

PC-BUDGET-CHARTS

1	HALF-LIFE: BACK TO GAMES	
●	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Vivendi
2	FUSSBALL MANAGER 2003 CLASSIC	
●	Genre: Fußball-Manager	Hersteller: EA
3	ROLLERCOASTER TYCOON 2 BEST OF ATARI	
●	Genre: Strategie	Hersteller: Atari
4	COSSACKS - SPECIAL OFFER	
●	Genre: Strategie	Hersteller: CDV
5	BSS - DIABLO 2: GOLD	
●	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Vivendi
6	TV TOTAL PRÄSENTIERT WOK WM	
●	Genre: Rennspiel	Hersteller: bhw
7	CRAZY MACHINES	
●	Genre: Denkspiel	Hersteller: Pepper Games
8	NEVERWINTER NIGHTS BEST OF ATARI	
●	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Atari
9	UNREAL TOURNAMENT 2003 (DT.VERSION)	
●	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Atari
10	EMPIRE EARTH: COLLECTION BESTSELLER	
●	Genre: Strategie	Hersteller: Vivendi

Die Charts wurden ermittelt von **media control**

PS2-PLATINUM-CHARTS

1	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (DT.)	
●	Genre: Action	Hersteller: Rockstar
2	DIE SIMS	
●	Genre: Simulation	Hersteller: EA
3	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	
●	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA
4	TEKKEN 4	
●	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Sony
5	FINAL FANTASY X	
●	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Sony
6	GRAN TURISMO 3: A-SPEC	
●	Genre: Rennsimulation	Hersteller: Sony
7	DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	
●	Genre: Action	Hersteller: EA
8	FIFA FOOTBALL 2003	
●	Genre: Fußball	Hersteller: EA
9	BURNOUT 2	
●	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: Acclaim
10	KINGDOM HEARTS	
●	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Sony

Die Charts wurden ermittelt von **media control**

GAMECUBE-CHARTS

1	FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES	
●	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Nintendo
2	HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE	
●	Genre: Simulation	Hersteller: Ubisoft
3	JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	
●	Genre: Action	Hersteller: EA
4	METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES	
●	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Konami
5	SUPER SMASH BROS. - PLAYER'S CHOICE	
●	Genre: Beat'em-Up	Hersteller: Nintendo
6	BEYOND GOOD & EVIL	
●	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Ubisoft
7	MARIO KART DOUBLE DASH!!	
●	Genre: Rennspiel	Hersteller: Nintendo
8	PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	
●	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Ubisoft
9	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	
●	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: EA
10	SUPER MARIO SUNSHINE PLAYERS CHOICE	
●	Genre: Jump'n'Run	Hersteller: Nintendo

Die Charts wurden ermittelt von **media control**

PRIMAL GAMES®

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

PLAYSTATION 2

Grundgerät oder Grand. Aqua	179,99
Action Replay Max	37,99
Memory Card Sony Original	27,99
Jack	46,99
Arc the Twilight of Spirits	36,99
Baldurs Gate 2	34,99
Euphonics: Peak 3	59,99
BDFL Manager 2004	55,99
Beyond Good & Evil	27,99
Castlevania	54,99
Conan The Dark Ace	49,99
Destruction Derby Online	55,99
Wie Sims brechen aus	55,99
Dragon Ball Z Budokai 2	57,99
Deadly Skies	56,99
Driver 3 just wheels	59,99
Euro 2004	56,99
Eye Toy Play + Kamera	34,99
FallOut Brotherhood of Steel	54,99
Fifa 04	55,99
Fight Night	54,99
Final Fantasy X-2	49,99
Firefighter E.D. 18	54,99
Fussball Manager 04	52,99
Forbidden Siren	54,99
Goblin Commander	44,99
Gran Turismo Prolog	39,99
Herr der Ringe Rückkehr des Königs	55,99
Hyper StreetFighter 2	29,99
Iron Storm	45,99
James Bond Alles oder nichts	55,99
Killswitch	36,99
Legacy of Kain Defiance	57,99
Mafia	59,99
Music 3000	44,99
Medal of Honor Rising Sun	55,99
Need for Speed Underground	55,99
Pro Evolution Soccer 3	57,99
R-Type Final	39,99
Resident Evil 4	49,99
Rise to Honor	54,99
Secret Weapon over Normandy	57,99
Sly Raccoon	29,99
Socan Navi Seals 2	54,99
Sonic Heroes	39,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow	59,99
Sweet Global Strike	54,99
This is Football 2004	49,99
Tony Hawk Underground	57,99
True Crime	56,99
WWE Smack Down!	39,99
Yu Gi Oh Duels of Roses Deutsch	44,99

GAME CUBE

Grundgerät	89,99
Action Replay	39,99
Die Sims brechen aus	55,99
Dragon Ball Z Budokai	49,99
Fifa 04	55,99
Final Fantasy Crystal Chronicles	57,99
Harvest Moon a Wonderful Life	49,99
Herr der Ringe Rückkehr des Königs	55,99
James Bond Everything or Nothing	54,99
Kirby's Air Ride	56,99
Mario Kart	55,99
Medal of Honor Rising Sun	55,99
Mario Party 5	57,99
Need for Speed Underground	55,99
Pikmin 2 just wheels	57,99
Pokemon Colosseum	37,99
RogueOps	55,99
Sonic Heroes	57,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow	59,99
Soul Collector 2	55,99
Tony Hawk Underground	57,99
True Crime	56,99
Worms 3D	59,99
Yakuza The Windwalker	49,99

X-BOX

Grundgerät Crystal	195,00
Grundgerät + Splinter@Break	189,99
Baldurs Gate 2	54,99
BDFL Manager 04	56,99
Beyond Good&Evil	29,99
Conan The Dark Ace	57,99
Dead Mans Hand	49,99
Duke Es 2	55,99
Driver 3 just wheels	59,99
Euro 2004	56,99
FallOut Brotherhood of Steel	54,99

Playstation 2

GameCube

X-Box

Game Boy Advance

Neu

Portofreie Lieferung*

* bei Auftragserteilung innerhalb Deutschlands

PLAYSTATION

PC CDROM

DVD&ANIME DVD

TRADING CARDS

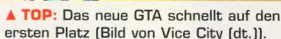
24 Stunden Online-Shopping
www.primalgames.de

Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Release-Angebot auf 200 und zwei Regalen!
EUROPEANER GEMÜBLER HUP
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

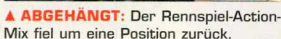
Artikel mit einer Alterskategorie von 18 Jahren können nur ausverkauft, gegen Alterskategorie:
Vorname per Rechnung Nachnahme und Zahlungsziel gebildet 5,99 Wochen keine weiteren Gebühren Preisänderungen vorbehalten.

02 34-9 16 06 30

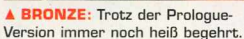
1 GTA SAN ANDREAS



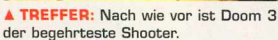
2 DRIVER 3



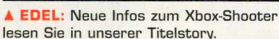
3 GRAN TURISMO 4



4 DOOM 3



5 HALO 2



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

	Titel	Genre	Plattformen	Hersteller	Erscheinungsdatum	Verkaufsrang
1	GTA SAN ANDREAS	Genre: Action	PC, PS2, Xbox	Hersteller: Rockstar	Erscheinung: Oktober 2004	Vormonat: 10. Platz
2	DRIVER 3	Genre: Action-Rennspiel	PC, PS2, Xbox	Hersteller: Atari	Erscheinung: Juni 2004	Vormonat: 1. Platz
3	GRAN TURISMO 4	Genre: Rennspiel	PS2	Hersteller: Sony	Erscheinung: Herbst 2004	Vormonat: 3. Platz
4	DOOM 3	Genre: Ego-Shooter	PC, Xbox	Hersteller: Activision	Erscheinung: Mitte 2004	Vormonat: 4. Platz
5	HALO 2	Genre: Ego-Shooter	Xbox	Hersteller: Microsoft	Erscheinung: 2004	Vormonat: 5. Platz
6	SILENT HILL 4	Genre: Horror-Adventure	PS2, Xbox	Hersteller: Konami	Erscheinung: 2004	Vormonat: 6. Platz
7	METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER	Genre: Action-Adventure	PS2	Hersteller: Konami	Erscheinung: 2004	Vormonat: 2. Platz
8	RESIDENT EVIL 4	Genre: Horror-Adventure	PS2, Xbox	Hersteller: Capcom	Erscheinung: 2004	Vormonat: 7. Platz
9	HALF-LIFE 2	Genre: Ego-Shooter	PC, Xbox	Hersteller: Vivendi	Erscheinung: 2004	Vormonat: 8. Platz
10	ONIMUSHA 3	Genre: Action	PS2	Hersteller: Capcom	Erscheinung: Juli 2004	-

**10
SPITZEN-
SPIELE**
zu gewinnen

Vergessen Sie dabei aber auf keinen Fall, Ihre Anschrift samt Telefonnummer anzugeben! Als Belohnung für die Mühen verlosen wir zehn Mal ein aktuelles Spitzenspiel, das Sie sich sogar selbst aussuchen dürfen.

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

Einsendeschluss: 23.6.2004

Mitarbeiter 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: _____OBT: _____TELEFON: _____ ALTER: _____

Videogames Aktuell
Kennwort "Most Wanted 0604"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

VGA MOST WANTED

ICH SPIELE DERZEIT:

PLATTFORM

PC	PS2	Xbox	GC
----	-----	------	----

PC	PS2	Xbox	GC
----	-----	------	----

DC	DCC	VAR	CC
----	-----	-----	----

PL	P32	ANOM	GL
----	-----	------	----

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

ICH WARTE AUF:

PLATTFORM

PC	PS2	Xbox	GC
----	-----	------	----

PC	PS2	Xbox	GC
----	-----	------	----

CC	CCC	CCC	CC
----	-----	-----	----

PL	PSE	ADD	GG
----	-----	-----	----

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

MEINE BEVORZUGTEN GENRES:

☐ Action ☐ Sport ☐ Rennspiel
☐ Ego-Shooter ☐ Adventure ☐ Taktik/Strategie
☐ Simulation ☐ 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 das Spiel zu nennen, das Sie gerne gewinnen möchten. Unbedingt das Wunsch-System angeben!

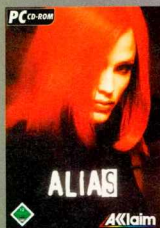
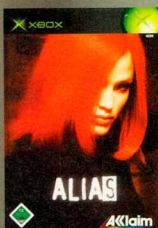
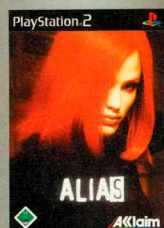
ALIAS™

DAS SPIEL ZUR SERIE

Ab sofort erhältlich und
ab Sommer auch für PC



www.aliasthegame.de



PlayStation 2



PC
CD-ROM



Touchstone Television



Acclaim

Alias © 2004 Touchstone Television. All Rights Reserved. Acclaim™ & © 2004 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Cheltenham. All Rights Reserved. Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. "PlayStation" and the "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTEILT DURCH ACCLAIM Entertainment GmbH, Leuchtenbergweg 20A, D-81677 München.

www.ACCLAIM.de

HIGHLIGHTS

PC

ICEWIND DALE 2

Rollenspiel

PC



▲ **7. MAI:** Viele knifflige Rätsel erwarten Sie im neuen Interplay-Rollenspiel.

THIEF: DEADLY SHADOWS

Action

PC

PS2



▲ **18. JUNI:** Lassen Sie sich nicht erwischen bei Ihren Beutezügen!

DOOM 3

Ego-Shooter

PC

PS2



▲ **SOMMER:** Für die Fans der Serie wird es sicher ein heißer Sommer!

VAMPIRE: DIE MASKERADE

Action-Rollenspiel

PC

PS2



▲ **SOMMER:** Das erste Fantasy-RPG, bei dem auch heftig geballert wird!

PC

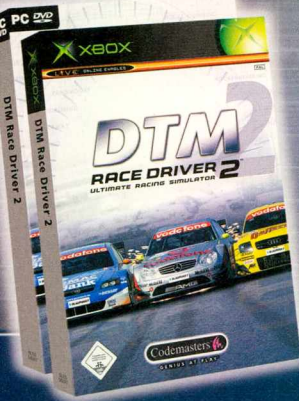
Auf den leistungsstarken und hochauflösenden PCs sind die Ego-Shooter und die vielen Strategie- und Rollenspiel-Varianten zu Hause.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN MAI 2004			
Alarm für Cobra 11	Action-Rennspiel	THQ	☆☆
Brain Twister	Denkspiel	Modern Games	☆☆
Crime Scene Investigation 2: Dark Motives	Adventure	Ubisoft	☆☆☆☆
Egypt 3	Adventure	Dreamcatcher	☆☆
Evany: Schlüssel zur Freiheit	Adventure	Dreamcatcher	☆☆
Gangland	Strategie	Bigben	☆☆☆☆
Icwind Dale 2	Rollenspiel	Interplay	☆☆
Impossible Golf Worldwide Fantasy Tour	Golf	THQ	☆☆
Nexagon	Action	Modern Games	☆☆
Perimeter	Strategie	Codemasters	☆☆
Rainbow Six: Raven Shield (Gold Edition)	Taktik-Shooter	Ubisoft	☆☆☆☆
Spartan	Strategie	THQ	☆☆
Syberia 2	Adventure	Atari	☆☆
UEFA Euro 2004	Fußball	Electronic Arts	☆☆☆☆

NEUERSCHEINUNGEN JUNI 2004			
Airbus Professional	Flugsimulation	THQ	☆☆
Alias	Action	Acclaim	☆☆
Asterix & Obelix XXL	Geschicklichkeit	Atari	☆☆
Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	☆☆
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action-Adventure	Electronic Arts	☆☆☆☆
Obscure	Horror-Adventure	Atari	☆☆☆☆
Shellshock: NAM '67	Action	Eidos	☆☆☆☆
Thief: Deadly Shadows	Action	Eidos	☆☆☆☆
Uru: The Complete Chronicles	Adventure	Ubisoft	☆☆☆☆
World Championship Pool	Billard	Bigben	☆☆

WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004			
Battlefield 1942 The WWII Anthology	Ego-Shooter	Electronic Arts	☆☆☆☆
Black & White 2	Strategie	Electronic Arts	☆☆☆☆
Brothers in Arms	Taktik-Shooter	Ubisoft	☆☆☆☆
Combat Elite: WWII Paratroopers	Action	Acclaim	☆☆
Die Sims 2	Simulation	Electronic Arts	☆☆☆☆
Doom 3	Ego-Shooter	Activision	☆☆☆☆
Dragon Empires	Rollenspiel	Codemasters	☆☆
EverQuest II	Online-Rollenspiel	Ubisoft	☆☆☆☆
Fahrenheit	Action-Adventure	Vivendi	☆☆☆☆
Ghost Recon 2	Taktik-Shooter	Ubisoft	☆☆
Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi	☆☆☆☆
Incredibles: Die Unglaublichen	Jump'n'Run	THQ	☆☆
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Action-Adventure	Vivendi	☆☆
Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	☆☆☆☆
Middle-Earth Online	Online-Rollenspiel	Vivendi	☆☆
Operation Flashpoint 2	Action	Codemasters	☆☆
Rollercoaster Tycoon	Strategie	Atari	☆☆
Silent Hunter 3	Action-Simulation	Ubisoft	☆☆
Stalker: Shadow of Chernobyl	Ego-Shooter	THQ	☆☆
The Matrix Online	Online-Rollenspiel	Ubisoft	☆☆
Vampire: Die Maskerade - Bloodlines	Action-Rollenspiel	Activision	☆☆
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	☆☆

Jede Menge Muskeln. Null Prozent Fett.



DTM²

RACE DRIVER 2
ULTIMATE RACING SIMULATOR 2



allhart aufgerüstet in die neue Saison!

Das offizielle Spiel zur DTM packt die Trickkiste aus: Zum eigenen DTM-Modus mit allen 10 Rennen, Trucks und Regeln der Saison 2003 gehen jetzt Formel-Rennwagen, Trucks, GT-Rennen, Rallye, Eisrennen und an den Start. 38 lizenzierte Wagen über 35 Strecken knüpfeln? DTM Race Driver 2 bietet das ultimative Racing-Paket – natürlich voll Netzwerk- und Xbox-Live-fähig. Kribbelt's? Einsteigen und abdrehen!

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks of Codemasters. "Race Driver"™ 2, "Ultimate Racing Simulator"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. "DTM" is a trademark of DTM. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used by Codemasters under license.

www.codemasters.de

Codemasters® 

GENIUS AT PLAY™

HIGHLIGHTS

PLAYSTATION2

DRAKENGARD

Action-Rollenspiel



▲ 7. MAI: Neben den Bodenschlachten kämpfen Sie auch auf einem Drachen.

THE SUFFERING

Horror-Adventure



▲ 20. MAI: In diesem actiongeladenen Horrortrip gehts blutig zur Sache.

ATHENS 2004

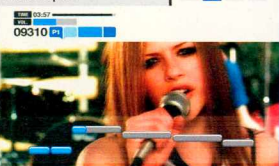
Sport



▲ 30. JUNI: Exklusiv für PlayStation2 erscheint das Spiel zu Olympia.

SINGSTAR

Musikspiel



And you turn it in - to
Hon - es - ty and pro - mise me

▲ 9. JUNI: Singen Sie mit Singstar wie Goldkehlchen Avril Lavigne.

PLAYSTATION2

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



TITEL	GENRE	HERSTELLER	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN MAI 2004			
Akte X: Resist or Serve	Horror-Adventure	Vivendi	***
Conan: The Dark Axe	Action	NBG	***
Cy Girls	Action-Adventure	Konami	***
Deadly Skies	Action	Konami	***
Drakengard	Action-Rollenspiel	Take 2	****
Goblin Commander	Echtzeit-Strategie	Bigben	***
Gran Turismo 4: Prologue	Rennsimulation	Sony	*****
Hyper Street Fighter 2	Beat'em-Up	Capcom	**
Pro Evolution Soccer 3 (Platinum)	Fußball	Konami	*****
Red Dead Revolver	Shoot'em-Up	Take 2	****
Riding Spirits 2	Rennsimulation	Capcom	***
Runaway	Adventure	Bigben	**
Showdown: Legends of Wrestling 3	Wrestling	Acclaim	**
Smash Court Tennis Pro Tournament 2	Tennis	Sony	***
Star Trek: Shattered Universe	Shoot'em-Up	Take 2	**
Syberia 2	Adventure	Atari	***
The Suffering	Horror-Adventure	Konami	****
Transformers	Action	Atari	***
UEFA Euro 2004	Fußball	Electronic Arts	****
Van Helsing	Action-Adventure	Vivendi	****
Way of the Samurai 2	Action	Capcom	***

NEUERSCHEINUNGEN JUNI 2004

America's 10 Most Wanted	Ego-Shooter	Play It	***
Athens 2004	Sport	Sony	****
A-Train 6	Simulation	Midas	**
Boxing Champions	Boxen	Midas	**
Centre Court: Hard Hitter 2	Tennis	Midas	**
Champions of Norrath	Rollenspiel	Ubisoft	*****
Chopliker: Crisis Shield	Flug-Action	Xicat	***
Combat Elite: WWII Paratroopers	Ego-Shooter	Acclaim	***
Driver 3	Action-Rollenspiel	Atari	*****
Forever Worlds	Adventure	Dreamcatcher	**
Formel Eins 2003 (Platinum)	Formel1-Rennspiel	Sony	***
Formel Eins 2004	Formel1-Rennspiel	Sony	****
.hack Vol. 2	Action-Rollenspiel	Atari	***
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action-Adventure	Electronic Arts	****
IndyCar Series 2005	Rennsimulation	Codemasters	***
Malice: Kats Tale	Jump'n'Run	Koch Media	**
Mashed	Action-Rennspiel	Supersonic	***
MTV Music Generator 3	Musikspiel	Codemasters	****
Obscure	Horror-Adventure	Atari	****
Onimusha Blade Warriors	Beat'em-Up	Capcom	****
Power Drome	Action-Rennspiel	Bigben	**
Shellshock: NAM '67	Action	Eidos	**
Shrek 2	Jump'n'Run	NBG	****
SingStar	Musikspiel	Sony	****
World Championship Pool	Billard	BigBen	**
Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses	Strategie	Konami	****

KONAMI



Die beste Strategie
gegen Langeweile:
Kampfpreise!

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
für

€14,95*

**unverbindliche Preisempfehlung*

© 1996 KAZUKI TAKAHASHI
Produced by Konami Entertainment Japan, Inc. KONAMI® is a registered trademark of Konami Corporation.
"J-" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved



www.konami-europe.com

HIGHLIGHTS

XBOX

NINJA GAIDEN

Action 



▲ **15. MAI:** Ryu metzelt in seinem Comeback ganze Monsterhorden nieder.

DRIVER 3

Action-Rennspiel  



▲ **1. JUNI:** Satte Crashes und dicke Schlitten machen Driver 3 einzigartig.

HEADHUNTER: REDEMPTION

Action-Adventure  



▲ **AUGUST:** Ein innovatives Zielsystem zeichnet das neue Headhunter aus.

SILENT HILL 4: THE ROOM

Horror-Adventure  



▲ **SEPTEMBER:** Werden die Tage kürzer, kommt das neue Silent Hill 4!

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 MAI 2004			
Goblin Commander	Echtzeit-Strategie	Bigben	☆☆☆
Ninja Gaiden	Action	Microsoft	☆☆☆
RalliSport Challenge 2	Offroad-Rennspiel	Microsoft	☆☆☆☆
Red Dead Revolver	Shoot'em-Up	Take 2	☆☆☆☆
Showdown: Legends of Wrestling 3	Wrestling	Acclaim	☆☆
Sitting Ducks	Jump&Run	LSP	☆☆☆
Syberia 2	Adventure	Atari	☆☆☆
The Suffering	Horror-Adventure	Konami	☆☆☆☆
UEFA Euro 2004	Fußball	Electronic Arts	☆☆☆☆
Van Helsing	Action	Vivendi	☆☆☆

NEUERSCHEINUNGEN JUNI 2004			
Breakdown	Action	Electronic Arts	☆☆☆☆
Combat Elite: WWII Paratroopers	Action	Acclaim	☆☆☆
Driver 3	Action-Rennspiel	Atari	☆☆☆☆
Full Spectrum Warrior	Strategie	THQ	☆☆☆☆
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action-Adventure	Electronic Arts	☆☆☆☆
IndyCar Series 2005	Rennsimulation	Codemasters	☆☆
Malice: Kats Tale	Jump'n'Run	Vivendi	☆☆
MTV Music Generator 3	Musikspiel	Codemasters	☆☆☆☆
Obscure	Horror-Adventure	Atari	☆☆☆
Shadow Ops: Red Mercury	Action	Atari	☆☆☆☆
Shellshock: NAM '67	Action	Eidos	☆☆☆
Shrek 2	Jump'n'Run	NBG	☆☆☆☆
Sudeki	Rollenspiel	Microsoft	☆☆☆
Thief: Deadly Shadows	Action	Eidos	☆☆☆☆
World Championship Pool	Billard	Bigben	☆☆

NEUERSCHEINUNGEN JULI 2004			
Spider-Man the Movie 2	Action	Activision	☆☆☆☆

WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004			
BC	Adventure	Microsoft	☆☆☆☆
Brothers in Arms	Ego-Shooter	Ubisoft	☆☆☆☆
Colin McRae Rally 2005	Offroad-Rennspiel	Codemasters	☆☆☆☆
Def Jam Vendetta: Fight for NY	Wrestling	Electronic Arts	☆☆☆☆
Fable	Rollenspiel	Microsoft	☆☆☆☆
Far Cry: Instincts	Ego-Shooter	Ubisoft	☆☆☆☆
Ghost Recon 2	Ego-Shooter	Ubisoft	☆☆☆☆
Halo 2	Ego-Shooter	Microsoft	☆☆☆☆
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	Atari	☆☆☆☆
Incredibles: Die Unglaublichen	Jump'n'Run	THQ	☆☆☆☆
Outrun 2	Action-Rennspiel	Atari	☆☆
Painkiller (dt.)	Action	Dreamcatcher	☆☆☆☆
Pro Evolution Soccer X	Fußball	Konami	☆☆☆☆
Rainbow Six 3: Black Arrow	Taktik-Shooter	Ubisoft	☆☆☆☆
Rocky Legends	Boxen	Ubisoft	☆☆☆☆
Silent Hill 4: The Room	Horror-Adventure	Konami	☆☆☆☆
StarCraft: Ghost	Action	Vivendi	☆☆☆☆
The Bard's Tale	Action-Rollenspiel	Acclaim	☆☆☆☆
The Chronicles of Riddick	Action	Vivendi	☆☆☆☆



HIGHLIGHTS

GAMECUBE

HARRY POTTER 3

Action-Adventure



▲ **17. JUNI:** Das dritte Abenteuer führt Harry in finstere Verleise.

DEF JAM VENDETTA 2

Wrestling



▲ **SEPTEMBER:** Das neue Def Jam bietet sehr detaillierte Kämpfermodelle.

PIKMIN 2

Strategie



▲ **AUGUST:** Die lustigen Pikmin werden Ihrem Hirn wieder alles abverlangen.

SPLINTER CELL 2

Stealth-Action



▲ **SEPTEMBER:** Pandora Tomorrow erscheint für den GameCube später.

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 MAI 2004			
Pokémon Colosseum	Beat'em-Up	Nintendo	★★★★
NEUERSCHEINUNGEN JUNI 2004			
Asterix & Obelix XXL	Geschicklichkeit	Atari	★★★
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action-Adventure	Electronic Arts	★★★★
Mario Golf: Toadstool Tour	Golf	Nintendo	★★★★
Phantasy Star Online III: C.A.R.D Revolution	Denkspiel	Atari	★★★★
World Championship Pool	Billard	Bigben	★★
WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004			
Def Jam Vendetta Fight For NY	Wrestling	Electronic Arts	★★★★★
Frogger's Adventures: The Rescue	Geschicklichkeit	Konami	★★
Galleon	Action-Rollenspiel	Avalon	★★
Incredibles: Die Unglaublichen	Jump'n'Run	THQ	★★★★
Killer 7	Action-Adventure	Capcom	★★★★
Kookabonga	Partyspiel	Vivendi	★★★
Mace Griffin Bounty Hunter	Action	Vivendi	★★
Medabots: Infinity	Action-Adventure	Natsume	★★
Micro Mayhem	Geschicklichkeit	Jaleco	★★★
Pikmin 2	Strategie	Nintendo	★★★★★
Rainbow Six 3	Taktik-Shooter	Ubisoft	★★★★
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	★★★★★
StarCraft Ghost	Action	Vivendi	★★★★
The Red Star	Action	Acclaim	★★★
Virtua Fighter Quest	Action-Adventure	Sega	★★★★
World Racing	Action-Rennspiel	TDK	★★
WWE: Day of Reckoning	Wrestling	THQ	★★★★

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 MAI 2004			
Boktai: The Sun Is In Your Hand	Action-Adventure	Konami	★★★★★
Shining Force	Strategie	THQ	★★★★★
Van Helsing	Action	Vivendi	★★★★
NEUERSCHEINUNGEN JUNI 2004			
Asterix & Obelix XXL	Geschicklichkeit	Atari	★★★
Crash Bandicoot: Fusion	Jump'n'Run	Vivendi	★★★★
Donkey Kong Country 2	Jump'n'Run	Nintendo	★★★★
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action-Adventure	Electronic Arts	★★★★
Sonic Advance 3	Geschicklichkeit	THQ	★★★★
Spyro The Dragon: Fusion	Jump'n'Run	Vivendi	★★★★
WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004			
Die Biene Maja 4	Jump'n'Run	Acclaim	★★
Fast & Furious	Action-Rennspiel	Vivendi	★★★
Frogger's Journey: The Forgotten Relic	Geschicklichkeit	Konami	★★
Incredibles: Die Unglaublichen	Jump'n'Run	THQ	★★★★
Megaman Battle Network 4 Blue Moon	Action	Capcom	★★★★
Megaman Battle Network 4 Red Sun	Action	Capcom	★★★★



Kein Ereignis in der Geschichte der USA wurde so oft missverstanden wie der Vietnamkrieg. Erst wurde falsch darüber berichtet, dann geriet er in Vergessenheit. Selten zuvor haben sich so viele Menschen über so vieles geirrt. Und nie waren die Folgen eines Missverständnisses so tragisch.“ – **Richard Nixon**

SHELLSHOCK™

NAM '67



PC
CD

PlayStation.2



eidos
www.eidos.com

DAS VGA-GEWINNSPIEL

Beantworten Sie einfach unsere Frage und gewinnen Sie jede Menge attraktiver Preise von Electronic Arts und Ubisoft!

ELECTRONIC ARTS

Richtig dick absahnen können Sie diesen Monat bei unserem attraktiven "Battlefield Vietnam"-Paket. In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir mehrere prall gefüllte Fan-Pakete mit wertvollen Gewinnen wie beispielsweise einem "Battlefield Vietnam"-Getränkekühlschrank – dem absoluten Hingucker auf jeder LAN-Party.



GESAMTWERT
1500 €

UBISOFT

Über unsere drei Goodie-Pakete von "Splinter Cell: Pandora Tomorrow" dürften sich besonders die Fans von Sam Fisher freuen. Neben einer 31 cm hohen Figur des unermüdlichen Elite-Agenten findet sich im Karton noch ein "Handy-Incoming-Call-Ring", der blinkt, wenn jemand Sie mobil erreichen möchte. Weitere Fanartikel komplettieren das geniale Paket.

GESAMTWERT
450 €

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 Juni
Max-Planck-Strasse 13
97204 Höchberg

Einsendeschluss: 18.06.2004. Mitarbeiter von Ubisoft, Electronic Arts und CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsvers ist ausgeschlossen.

ELECTRONIC ARTS

Rechtzeitig zum Kinostart von "Harry Potter und der Gefangene von Askaban" verlosen wir in Zusammenarbeit mit Electronic Arts fünf wertvolle Pakete. Darin befinden sich jeweils das Spiel "Harry Potter und der Gefangene von Askaban" (wahlweise PC, PS2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance), ein T-Shirt und eine Autogrammkarte mit den Unterschriften der drei Hauptdarsteller.



GESAMTWERT
500 €

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.



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



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 ungesehen kaufen.



HALBER PREIS: Fast alle Anbieter legen Spiele nach einiger Zeit günstiger an. 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 klangvollen 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 decken schonungslos auf, was gut und was voll daneben ist.

TECHNIK: Weisen Bild oder Ton Besonderheiten auf, beschreiben wir diese hier. 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.

TESTERGEBNIS

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

System	PC	PS2	Xbox	GC
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	60 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro

Zu beachten: Bis Redaktionsschluss lag uns nur die PS2-Version vor, größere Unterschiede der Versionen erwarten wir nicht.

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 43)
Anzahl der Spieler	1-2
Onlinefähig	ja (nur PS2 + PC)
Langzeitmotivation	Hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar

www.needforspeed.de

Vibration	Leakrad	Lightgun
Headset	Tastatur	Maus
Multitap	Speichern nach Rennen	
Texte deutsch	Sprachausgabe deutsch	
USK	frei	Spieldauer: 30-40 Std.

Pro & Contra:

- Fast zu schön um wahr zu sein
- Tunen und Stilen bis der Arzt kommt
- Viele Abkürzungen und geheime Stellen
- Wenig Autos und Strecken

Bild: Flimmerfreies Bild, flüssige Grafik, kein 16:9-Modus.

Ton: Top-Soundtrack, eintönige Motorensounds, Pro Logic II, THX-zertifiziert.

Grandioser Action-Racer mit umfangreichem Tuning-Part und spannenden Stadtschrecken. Verbotten schnell und illegal schön!

INHALT

SPIELE IM TEST

SPIELTITEL	SEITE	SYSTEM
HITMAN 3: CONTRACTS	62	PC PS2 Xbox GC
TRANSFORMERS	64	PC PS2 Xbox GC
RALLISPORT CHALLENGE 2	66	PC PS2 Xbox GC
PORT ROYALE 2	68	PC PS2 Xbox GC
ALIAS	69	PC PS2 Xbox GC
UEFA EURO 2004	70	PC PS2 Xbox GC
RED DEAD REVOLVER	72	PC PS2 Xbox GC
AKTE X: RESIST OR SERVE	73	PC PS2 Xbox GC
GRAN TURISMO 4: PROLOGUE	74	PC PS2 Xbox GC
PAINKILLER (DT.)	76	PC PS2 Xbox GC
SNIPER 2	77	PC PS2 Xbox GC
VAN HELSING	78	PC PS2 Xbox GC
POKEMON COLOSSEUM	81	PC PS2 Xbox GC

BUDGETTESTS/ADD-ONS

FORMEL EINS 2003	82	PC PS2 Xbox GC
PRO EVOLUTION SOCCER 3	82	PC PS2 Xbox GC
ENTER THE MATRIX	84	PC PS2 Xbox GC

WEITERE BUDGET-HIGHLIGHTS: 84

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 Gegenschatz und Wettbewerbs beinhalten, wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwillkürlich, so dass keine emotionale Überforderung der Kinder ab Grundschulalter zu befürchten ist. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheitern durch ihre Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu stressig für Vorschulkinder. Oft sind sie ab 8-10 Jahren auch komplex beherrschbar.



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Hier spielen kompetente Grundraster in der Lösung von Spielaufgaben bereits eine größere Rolle, deren Bewältigung man Grundschulalter nicht mehr zumuten möchte. Den 12-15jährigen dagegen wird durchaus empfohlen, den Charakter des Szenarios eindeutig als Spielangebot zu reflektieren. Zum Beispiel stehen die Spielkonzepte auf Technikszene (historische Militärgeschichte oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf der Motivation, tapferen Rollen in komplexen Sagen- und Mythemen zu spielen. Eine klare Unterscheidung zwischen Spielcharakter und Alltagsverhalten erscheint bei in dieser Weise eingestuftem Titel für Heranwachsende im mittleren Schulalter besonders aufgrund von zu rückhaltender Visualisierung von Kampfplänen möglich und wahrscheinlich.



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion der interaktiven Beteiligung am Spiel sind erforderlich. Rasante bewaffnete Action, mitunter auch gegen menschlichen Gegner, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen, vermitteln eine größere Identifikationsmöglichkeit mit dem Spielgeschehen. Für die Überzeugung, dass bei Erreichung eines Indizierungsantrages bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPfS) nach Erscheinen des Titels auf dem deutschen Markt eine Indizierung wahrscheinlich wäre.



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG. Das gesamte einseitig gewalttätige Spielkonzept sowie die effektiv programmierte Visualisierung und Soundgestaltung der Folgen von Action (menschlich gestaltete Gegner) löst Befürchtungen schädlicher Wirkung sowohl für Kinder als auch für Jugendliche aus. Die Gutachtergremien gelangen zu der Überzeugung, dass bei Erreichung eines Indizierungsantrages bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPfS) nach Erscheinen des Titels auf dem deutschen Markt eine Indizierung wahrscheinlich wäre.

HITMAN

CONTRACTS



Raffiniert, kaltblütig, professionell: Agent 47 bricht auch diesmal seine tödlichen Verträge nicht.



▲ **FRIEDENSPFEIFE:** Die erste Zielperson hat Agent 47 zunächst mit einer Opium-Pfeife ruhig gestellt. Nun kann sich der Profikiller entspannt darauf vorbereiten, sein zugekifftes Opfer zu beseitigen.



▲ **SICHERHEIT:** An manchen Stellen wird man auf Waffen untersucht.



▲ **AUFGEFLOGEN:** Obwohl der Hitman einen Strahlenschutzanzug trägt, schlägt der Wachmann Alarm.

Wenn ein Spiel nicht an Personen verkauft werden darf, die jünger sind als 18, hat das meistens gute Gründe. Solche Spiele sind ausschließlich für Erwachsene gemacht! "Hitman: Contracts" ist ein solches Spiel denn es geht dabei ordentlich zur Sache: Knallharte Schusswechsel und abartige Sexspielchen versetzen den volljährigen Spieler direkt ins skurrile Leben von Agent 47, eines Profi-Killer.

STORY: Agent 47 – geklont und perfekt ausgebildet, ist schwer verletzt. In einer seiner Missionen hat er sich einen Bauchschuss eingefangen. Jetzt rettet er sich mit letzter Kraft in ein schäbiges Stundchenhotel im Pariser Rotlichtviertel. Doch wird das Gebäude bereits von Spezialkräften der Polizei umstellt. Dem Agenten schwinden die Sinne, Realität und Erinnerungen an alte Einsätze vermischen sich mehr und mehr.

SPIEL: Sie spielen die Missionen, die in der bewegten Vergangenheit von 47 liegen. Dabei pendelt die Story ständig zwischen der aktuellen Situation in Paris und den alten Einsatzorten in aller Welt hin und her. Durch diesen Kunstgriff wirkt das Spiel sehr dynamisch und abwechslungsreich: Jede Mission spielt an anderen Schauplätzen, an einem Militärstützpunkt in Sibirien, in den engen Straßen von Hongkong oder in einem

Gutshaus in England. Ebenso vielfältig sind die Personen, die es auszuschalten gilt.

Level 2 beispielsweise führt Agent 47 in einen Schlachthof. Dort lädt der Fleischkönig zu einer exklusiven SM-Party ein. Ihn zu liquidieren ist gar nicht so leicht. Zunächst muss 47 als Metzger getarnt ins Hauptgebäude vordringen. Die Wachen filzen allerdings jeden, der den Komplex betreten will. Das bedeutet: Vor den Kontrollen alle Waffen ablegen! Sind Sie drin, lohnt ein Blick auf die Karte. In Echtzeit lassen sich so alle Bewegungen der Personen studieren. Besonders die Wege der patrouillierenden Wachen sollten Sie genauer anschauen.

Der Fleischkönig hält sich im zweiten Stock auf und liegt vollgefressen in seinem Bett. Um an seinen Bodyguards vorbeizukommen, benötigt der Hitman die Klamotten eines Kellners. Trägt er noch eine üppige Mahlzeit vor sich her, ist es kein Problem, an den Fleischberg heranzukommen und ihn dann zu eliminieren statt ihm zu servieren.

Eine weitere Mission verschlägt Agent 47 ins bitterkalte Sibirien. Dort muss der Profi nicht nur einen Oberst ausschalten, sondern auch eine Militärbasis auf einem Atom-U-Boot zerstören. Dazu benötigt er allerdings Hilfe eines V-Manns. Ihn trifft 47 in der Küche der Basis, wo er auch



▲ **QUALVOLL:** Diese Zielperson ist für den Hitman keine echte Herausforderung mehr.



▲ **KOLOSS:** Dieses russische Atom-U-Boot gilt es mit drei Bomben zu versenken.



▲ **RUHIG BLUT:** Aus der Entfernung eliminiert 47 mit dem Scharfschützengewehr.



▲ **LACK UND LEDER:** Auf der SM-Party im Schlachthof hotten die Gäste so richtig ab. Sollte die Kellner-Tarnung trotz Essen für den Fleischkönig auffliegen, kommt es zu einer Massenpanik und einer fiesen Ballerorgie.



▲ **RESPEKT:** An diesem Kartenausschnitt ist sehr gut zu sehen, wie viele Personen gleichzeitig dargestellt werden können.



▲ **GNADENLOS:** Agent 47 ist seit seinem Entstehen im Reagenzglas auf skrupelloses Töten gepolt – der perfekte Killer.

gleich das Essen des Oberst mit Abführmittel verfeinert. Nachdem die Zielperson sein Mittagessen vertilgt hat, kommt es wie es kommen muss und Sie erwarten Ihr Opfer bereits auf der Toilette – mit entschärften Waffen. Nun einfach die Klamotten des Oberst überwerfen und das U-Boot mit gut platzierten Sprengsätzen versenken.

Jede Mission kann mindestens auf zwei, meistens sogar drei oder vier unterschiedliche Arten gemeistert werden. Prinzipiell ist es immer möglich, mit brachialer Waffengewalt alles niederzumahen, was im Weg steht. Doch in den höheren Schwierigkeitsgraden ist dies meistens nur schwer zu schaffen. Besser ist da die "Lautlose Killer"-Methode: Entweder man erledigt den Auftrag aus der Ferne mit einem Scharfschützengewehr oder mit anderem, etwas aufwändigerem Spielzeug wie Rattengift, Autobomben oder Stromschlag. Spezial-"Werkzeuge" sind auf der Karte mit einem Ausrufezeichen markiert.

Besonders beeindruckend ist die von IO Interactive eigens entwickelte Glacier-Grafik-Engine. Dutzende von Personen tummeln sich ohne Einbußen bei der Rechengeschwindigkeit auf dem Bildschirm. Dabei sind die Texturen sehr detailliert und die Weitsicht mehr als ausreichend. Die Animationen – gerade bei langsamen Bewe-

gungen auf engstem Raum – fallen leider etwas aus dem Rahmen, sie wirken hölzern.

Der Sound ist hingegen nahezu perfekt. Je nach Einsatzland verändert sich auch die Sprachausgabe. Sprechen die Leute in Amsterdam Holländisch und in Paris Französisch, sind die Chinesen selbst für Spieler mit umfassenden Fremdsprachenkenntnissen nicht zu verstehen. Musikuntermalung und Geräusche sind sehr atmosphärisch und unterstreichen die Spannung.

FAZIT: "Hitman: Contracts" zeigt sich deutlich verbessert im Vergleich zum Vorgänger. Abwechslungsreichere Missionen, mehr Lösungswege und bessere Grafik bringen unter dem Strich klar mehr Spielspaß. Zwar hapert es immer noch ein wenig an der KI und manche Situationen wirken sehr vorberechnet, trotzdem entfaltet sich eine packende, manchmal sogar beklemmende Atmosphäre und man spürt, wie man anfängt, selbst wie ein Profikiller zu ticken. "Hitman: Contracts" ist sicher kein Spiel für Jugendliche, dazu ist die Darstellung von Sex und Gewalt zu schonungslos. Dennoch schafft es das neue Hitman, die Grenze des guten Geschmacks zu wahren und definiert das Action-Agenten-Genre für Erwachsene neu.

SH

TESTERGEBNIS

HITMAN: CONTRACTS

System	PC	PS2	Xbox
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	50 Euro / 60 Euro	60 Euro	
Zu beachten	Alle Versionen sind inhaltlich vollkommen identisch.		
Genre	Stealth-Action		
Hersteller	Eidos		
PC-Anforderung	Standard (S. 61)		
Anzahl der Spieler	1		
Onlinefähig			
Langzeitmotivation	mittel		
Schwierigkeitsgrad	einstellbar		
www.eidos.de			
Vibration	☒	Lenkrad	☐ Lightgun
Headset	☐	Tastatur	☒ Maus
Multispr	☐	Speichern	☒ Wiederherstellen
Texte (deutsch)	☒	Sprachausgabe	(deutsch)
USK	18	Spieldauer	(ca. 15 Std.)
Pro & Contra	▲ Sehr abwechslungsreiche Missionen ▲ Viele Wege führen zum Missionsziel ▲ Spannende Agenten-Atmosphäre ▼ Steuerung wirkt überladen		
Bild	Detaillierte Texturen, ruckelfreier Aufbau trotz großer Weitsicht. Die Sprache hängt vom Einsatzort ab. Die Musik ist sehr atmosphärisch.		
Ton	Der beste "Hitman", den es jemals gab! Spannende Missionen, viele Lösungswege und coole Zwischensequenzen fesseln auch vor dem Schirm.		
			2+ GRAFIK 1- SOUND WERTUNG 1-

TRANSFORMERS

Atari schickt die japanischen Verwandlungsroboter in ein fulminantes Actionspektakel.



▲ **DSCHUNGELKAMPF:** Optimus Prime, Anführer der Autobots, stürmt auf eine Gruppe überraschter Decepticones zu. Attackieren Sie Ihre Gegner nach Möglichkeit aus der Ferne. In Nahkämpfen ziehen Sie schnell den Kürzeren.



▲ **GIGANTISCH:** Der riesige Endgegner Tidal Wave verwandelt sich vor Ihren Augen vom Schachtschiff in einen Riesenroboter.



▲ **PS-MONSTER:** Als Truck kann Optimus Prime zwar nicht schießen, aber seine Gegner einfach über den Haufen fahren.

Zugegeben: Sonderlich zugkräftig ist die "Transformers"-Lizenz nicht gerade, ihre besten Jahre haben die mittlerweile nicht mehr allzu populären Plastikroboter hinter sich. Umso erfreulicher, dass die geringen Erwartungen an das Spiel deutlich übertroffen werden. "Transformers" entpuppt sich als echter Geheimtipp für jeden Actionfan.

STORY: Die Transformers sind riesige Roboter, die sich in Vehikel wie einen Truck oder einen Geländewagen verwandeln können. Sie sind uns Menschen in vielen Belangen sehr ähnlich: Sie haben einen eigenen Willen, hegen Gefühle und sie betrachten Krieg als adäquates Mittel zur Konfliktlösung. Schon seit langer Zeit tobt ein erbitterter Kampf zwischen den beiden verfeindeten Rassen der friedliebenden Autobots und der grausamen Decepticons. Beide Parteien streiten sich verblissen um den Zugriff auf die Mini-Cons, die dritte Transformers-Rasse. Diese kleinen Roboter können sich mit ihrem Finder verbünden und diesem so eine nützliche Spezialfähigkeit verleihen.

SPIEL: Sie begeben sich als einer der drei Autobots Optimus Prime, Hot Shot oder Red Alert in acht umfangreichen Missionen auf die Suche nach den hilfreichen Mini-Cons. Aus der

Schulterperspektive steuern Sie Ihren Kampfbot durch optisch großartige Areale und zerlegen mit enormer Feuerkraft die Decepticon-Armeen. Größere Distanzen innerhalb der sehr weitläufigen Levels überbrücken Sie zeitsparend in der Fahrzeug-Form Ihres Helden.

Ihr Hauptziel ist das Aufspüren der insgesamt mehr als 40 verschiedenen Mini-Cons, von denen Sie vier Stück gleichzeitig ausrüsten können. Jedes erleichtert Ihnen auf seine eigene Art und Weise das Leben. Einige verbessern Ihre Schutzschilde, andere liefern neue Waffensysteme oder gar neue Fähigkeiten wie höhere Sprünge oder kurze Sprünge. Am Ende jeder Welt wartet ein mächtiger Endgegner, den Sie nur mit der richtigen Taktik bezwingen können.

FAZIT: Neben der exzellenten Präsentation begeistern vor allem die packenden Feuergefechte. Besonders die Duelle mit den teilweise riesigen Gegnern sorgen für erhöhten Adrenalinausstoß. Abwechslung kommt durch die vielen Mini-Cons in Spiel, denn zahlreiche Kombinationsmöglichkeiten lassen völlig unterschiedliche Spielweisen zu. Der einzige echte Kritikpunkt ist der trotz Einstellmöglichkeit und vieler Speicherpunkte sehr hohe Schwierigkeitsgrad.

FK

TESTERGEBNIS

TRANSFORMERS	
System	PS2
Erscheint	erhältlich
Preis	50 Euro
Zu beachten	Umsetzungen für andere Systeme sind derzeit nicht geplant.
PlayStation 2	Genre Action
Hersteller	Atari
PC-Anforderung	-
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar/hoch
www.atari.de	
VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT	Vibration ☒ Lenkrad ☐ Lightgun ☐
	Headset ☐ Tastatur ☐ Maus ☐
	Multitap ☐ Speichern ☐ Speicherpunkte ☐
	USK 12 Spielzeit ca. 15 Std.
Pro & Contra	▲ Toll inszenierte Bombast-Action ▲ Mini-Cons bringen neue Fähigkeiten ▼ Für ungeübte Spieler sehr schwer ▼ Keine Mehrspieler-Modi
Bild	Hübsche Levels und tolle Effekte. Gelegentliche Ruckler stören kaum.
Ton	Packende Musikkunterlegung, akzeptable deutsche Sprachausgabe.
	Toll inszeniertes Action-spektakel mit weitläufigen Welten und spannenden Feuergefechten. Für ungeübte Spieler aber eine harte Nuss.
12	
1- GRAFIK	
2 SOUND	
1- WERTUNG	

RALLISPORT CHALLENGE 2

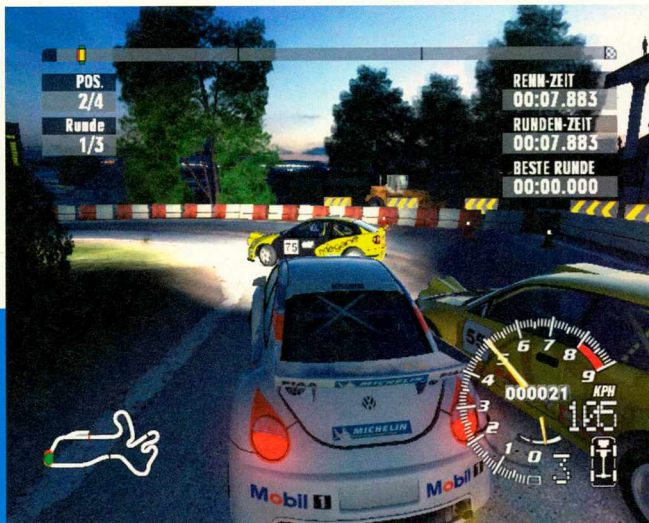
"Halb rechts, Achtung Bäume innen, Lange leicht links macht zu, über Hügel..." Willkommen zu einem sensationellen Rallye-Spektakel!



▲ ERKENNUNGSDIENST: Besonders exakt sind die Rallye-Cracks dargestellt. Leider ohne Lizenz für Originalfahrer.



▲ BLECHKONTAKT: Ein Skoda will unbedingt vorbei. Ihre Beschädigungen zeigt das Symbol neben dem Tacho an.



▲ TURBOKÄFER: Die Nachtrennen sind optisch eindrucksvoll. Hier strahlt der VW Beetle RSi einen Renault Mégane an. An den detaillierten Fahrzeugmodellen fehlen weder Sponsorenaufkleber noch Typenschilder. Auch die Querstreben sind deutlich zu erkennen.



▲ KARRIERE: Die Baumstruktur stellt Ihre Fortschritte dar. Ziel: Die Superrallye-Lizenz.



▲ BADEN GEGANGEN: Gerät man mal neben die Strecke, wie dieser Audi Quattro S1, kann man sich jederzeit zurücksetzen.

Rallye-Games haben das Rennspielerlager schon immer gespalten: Simulations-Freaks lieben anspruchsvolle Steuerung, realistische Schadensmodelle und authentische Soloprofungen, während Arcade-Zocker auf leichten Einstieg, gutmütiges Fahrverhalten und spannende Positionskämpfe Wert legen. Digital Illusions ("Battlefield Vietnam") versuchen mit dem Nachfolger zum 2002 erschienenen "RalliSport Challenge" erneut den Spagat zwischen Realismus und Schortpaß – und die Schweden haben diese Aufgabe grandios gemeistert!

UMFANG: Innerhalb des Karriere-Modus oder im Einzelrennen dürfen Sie Ihr fahrerisches Talent in fünf Wettbewerben unter Beweis stellen. Am spektakulärsten ist dabei das fordernde Eis-Rennen. Wer hier nicht gefühlvoll mit Gas und Bremse spielt, dreht eine Pirouette nach der nächsten. In den Bergrennen stürmen Sie (hoffentlich PS-stark) enge Serpentinlen hinauf – und dann wieder hinunter. Die Rallye-Disziplin bietet klassische Kontrollpunkt-Wettkämpfe, alleine gegen die Zeit der Kontrahenten.

Duelle auf Rundkursen tragen Sie in der Gelände-Rallye aus. Die zunächst gefahrene Qualifikationsrunde ist dabei für Ihre Startposition maßgeblich. Hinter Crossover verbirgt sich ein

neuer Zweikampf-Modus: Beide Fahrer treten auf einer Strecke gegeneinander an, die die Form einer 8 hat. Auf den Parallel-Kursen absolviert man dabei auch den Abschnitt des Gegners.

Zum Staub-, Schlamm- und Kiesfressen dürfen Sie in den engen Schalensitzen von mehr als 40 Originalfahrzeugen Platz nehmen. Die Auswahl erstreckt sich von PS-Protzen wie dem Volvo S40 EVO und dem Toyota Celica bis hin zu "Oldtimern" Marke Ford GT 70 oder Renault R5. Reicht die Leistung nicht aus, freuen sich Tüftler über vielfältige Tuning-Möglichkeiten: Neben Standards wie Getriebeübersetzung und Lenkung lassen sich Bremsen, Spur, Federung sowie Stoßdämpfer in mehreren Parametern justieren.

Wie so oft haben Sie anfangs nur für wenige dieser Karossern den passenden Schlüssel. Um weitere Modelle und mehr der insgesamt über 90 Strecken und Etappen freizuspüren, müssen Sie im Karriere-Modus Ihre Berufung zum Rallye-As beweisen. Die Kurse führen Sie quer über den Globus: Sie hinterlassen Ihre Reifenspuren in Argentinien, Monte Carlo, Schweden, Großbritannien, Australien sowie in den USA.

SPIEL: Ihre Karriere starten Sie als Amateur – dementsprechend einfach lassen sich die ersten Siege einfahren. Um die Karriereleiter hi-



▲ **REPLAY 1:** Spektakuläre Kameraperspektiven machen Lust auf Zeitlupenstudien.



▲ **REPLAY 2:** Die Scheinwerfer-Ausleuchtungen sehen umwerfend aus.



▲ **REPLAY 3:** Environment-Mapping und aufwirbelnder Schnee – einfach nur genial!



▲ **CÔTE D'AZUR:** Der Ville-sur-Mer-Kurs in Monte Carlo gehört zu den grafisch beeindruckendsten Strecken. Standesgemäß bestreiten wir das Rennen mit einem echten Klassiker – dem Ford GT 70. Im Hintergrund ankert gerade ein Luxusliner.



▲ **SPLITSCREEN:** Zu zweit auf der Strecke müssen Sie bei Texturqualität und Geschwindigkeit kaum Abstriche in Kauf nehmen.



▲ **BERGSTEIGER:** Die Autos sind in Klassen unterteilt. Der Kletterspezialist Peugeot 405 hat einige Pferde unter der Haube.

naufzuklettern, müssen Sie die Veranstaltungen lediglich abschließen. Bis man die Superrallye-Lizenz in der Tasche hat, heizt man jedoch in mehr als 100 Events über die herausfordernden Pisten.

Auf den interessanten Kursen wird den Fahrern nichts geschenkt, Spitzkehren, Bodenwellen und weite Sprünge stellen für Anfänger große Herausforderungen dar. Da die überarbeitete Fahrphysik ein exzellentes Spielgefühl vermittelt, sind unvermeidbare Ausflüge neben die Strecke aber nicht frustrierend.

Während der Kilometerzähler die ersten Umrundungen macht, klappt einem beim Blick auf die grandiose Optik regelmäßig die Kinnlade herunter: Wunderschöne Gräser und Sträucher streifen das Blech, fantastische Sonnenreflexionen nehmen kurz die Sicht und revolutionär

realistische Regentropfen prasseln gegen die Windschutzscheibe, um dann am Glas hinabzurutschen. Alle Rallye-Fahrzeuge sind erstklassig modelliert, die polierten Karossen schon nach wenigen Kurven von Staub und Dreck bedeckt.

Die Soundeffekte und Motorengeräusche klingen absolut echt. Der rocklastige Soundtrack kann aus einer Playlist zusammengestellt werden. Multiplayer-Duelle sind bei geteiltem Bildschirm mit bis zu vier, per Link-Verbindung mit maximal 16 Spielern möglich. Im Xbox-Live-Bereich können sich ebenfalls bis zu vier Online-Racer treffen.

FAZIT: "RSC 2" hat all die kleinen Schwächen seines Vorgängers ausgemerzt – und bietet jetzt noch viel mehr. Was hier an Grafikpracht und Streckendesign aufgefahren wird, ist schier unglaublich. Und das alles technisch perfekt, ohne den kleinsten Ruckler oder sichtbaren Bildaufbau. Die verbesserte Fahrzeugphysik und eine intuitive Steuerung sorgen für fantastisches Spielgefühl. Zudem befriedigen die umfangreichen Tuning-Möglichkeiten auch Autofreaks. Klare Ansage: Besitzen Sie eine Xbox ohne Rennspiel-Phobie, dann füttern Sie die Konsole schnellstmöglich mit dem bis dato besten Rallye-Game! **AZ**

DACHSCHADEN

Eigentlich wollten wir Ihnen auch das coole Schadensmodell zeigen. Microsoft hat uns jedoch Screenshots von wegfliegenden Spoilern und Motorhauben, hängenden Stoßstangen sowie abgerissenen Reifen (!) aus lizenzrechtlichen Gründen untersagt. Wer den Schaden hat...

TESTERGEBNIS

RALLISPORT CHALLENGE 2

System		Xbox	
Erscheinung		erhältlich	
Preis		60 Euro	
Zu beachten	Erstes Xbox-Live-Rennspiel mit "XSN"-Liga-Support. Ihre Ergebnisse zeigen Microsofts Server direkt weltweit an.		
Genre	Offroad-Rennspiel		
Hersteller	Microsoft		
PC-Anforderung	-		
Anzahl der Spieler	1-16		
Onlinefähig	☒		
Langzeitmotivation	hoch		
Schwierigkeitsgrad	einstellbar		
www.dice.se			
Vibration	☒	Lenkrad	☒ Lightgun
Headset	☒	Tastatur	☐ Maus
Multiplay	☒	Speichern	☒ nach Rennen
Texte (deutsch)	☒ Sprachausgabe (deutsch)		
USK	frei		
Spieldauer	40 + Std.		
Pro & Contra	Sensationelle Optik Fantastisches Spielgefühl Untergrund staubt nur leicht auf Relativ wenige Fahrzeuge		
Bild	Ruckelfreie Optik ohne Pop-ups, super Licht- und Grafikeffekte, 16:9.		
Ton	Rockiger Soundtrack, exzellente Soundeffekte, deutscher Beifahrer.		
	"RSC 2" steht für Rallye-Spektakel mit revolutionärer Optik, perfekter Spielbarkeit sowie klasse Schadensmodell. Unbedingt kaufen!		
	1 GRAFIK 1 SOUND 1 WERTUNG		

PORT ROYALE 2

Heimtückischer Freibeuter oder friedlicher Händler – oder gar beides?
Entscheiden Sie selbst über Ihre Karibik-Karriere.



▲ **SEESCHLACHT:** Anders als beim Vorgänger steuern Sie in Schlachten nicht mehr den ganzen Konvoi, sondern nur noch ein einzelnes Schiff. Das bringt mehr Übersicht, macht Kämpfe gegen starke Gegner aber zur echten Herausforderung.



▲ **RUSHHOUR:** Vor Häfen herrscht immer Hochbetrieb. Ist Ihnen eine Nation feindlich gesinnt, dürfen Sie nicht in deren Städte.



▲ **BESUCH:** Beim Gouverneur können Sie Kaperbriefe kaufen und regelmäßig lukrative Aufträge abstauben.

Mit "Der Patrizier" ist Ascaron Anfang der 90er-Jahre eine höchst erfolgreiche Wirtschaftssimulation gelungen, die der Firma zusammen mit der "Anstoß"-Reihe den Aufstieg zu einem der bedeutendsten deutschen Spielehersteller eingebracht hat. 2002 wurde das Prinzip mit "Port Royale 2" in die Karibik verlegt, in die Blütezeit der Piraterie.

STORY: Blaues Wasser, Palmenstrände, schmierige Spelunken und knarrende Segel: "Port Royale 2" spielt im typischen karibischen Freibeuterszenario. Sie starten Anfang des 17. Jahrhunderts als kleiner Seemann, der sich mit seinem klappigen Kahn mühsam als Händler über Wasser halten muss. Eine Hintergrundgeschichte gibt es nicht: Ihr Ziel ist schlicht, zum mächtigsten Mann der Karibik aufzusteigen.

SPIEL: Ob Sie dieses Ziel friedlich oder auf kriegerischem Weg erreichen, bleibt Ihnen noch mehr als beim Vorgänger selbst überlassen. Das "freie Spiel" heißt nicht umsonst so – Sie können in der riesigen Spielwelt tun und lassen was Sie wollen. Um eine Karriere als Händler kommen Sie dabei aber kaum herum. Sie kaufen und verkaufen Waren und bauen in den Siedlungen eigene Produktionsstätten auf. In den Städten stolpern Sie zudem häufig über kleine Aufträge

und Minimissionen. Rund 50 unterschiedliche Aufgaben – vom Auf sammeln verschollener Dokumente bis hin zum Befreien von Geiseln – sorgen auch auf Dauer für Abwechslung.

Im weiteren Verlauf können Sie sich zunehmend auf Seegefechte verlegen und so lohnenswerte Schatzflotten oder feindlich gesinnte Freibeuter aufbringen. Später heben Sie sogar lästige Piratennester aus oder greifen ganze Siedlungen an. Dazu sind aber schon ein paar Schiffe der Oberklasse nötig, denn die Befestigungstürme lassen sich nicht so leicht knacken. Hin und wieder erweitern Fechtduelle zwischen Kapitänen und kleine Echtheitschmützel auf dem Land das Kampfspektrum.

FAZIT: "Port Royale 2" ist klar auf die Profis unter den Wirtschaftsstrategen zugeschnitten. Die erfreuen sich an der großen Handlungsfreiheit mit ihren fast unerschöpflichen Möglichkeiten. Allerdings kommt das Ganze nur langsam in Schwung, zu lange muss man sich mit dem drögen Handel aufhalten. Überhaupt artet das Spiel mitunter in Arbeit aus, das karibische Flair rückt dann zu weit in den Hintergrund. Deshalb sind Gelegenheitsspieler beim günstigen "Piraten"-Action-Ableger deutlich besser aufgehoben. **MG**

TESTERGEBNIS

PORT ROYALE 2	
System	test PC
Erscheint	erhältlich
Preis	45 Euro
Zu beachten	Ascaron hat den Mehrspieler-Modus des Vorgängers ersatzlos gestrichen.
Genre	Aufbau-Strategie
Hersteller	Take 2
PC-Anforderung	Entspricht (S. 61)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	hoch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.portroyale.de	
Vibration	☐ Lenkrad ☐ Lightgun
Headset	☐ Tastatur ☒ Maus
Multitap	☐ Speichern ☒ Interaktiv
Texte (deutsch)	Sprachausgabe (deutsch)
USK	☐ Spieldauer (unbegrenzt)
Pro & Contra	▲ Spielwelt und Spielumfang riesig ▲ Vielfältige Handlungsmöglichkeiten ▲ Insgesamt einfache Bedienung ▼ Artet mitunter in Arbeit aus
Bild	Schon gezeichnete, altbackene 2D-Grafik; 3D-Schlachten detailarm.
Ton	Typische Piratenmusik, passende Soundeffekte, nette Sprachausgabe.
	Hoch komplexer, bisweilen etwas langatmiger Mix aus Aufbaustrategie und Wirtschaftssimulation. Für geduldige Genre-Fans ein Traum.
	2- GRAFIK
	2- SOUND
	WERTUNG 2+

ALIAS

BAföG-Alternative: Studentin erledigt Undercover-Aufträge für die CIA.



▲ **WEHRHAFT:** Die exzellente Kämpferin Sydney legt ihre Feinde spielend flach.



▲ **GUT GETROFFEN:** Die Charaktere sehen ihren Serien-Pendants sehr ähnlich.

Im Spiel zur packenden TV-Serie "Alias" schlüpfen Sie in die Haut von Sydney Bristow. Die hübsche Studentin ist als Doppelagentin für den amerikanischen Geheimdienst CIA im Einsatz. An den denkbar unterschiedlichsten Schauplätzen wie einem rumänischen Irrenhaus, einem Museum und einem Spielkasino müssen Sie brennende Aufgaben erfüllen.

Erleichtert werden Geiselnbefreiung oder Bombenentschärfung durch das genretypische Paket aus allerlei nützlichem Hightech-Spielzeug. Da sich aller Vorsicht zum Trotz Konfrontationen mit den zahlreichen Feind-Patrouillen nicht vermeiden lassen, sind häufig Sydneys Kampfkünste gefragt. Dank der auch für Einsteiger unkomplizierten Steuerung und einer praktischen Entwaffnungsmöglichkeit überstehen Sie in der Regel selbst Auseinandersetzungen mit mehreren Feinden ohne große Blessuren.

FAZIT: "Alias" ist der ideale Ego-Tröster für alle, die bei "Splinter Cell" gefrustet aufgegeben haben. Der ausgesprochen einsteigerfreundliche Schwierigkeitsgrad lässt auch Genre-Neulingen eine faire Chance. Serienfans freuen sich zudem über Originalsprecher und seriennahe Story. **FK**

TESTERGEBNIS

ALIAS	PC	PS2	Xbox
System	PC	PS2	Xbox
Erscheint	Juni 04	erhältlich	erhältlich
Preis	50 Euro	60 Euro	60 Euro
Zu beachten	Der Test basiert auf der PS2- und Xbox-Version. Die inhaltsgleiche PC-Fassung wird im Juni erscheinen.		
Genre	Stealth-Action		
Hersteller	Acclaim		
PC-Anforderung	Standard (S. 61)		
Anzahl der Spieler	1		
Onlinefähig			
Langzeitmotivation	mittel		
Schwierigkeitsgrad	leicht		
www.aliasgame.de			
Vibration	☒	Lenkrad	☐ Lightgun
Headset	☐	Tastatur	☐ Maus
Multiplay	☐	Speichern	Speicherpunkte
Texte	☒ deutsch	Sprachausgabe	deutsch
USK	12	Spieldauer	ca. 12 Std.
Pro & Contra	▲ Abwechslungsreiche Missionen ▲ Aufwändig und professionell lokalisiert ▲ Bescheidene Gegnerintelligenz ▼ Gelegentlich etwas unsaubere Grafik		
Bild	Hübsche Charaktere und ordentliche Texturen, aber viele Clipping-Fehler		
Ton	Originalsprecher und gute, situationsabhängige Musikuntermauerung.		
12	Nicht nur für Fans der Serie empfehlenswert: Sexy Sydney erlebt ein spannendes, gut spielbares Abenteuer, das auch technisch überzeugt.		
GRAFIK	2		
SOUNDS	2		
WERTUNG	2		

ab **9,95 €**
Unverbindliche Preisempfehlung

ACHTUNG

GROSSE SPIELE ZU KLEINEN PREISEN

Ab sofort gibt es 5 aktuelle PC-Top-Titel zum kleinen Preis!
 Wer anspruchsvolle 3D-Echtzeitstrategie mit genialer Grafik liebt, wird sich über Homeworld 2 freuen. Herausragende Action bieten die Sci-Fi-Shooter Mace Griffin und Judge Dredd®. Mit HULK™ liegen Fans kultiger Celshading-Optik und einem genialen Mix aus Schleich-Abenteuer und 3D-Beat'Em up genau richtig.
 Ghost Master ist eine gelungene Geistersimulation mit herrlich schrägem Humor und hohem Gruselfaktor.



Auch für PlayStation®2, Xbox® und Nintendo GameCube™

Auch für PlayStation®2 und Xbox™

EURO 2004

Qualifikation knapp geschafft: Die Umsetzung der Fußball-Europameisterschaft in Portugal gehört nicht zu den Topspielen des Jahres.

PC

P

X



▲ **KAHN FLIEGT:** Die lebensechten Animationen der Torhüter gehören zu den grafischen Höhepunkten des Spiels.



▲ **RAUF UND RUNTER:** Nicht alle Perspektiven taugen zum Spielen – die Längsansicht bietet wenig Übersicht.



▲ **HORROR IM APRIL:** Freundschaftsspiel Rumänien – Deutschland, typische Szene: Während der Ex-Stuttgarter Ganea volley aufs Tor schießt, halten die deutschen Verteidiger respektvoll Abstand. Ein erstaunlich echter Olli Kahn sieht gebannt zu.



▲ **SPIEL'S NOCH MAL:** Attraktive Torszenen werden automatisch wiederholt.



▲ **FARBENBLIND:** Dunkelorange gegen Hellrot: Vor dem Spiel sollte man ein Auge auf die Wahl der Trikots werfen.

Vom Gegner brutal geschlagen, gepeinigt und gedemütigt, mit Füßen getreten, ja gar massakriert und abgeschlachtet zu werden: Was sich hier anhört wie das Vokabular eines derben Fantasy-Gemetzels, gehört seit dem 28. April zur deprimierenden Realität deutscher Fußballfans. Während die Schmach des 1:5 die heraufziehende EM einerseits in düstere Schatten taucht, nährt sie andererseits in vielen den Wunsch, die Scharte selbst aktiv auszuwetzen.

EA Sports macht genau das schon einige Wochen vor der Europameisterschaft möglich. In "Euro 2004" dürfen Sie nicht nur die EM-Qualifikation nachspielen, sondern schon mal vorab beim eigentlichen Endrundenturnier einen Angriff auf die europäische Fußballkrone starten.

SPIEL: Der kombinierte Quali- und EM-Modus bildet das Herzstück des Programms. Um das gegenüber einer mehrjährigen Bundesliga-Karriere vergleichsweise recht dürre spielerische Gerüst aufzupeppen, haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen. So ziehen nicht nur regelmäßige Freundschaftsspiele zwischen den entscheidenden Begegnungen das Ganze in die Länge, auch um die Ihnen anvertraute Mannschaft müssen Sie sich, verglichen mit "FIFA 2004", ein wenig intensiver kümmern.

Nur auf der richtigen Position bringen die Spieler volle Leistung, die zudem ein wenig vom aktuellen Moralwert abhängt. Mit geschossenen Toren oder unerwarteten Einsätzen steigt der ebenso unvermittelt, wie er beim Bankdrücken oder frustrierenden Erlebnissen im Verein fällt.

Ist die Vorrunde überstanden – was aufgrund völlig willkürlich starker oder schwacher Computermannschaften oft gar nicht so leicht ist – geht es ans Aussieben: Anfangs spielen Sie mit einem über 40 Mann starken Kader, doch gerade mal 22 Akteure dürfen für Portugal die Koffer packen.

Neben diesem Hauptmodus fallen das aufwändig gestaltete Training sowie ein recht umfangreicher, praxisgerechter Turnireditor auf. Mit diesem können Sie die 51 europäischen Nationalmannschaften (Vereinsteam fehlen) auch in einer ausgewachsenen Liga gegeneinander antreten lassen.

Den Euro-Gedanken ins Internet tragen (und auch da nur auf EA-eigenen Servern) dürfen lediglich die Besitzer der PC-Version. Während für die Xbox-Fassung nie ein Online-Modus vorgesehen war, wurde er zum Leidwesen aller PS2-Zocker ganz kurzfristig aus ihrer Version gekippt. Sehr ärgerlich, zumal schon "FIFA 2004"-Kicker online gegen den Ball treten konnten.



▲ **REINGEZIRKELT:** Nur mit viel Übung lassen sich mit Freistößen Tore erzielen.



▲ **ALLEINGANG:** Einsamer Stürmer vor dem eigenen Tor – ein häufiges Problem.



▲ **NAH DRAN:** Bei vielen Aktionen schaltet Euro 2004 kurz in die Großaufnahme um.



▲ **SCHON VERLOREN:** Trotz diverser Superstar-Tricks und Off-the-Ball-Sperenzen hat selbst ein Topmann wie David Beckham im Eins gegen Eins praktisch keine Chance gegen den aufmerksamen spanischen Computerverteidiger.



▲ **NAMENLOS:** Selbst in der besten Lizenz sind Lücken: Die holländische Starriege ist nur mit Nummern versehen.



▲ **WER IST WER?** Die Gesichter der deutschen Nationalspieler schwanken im Wiedererkennungswert beträchtlich.

Gemischte Gefühle auf dem Spielfeld: Umrahmt von einem farbenprächtigen Spektakel inklusive zur Nationalhymne verharrender Spieler, hat sich nach dem Anpfiff scheinbar nichts getan. Nach und nach fallen jedoch einige Neuerungen auf: Mit angetäuschten Schüssen und Hebern gibt sich die Steuerung noch vielseitiger, besser platzierbare Schüsse sorgen für mehr Torchancen. Doch die Hoffnung auf einen dynamischeren Spielablauf wird bald wieder zunichte gemacht.

Von der spielerischen Eleganz, der fußballerischen Vielfalt und den taktischen Feinheiten eines "Pro Evolution Soccer 3" ist "Euro 2004" genauso weit entfernt wie deutsche Verteidiger von rumänischen Stürmern. Zu viel wirkt vom Programm aufgezwungen, speziell das unveränderte "Off the Ball"-System mit seiner unheimlich umständlichen und dafür verblüffend wirkungslosen Pad-Steuerung. Mit der Zeit ergeben sich, speziell gegen menschliche Kontrahenten, trotzdem ganz flotte Partien. Bis dorthin ist es aber ein steiniger Weg, gepflastert mit zig Übungseinheiten. Die leichte Zugänglichkeit früherer "FIFA"-Versionen ist mit der 2004er-Jahreseszahl und "Off the Ball" jedenfalls ziemlich dahin.

Die alles in allem schwächelnde EM-Vorstellung kann selbst die routiniert-attraktive Präsen-

tation nicht vollends retten. Zwar sieht bis hin zu den acht originalen EM-Stadien alles nett bis prächtig aus, richtig Neues, etwa eine Halbzeitshow oder ein richtiger Fernsehstudio-Look, ist den EA-Männern aber auch nicht eingefallen. Apropos Fernsehen: Als Kommentatoren drückte man diesmal dem Sportschau-Duo Steffen Simon und Monika Lierhaus das Mikrofon und ein paar Euro in die Hand, was diese mit ordentlichen (Simon) bis grausam abgedroschenen (Lierhaus) Phrasen rund ums Leder quitierten.

FAZIT: Na hoffentlich wird die echte Europameisterschaft besser. Abgesehen von typischen EA-Stärken wie den dicken Lizenzen oder der mal wieder adretten Grafik fällt "Euro 2004" nämlich mäßig und vor allem uninspiriert aus. Der Wille zum spielerischen Feinschliff ist bisweilen spürbar, doch nach dem dritten chancenlosen Dribbling kommt wieder das alte "FIFA 2004"-Leiden zum Vorschein: Die Matches wirken höchst undynamisch, trotz neuer Steuerungsfinessen und dem "Off the Ball"-Gedöns hat man nur wenige fußballerische Mittel zur Hand. Dank der gewohnt starken Präsentation ist EAs aktueller Kick zumindest für "FIFA"- und EM-Fans aber sicher kein Fehlgriff.

MG

TESTERGEBNIS	
EURO 2004	
System	PC PS2 Xbox
Erscheint	erhältlich erhältlich
Preis	50 Euro 60 Euro 80 Euro
Zu beachten	Nur die PC-Version bietet einen Online-Modus, ansonsten sind alle drei Fassungen so gut wie identisch.
Genre	Sport
Hersteller	EA Sports
PC-Anforderung	Standard (S. 61)
Anzahl der Spieler	1-4
Onlinefähig	☒ [nur PC]
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.electronicarts.de	
Vibration	☒ Lenkrad ☒ Lightgun
Headset	☒ Tastatur ☒ Maus
Multitap	☒ Speichern ☒ automatisch
Texte	deutsch Sprachausgabe deutsch
USK	frei Spieldauer ca. 20 Std.
Pro & Contra	▲ Gute Ausnutzung der Euro-Lizenz ▲ Dezent verbesserter Spielablauf ▼ Spiele wirken zäh und undynamisch ▼ Defizite in bei Taktik und Strategie
Bild	Bunte Grafik, nicht frei von Rucklern.
Ton	Toller Stadionsound, passabler Kommentar.
	Als reinen EM-Spiel schlägt sich "Euro 2004" wacker, absolut gesehen gibt es für jede Plattform deutlich bessere Alternativen.
	2 GRAFIK 2 SOUND 2- WERTUNG

RED DEAD REVOLVER

Was kommt heraus, wenn Rockstar beim Pastaschlemmen einen Third-Person-Shooter konzipiert? Ein blutiger "Spaghetti-Western".



▲ **MULTIPLAYER:** Fast alle Levels dürfen Sie auch in drei Mehrspieler-Modi mit bis zu vier Revolverhelden bestreiten.



▲ **SHOWDOWN:** In High-Noon-Manier treten Sie zum Duell an. Wie beim "Dead-Eye" steuern Sie das Fadenkreuz in Zeitlupe.

▲ **GESCHMACKSACHE:** Ein Unschärfe-Filter erzeugt eine B-Movie-Atmosphäre wie in den Italo-Western der 60er- und 70er-Jahre. Aus der Deckung heraus lassen sich die Halunken mit gezielten Gewehrshüssen vom Eisenbahnwagen aus wegballern.

Italo"- oder "Spaghetti-Western" sind eine erfolgreiche Filmgattung der 60er-Jahre. Diese Karikaturen des typisch amerikanischen John-Wayne-Westerns sind geprägt von besonders üblen Schurken sowie übertrieben dargestellten Faustkämpfen und Schießereien. Streifen wie die "Dollar Trilogie" (1964 – 1966) von Sergio Leone oder "The Good, the Bad, the Ugly" (1966) machten das Genre populär.

STORY: Hauptfigur Red Harlow muss als Teenager mit ansehen, wie seine Eltern von brutalen Banditen erschossen werden. Jahre später entscheidet er sich, endlich Rache zu üben an den Drahtziehern dieses kaltblütigen Mordes. Eine kompromisslose Jagd beginnt.

SPIEL: Im Story-Modus spielen Sie neben dem coolen Red auch die Rothaut Shadow Wolf oder den Engländer Jack Swift sowie die hübsche Annie Stoakes. Ihren Charakter lassen Sie aus der Third-Person-Ansicht durch die staubigen Straßen stapfen.

Nach dem ausführlichen Tutorial fordert Sie der Halunke "Ugly" Chris zu einer Schießerei. Der ungehobelte Bandit nötigt den armen Sheriff, mit ihm zu kooperieren und scheucht ihn mit gezogener Kolt vor sich her. Weitere Szenarien: Sie kämpfen sich in begrenzter Zeit

durch eine vor schießwütigen Schurken strotzende Straße, prügeln sich wild im Saloon oder stoppen mit Waffengewalt einen gepanzerten Zug. Die witzigen Zwischensequenzen sowie die Musikuntermalung mit lizenzierten Tracks verstärken dabei das Western-Feeling.

Jede Spielfigur hat eine wirkungsvolle Spezialfähigkeit: Red kann mit dem "Dead Eye" die Gegner seelenruhig in Zeitlupe anvisieren und kalt machen. Annie dagegen brutzelt mit ihren Granaten Gras und Gegner. Mit Revolver und Gewehren wie dem "Inquisitor" oder dem "Zwei Fasser" dürfen Sie in insgesamt 27 Einzelspieler-Kapiteln Ihre blauen Bohnen auf die amüsant dargestellten Schurken verteilen.

FAZIT: Mensch, wo hatte ich denn noch meine Cowboy-Stiefel und den Clint-Eastwood-Hut? "Red Dead Revolver" lässt Erinnerungen an vergangene Fernsehabeiden lebendig werden und beeindruckt mit witzigen Charakteren, einer staubig bleihaltigen Wild-West-Optik, originalgetreuen Waffen und vielfältigen Missionen. Kleine Grafikschwächen und KI-Aussetzer trüben den positiven Gesamteindruck – aber nur leicht. Beim nächsten Karneval gehe ich definitiv als Revolverschwinger Red Harlow!

AS

TESTERGEBNIS

RED DEAD REVOLVER

System	PS2 PS3 Xbox
Erscheint	28.04.04 28.04.04
Preis	60 Euro 60 Euro
Zu beachten	Die Xbox-Version enthält einen zusätzlichen Multiplayer-Level. Eine PC-Umsetzung ist wahrscheinlich.
Genre	Action
Hersteller	Take 2
PC-Anforderung	-
Anzahl der Spieler	1-4
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	niedrig
www.reddeadrevolver.de	
Vibration	☒ Lankrad ☐ Lightgun ☐
Headset	☐ Tastatur ☐ Maus ☐
Multitap	☒ Speichern ☐ Speicherpunkte
Texte	☒ Deutsch ☐ Englisch ☐ Französisch ☐ Italienisch ☐ Japanisch ☐ Koreanisch ☐ Spanisch ☐ Türkisch ☐ Ungarisch ☐ Vietnamesisch
USK	(16) Spieldauer ca. 19 Std.
Pro & Contra	- Authentisches Wild-West-Atmosphäre - Gelungenes "Dead Eye"-Feature - Technische Mängel - Manche Missionen sind zu simpel
Bild	Künstliche Uneinheiten und Storstreifen, Unschärfefeffekt, 16:9.
Ton	Lizenzierte Westernmusik, professionelle Sprachausgabe
16	Das Western-Genre hat einen neuen Helden. "Red Dead Revolver" bietet vorzüglichen Arcade-Spaß mit Bohnen, Bosenichtern und Bleihagel.
2-	GRAPHIK
2+	SOUND
2	WERTUNG

AKTE X: RESIST OR SERVE

Die Mystery-Serie Akte X mutiert zum Horror-Adventure.



▲ **MYSTERIÖS:** Wurden die üblen Mutanten etwa von einem Alien-Virus infiziert?



▲ **BLUTLACHE:** Die zierliche Dana Scully kennt kein Mitleid für sabbernde Zombies.

Die beiden Special-Agents Mulder und Scully werden nach seltsamen Morden in die Rocky Mountains gerufen – ihr erster Fall auf der PlayStation2. Die drei spannenden Episoden um Aliens und andere mysteriöse Phänomene sind an die 7. Staffel der TV-Serie angelehnt. Aus leider nicht justierbaren Kameraperspektiven steuern Sie entweder Mulder oder Scully durch das Horror-Abenteuer. Die beiden FBI-Agenten knacken gemeinsam so manches Rätsel, wobei ein rotierendes X-Symbol, das beim Vorbeilaufen aufleuchtet, die Suche nach Items erleichtert. Gegen die durchgedrehten Zombies hilft allerdings auch den beiden Agenten nur ganz profan Waffengewalt.

Präsentation und Authentizität sind im Spiel vorzüglich gelungen. Vorspann, Soundtrack und sogar die Stimmen von Duchovny und Anderson werden originalgetreu wiedergegeben. Als Schmankerl erhalten "Akte X"-Fans Extras wie Trailer oder Storyboards.

FAZIT: Das erste "Akte X" auf der PS2 bietet für ein Lizenzspiel überraschend viel Positives: Eine spannende Story, coole Lichteffekte sowie die authentische Serien-Atmosphäre gefallen. Leider nervt die Kamera. **AZ**

TESTERGEBNIS

AKTE X: RESIST OR SERVE

System	PS2
Erscheinung	21.05.
Preis	40 Euro
Zu beachten	Spiel in Englisch, nur das Handbuch gibt's auf Deutsch. Die Xbox-Version wurde trotz Ankündigung gestrichen.
Genre	Horror-Adventure
Hersteller	Vivendi
PC-Anforderung	-
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivation	mittel
Schwierigkeitsgrad	mittel
http://thex-files.vgames.com	
Vibration	☒ Lenkrad ☐ Lightgun
Headset	☐ Tastatur ☐ Maus
Mitabap	☐ Speichern ☐ Speicherpunkte
Texte (englisch)	Sprachausgabe (englisch)
USK	(16) Spieldauer 20+ Std.
Spannende Episoden	
Pro & Contra	▲ Prima Präsentation und Extras ▲ Simple Rätsel ▼ Miese Kamera, nicht justierbar
Bild	Schöne Lichteffekte, Levels recht detailliert, 16:9-Modus. 2-
Ton	Stimmungsvolle Musikunternehmung, engl. Original-Stimmen. 2+
16	"Akte X"-Fans wird ein solides Horror-Adventure mit klasse Story geboten. Allerdings sollten Sie des Englischen mächtig sein. WERTUNG 2-

Anzeige

Playstation2 Modchip Alternative

Seit kurzem geistern durch die Spieleforen Ausdrücke wie SlideCard, SwapMagicDisc oder Sli-Tool. Die Zockergemeinde schwärmt vom neuen Wundertool Magic Slide Card, dass von der Digi-Shop24 GmbH (www.Digi-Shop24.de) vertrieben wird.

Mit diesem Tool ist es nun endlich möglich, Exportspiele und Sicherheitskopien der eigenen Games auf der Playstation 2 abzuspielen, ohne die Konsole zu öffnen, darin herumzulüden und damit die Herstellergarantie zu verlieren.



Doch was ist dran am Chippersatz SlideCard? Der Blick auf die Verpackung ist viel versprechend. Geliefert wird die SlideCard in schmucker DVD-Hülle und mit bebildeter Anleitung in deutscher Sprache. In der Hülle findet man je eine SwapMagic CD und DVD und einen Kunststoff-Haken. Als Laie frage ich mich nun, wie ich mit Hilfe zweier CD's und eines Kunststoff-Hakens meinen kürzlich erworbenen US-Import zum Laufen bekomme. Aufschluss hierüber gibt jetzt die beiliegende Anleitung.

Zunächst wird die Frontblende der CD-Lade entfernt. Hierzu wird, wie in der Anleitung beschrieben, tatsächlich nur ein kleiner Schraubendreher benötigt. Das Abnehmen der Blende gestaltet sich recht einfach, erfordert aber ein wenig Fingerspitzengefühl um keine Halterung abzubrechen. Nun soll die Konsole auch schon bereit zum Sli-ten sein und mittels Haken und CD's Importspiele und Sicherheitskopien abspielen können.

Das Booten der Konsole über die SwapMagic DVD funktioniert ohne Probleme und die Konsole meldet wie in der Anleitung beschrieben "Insert Disc". Nun kommt der Kunststoff-Haken, das Slide-Tool ins Spiel und muss unter die CD-Lade der Konsole geschoben und nach rechts bewegt werden um die Verriegelung der CD-Lade zu öffnen.

Nach den üblichen Anfangsschwierigkeiten und ein wenig Suchen nach der richtigen Position des SlideTools, lässt sich die CD-Lade dann auch leicht aufziehen. Nach dem Auswechseln der SwapMagic DVD gegen das Importspiel wird das Slide-Tool wieder unter die CD-Lade geschoben und zum Verriegeln der Lade nach links bewegt werden. Auch das Verriegeln funktioniert nach anfänglicher Fummelerei sehr gut und zuverlässig. Zum Starten meines Importspiels soll ich nun, so steht es in der Anleitung, die X-Taste meines Gamepads drücken. Mein Spiel startet ohne Probleme.

FAZIT: Mit der MagicSlideCard wurde eine echte Alternative zu den bisherigen Einbauchips geschaffen. Endlich ist es möglich, Importe und Sicherheitskopien abzuspielen, ohne die Garantie der Konsole zu verlieren. Einziges Manko der SlideCard: Es werden keine Playstation1 Spiele unterstützt und die oben beschriebene Methode muss vor jedem Spielstart aus-

geführt werden. Allerdings nimmt man dies gern in Kauf, betrachtet man den extrem niedrigen Anschaffungspreis und den Umstand, dass das Gehäuse der Playstation nicht geöffnet werden muss.

- PS2 CD-R Backups PAL und NTSC
- PS2 DVD-R Backups PAL und NTSC
- PS2 Original Import Spiele

Das Slide Card Set besteht aus:

- 1 x Magic-Slide-Tool
- 1 x Swap-Magic-Disc CD-Version 3.0
- 1 x Swap-Magic-Disc DVD-Version 2.0
- 1 x Anleitung

Kompatibel mit jeder PS2 Konsole (V1 - V10)
Kein ModChip erforderlich!!



Vertrieb:

Digi-Shop24 GmbH
Tel 01805 - 55 29 35
www.Digi-Shop24.de

Preis: 29,90 Euro

GRAN TURISMO 4: PROLOGUE

Wollen Sie schon jetzt ein paar Runden auf den ersten GT-4-Kursen fahren? Kein Problem, es gibt ja die Prologue-Version.



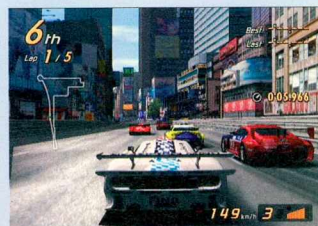
▲ **TOPMODELS:** Die Qualität der Automodelle ist bisher unerreicht. Schöner Wagen finden Sie nur im echten Leben.



▲ **VOLLGAS:** Auf der ewig langen Geraden des Fuji Speedways können Sie jedes Auto voll ausfahren.



▲ **OPTIK-OVERKILL:** Authentische Autos mit tollem Glanzeffekt, jubelnde Zuschauer am Straßenrand und ein herrlicher Panoramablick auf die Felsen des Grand Canyon. Grafisch hat sich die Serie deutlich weiterentwickelt.



▲ **BIEST:** Der McLaren F1 GTR ist die schnellste Karre im Prologue-Stall.



▲ **OLDIE:** Dieser Nissan Fairlady 240ZG stammt aus dem Jahre '71. Gehen Sie vorsichtig mit dem Schmuckstück um.

Erinnern Sie sich noch an unser Special in der Januar-Ausgabe 2004? Zu diesem Zeitpunkt galt es noch als unumstößliche Tatsache, dass die Schnupperversion "Gran Turismo 4 Prologue" nicht nach Europa kommen wird. Ende März hat Sony jedoch bekannt gegeben, den "GT 4"-Appetizer nun doch hierzulande zu veröffentlichen – zur Freude aller ausgehungerten "Gran Turismo"-Fans. Der Grund dafür ist sicherlich die erneute Verschiebung des Hauptspiels, man möchte die Rennspieler mit der "Prologue"-Demo (ver)trösten. Der europäischen Version wird deswegen als kleine Entschädigung eine persönliche Nachricht des Produzenten Kazunori Yamauchi sowie eine Video-DVD mit Making-of-Szenen vom Spiel beiliegen.

UMFANG: Neulinge sollten sich zunächst mit dem Fahrschul-Modus beschäftigen. Hier erwarten Sie 46 Fahrprüfungen im Stil der Lizenztests von "Gran Turismo 3", die innerhalb vorgegebener Zeitlimits absolviert werden müssen. Nur wenn Sie die Bronzezeit (die einfachste Vorgabe) einer Prüfung knacken, dürfen Sie sich an der nächsten Herausforderung versuchen. Außerdem gewinnen Sie durch das Erreichen der Bronze-, Silber- und Goldzeiten neue Autos, die Sie im Arcade-Modus nach Lust und Laune um

die Kurven scheuchen dürfen. Zu Beginn stehen zwölf Wagen zur Verfügung, weitere 51 müssen Sie erst freischalten.

Der Arcade-Modus bietet keine besonderen Spielelemente, Wettbewerbe oder Geheimnisse, sondern dient einfach nur dazu, die freigeschalteten Autos Probe zu fahren. Auf den drei Strecken Tsukuba Circuit, New York und Fuji Speedway können Sie auf Wunsch gegen fünf Computergegner antreten, auf den Rallye-Kursen Grand Canyon und Citta di Aria sind sie ausschließlich alleine unterwegs. Anhand von drei Schwierigkeitsgraden stellen Sie die Rundenzahl (zwei, drei oder fünf) und das Gegnerverhalten ein. Neu ist die Zeitstrafe: Stoßen Sie zu fest an die Bande oder rammen Sie ein Auto, müssen Sie zehn Sekunden lang mit 50 km/h herumtuckern.

SPIEL: Die Fahrschule bildet den Kern des Spiels. Wie oben erwähnt, ähneln die Fahrprüfungen jenen von "GT 3", allerdings sind sie nun deutlich abwechslungsreicher. Nun gibt es neben den bekannten Zeitfahr- und Bremstests beispielsweise auch einen Beschleunigungstest. Mit einer Dodge Viper GTS müssen Sie aus dem Stand heraus beschleunigen und innerhalb des Zeitlimits das Ziel erreichen. Das schaffen Sie aber nur, wenn Sie mit den analogen Druck-



▲ **KURVIG:** Die Strecke Citta di Aria führt durch die engen Gassen eines Dörfchens.



▲ **LANCER IN ACTION:** Die Replays zeigen die Autos aus interessanten Perspektiven.



▲ **GEFÄHRLICH:** Auf dem Grünstreifen können Sie schnell ins Schleudern kommen.



▲ **HETZJAGD DURCH NEW YORK:** Im Windschatten saugen Sie sich an den Konkurrenten heran. Leider verhalten sich die Computergegner immer noch recht dumm. Oft fahren sie Ihnen ungebremst hinten rein, obwohl sie ausweichen könnten.



▲ **AUF UND AB:** Die neuen GT-4-Strecken sind durch stärkere Steigungen und Gefälle noch anspruchsvoller.



▲ **PRÄZISIONSARBEIT:** In dieser Prüfung müssen Sie den Honda Civic durch den Pylonen-Parcours manövrieren.

knöpfen (oder mit dem rechten Stick) sanft Gas geben, so dass die Reifen gerade noch haften und der Wagen maximalen Vortrieb erhält. Bei einer anderen Aufgabe sitzen Sie in einem McLaren F1 GTR und müssen in zehn Runden mindestens drei der fünf Rivalen einholen, die in großen Abständen vor Ihnen wegfahren. Werden Sie Dritter, gibt's Bronze, auf Platz zwei Silber und für den Sieg bekommen Sie eine Goldmedaille. Bedenken Sie aber, dass sie weder die Fahrbahn verlassen, noch ein anderes Auto rammen dürfen, sonst sind Sie durchgefallen.

Doch damit nicht genug, es gibt noch weitere Herausforderungen: Mit einem Honda NSX Type S schlängeln Sie sich durch einen Slalom-Kurs, mit einem Lotus Elise fahren Sie Pylonen um und mit einem Honda S2000 absolvieren Sie einen kniffligen Geschicklichkeitsparcours, bei dem Sie sehr präzise fahren müssen und kein Hütchen berühren dürfen.

Die Prüfungen (und natürlich auch die Rennen im Arcade-Modus) machen deswegen so viel Spaß, weil die Steuerung und die Physik der "GT 4"-Autos so nachvollziehbar, realistisch und zugleich zugänglich ist. Jeder der 63 Wagen steuert sich anders als die anderen: Die Rallyewagen haben eine kurze Übersetzung und erreichen

sehr schnell die hohen Drehzahlen. Ordentliche Beschleunigung, niedrige Endgeschwindigkeit und gute Kontrolle bei Drifts sind das Ergebnis. Den Straßen-PKWs wie dem Subaru Legacy B4 oder dem Honda Civic Type-R merkt man in den Kurven deutlich ihr weiches Fahrwerk an. Sie stecken Unebenheiten zwar gut weg, haben aber in Kurven keine allzu gute Haftung. Und die kreischenden Hochleistungsmaschinen wie die Rennversion des Toyota Supra kleben förmlich auf dem Asphalt. Besonders mit dem speziell für "GT 4" entwickelten "Driving Force Pro"-Lenkrad mit 900-Grad-Drehwinkel, Schaltknäuel und starkem Force Feedback kommt Freude auf – mehr Fahrspaß bekommen Sie nirgendwo.

FAZIT: Da "GT 4 Prologue" nicht mehr als eine Demo ist, die Ihnen einen Eindruck vom Hauptspiel geben soll, dürfen Sie nicht viel Spielteile erwarten. Zwar werden Sie mit der Fahrschule einige Zeit beschäftigt sein, bis Sie alle Autos freigespielt haben. Dann jedoch bleibt Ihnen nur noch der Arcade-Modus. Dank der exzellenten Grafik und der hervorragenden Steuerung legt man "Prologue" aber immer mal wieder ein, um ein paar Runden zu fahren. Wem die 40 Euro nicht wehtun, sollte auf jeden Fall zugreifen.

CG

TESTERGEBNIS

GRAN TURISMO 4 PROLOGUE

System	PS2	
Erscheinung	28.05.	
Preis	40 Euro	
Zu beachten	"Prologue" ist nur eine Demo-Version von "GT 4". Es unterstützt den 900-Grad-Modus des "Driving Force Pro".	
Genre	Rennspiel	
Hersteller	Sony	
PC-Anforderung	-	
Anzahl der Spieler	1	
Onlinefähig	☐	
Langzeitmotivation	mittel	
Schwierigkeitsgrad	einstellbar	
www.polyphony.co.jp		
Vibration	☒ Lenkrad ☒ Lightgun	
Headset	☐ Tastatur ☐ Maus	
Multitap	☒ Speichern ☐ automatisch	
Texte (deutsch)	☒ Sprachausgabe (deutsch)	
USK	frei	Spieldauer: ca. 10 Std.
Pro & Contra	▲ Technik und Steuerung unübertroffen ▲ Motivierender Fahrschul-Modus ▲ Kein Zweispieler-Modus ▼ Etwas zu teuer	
Bild	Perfekte Autos, authentische Streckenoptik, Flimmern.	1 GRAFIK
Ton	Größtenteils hervorragende Motorsounds, rockige Musik.	1- SOUND
	"Gran Turismo 4"-Demo mit fünf tollen Strecken, großem Fuhrpark und Fahrschul-Modus. Für Rennspiele eine lohnenswerte Anschaffung.	WERTUNG 2+

PAINKILLER (dt.)

Nur wenn er eine tödliche Mission erfüllt, kann Daniel seinen Schmerz stillen. Doch zuvor warten böse Dämonen...



▲ **MONSTRÖS:** Die Furcht einflößenden Bossgegner erstrecken sich über zwei Stockwerke. Da man nebenbei auch noch gegen Dämonen kämpft, ist das Ausschalten des riesigen Ungetüms kein leichtes Unterfangen.



▲ **DER TOD UND SEINE SICHEL:** Die detailliert gestalteten Gegnermodelle tragen viel zur gruftigen Atmosphäre bei.



▲ **SCHWARZ UND WEISS:** Sammeln Sie ein Speed-Up-Extra ein, zeigt die Grafik einen verzerrten Monochrom-Look.

Dass in Osteuropa erstklassige Spiele programmiert werden, wissen wir nicht erst seit "Serious Sam" (entstand in Kroatien). Diesmal war Polen das Geburtsland eines Ego-Shooters, bei dem Metzerei klar im Vordergrund steht.

STORY: Daniel Garner findet sich nach einem tödlichen Autounfall im Fegefeuer zwischen Himmel und Hölle wieder. Um endlich seine geliebte Frau wieder in die Arme schließen zu können, muss er eine erbarmungslose Mission erfüllen. Garners Auftrag: Töte die vier Generäle aus Luzifers Armee! Da diese von Unmengen an blutrünstigen Dämonen bewacht werden, steht ihm eine brutale Schlacht bevor.

SPIEL: Das Abenteuer ist in fünf Kapitel unterteilt. Interessante Schauplätze sind u.a. eine schneebedeckte Burg sowie ein mit Flugzeugen zugesparkter Hangar. Zunächst stehen Sie jedoch auf einem düsteren Friedhof, wo Sie unsanfte Bekanntschaft machen mit geisterhaften Rittern. Da die einzelnen Kampfabschnitte abgesperrt sind, ist der Gedanke an Flucht zwecklos.

Erst nachdem Sie alle Monster zurück in die Hölle geschickt haben, wird der nächste Bereich freigegeben. Also heißt es ballern bis der Finger schmerzt, da die blutrünstigen Gegner in der Regel gleich hordenweise nach Ihrem Leben

trachten – und sie kommen aus allen Richtungen. Jeder getötete Dämon hinterlässt auf dem Schlachtfeld seine Seele. Sammeln Sie diese ein, erhöhen Sie Ihre Energie.

Die Waffenauswahl ist recht spärlich. Allerdings birgt der Sekundärmodus eine jeweils komplett andere Funktion. So friert die Schrotflinte Ihre Gegner mit der sekundären Freeze-Funktion zu Eis. Mit dem Bolzenwerfer lassen sich Unholde an Wand oder Decke pfehlen, alternativ verschießen Sie damit vernichtende Granaten. Auch eine Art Laserstrahl, der alles verletzt, was ihn berührt, steht Ihnen zur Verfügung.

Tolle Nebel- und Lichteffekte tragen stark zur gruseligen Atmosphäre bei. Zudem lässt die Havok-2.0-Physikengine Holztruhen realistisch zerbersten und getroffene Gegner naturgetreu zu Boden gehen. Für die fünf Mehrspieler-Modi stehen insgesamt acht unspektakuläre Maps bereit.

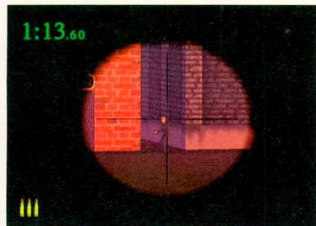
FAZIT: "Painkiller (dt.)" beweist, dass ein Ego-Shooter nicht zwingend eine ausgeklügelte Story und Stealth-Missionen haben muss, um zu begeistern. Klasse Areale, coole ungewöhnliche Waffen und nicht zuletzt das schnelle, actionreiche Spielprinzip begeistern. Auch technisch überzeugt das Spiel durch vorzügliche Physikengine und Grafikeffekte. **AZ**

TESTERGEBNIS

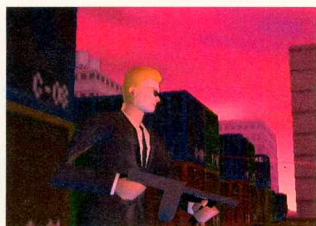
PAINKILLER (dt.)	
System	PC Xbox
Hersteller	Dreamcatcher
Errschein	25.10.
Preis	50 Euro 60 Euro
Zu beachten	Deutsche Version erscheint mit leicht entschärfter Gewaltdarstellung.
Genre	Ego-Shooter
PC-Anforderung	Einsteiger (S. 61)
Anzahl der Spieler	1-16
Onlinefähig	✓
Langzeitmotivation	Hoch
Schwierigkeitsgrad einstellbar	✓
www.painkillergame.com	
Vibration	Lenkrad ☐ Lightgun ☐
Headset	Tastatur ☒ Maus ☒
Multitap	Speichern ☒ jederzeit
Texte (deutsch)	Sprachausgabe (deutsch) (ab 20 Sek.)
USK	(16) Spieldauer
Vorzüglich gestaltete Areale	Realistische Objekt- und Gegnerphysik
Anspruchloser Inhalt	Wenige Waffen und Extras
Bild	Tolle Licht- und Nebel-effekte, detaillierte Gegnermodelle.
Ton	Großteils rockiger Soundtrack, gute deutsche Sprachausgabe. Dialoge werden undeutlich und ballern. Das Spielprinzip ähnelt dem von "Serious Sam", technisch schlägt "Painkiller (dt.)" den Klassiker.
1- GRAFIK 2+ SOUND WERTUNG 2+	

THE SNIPER 2

Ein Alptraum von Scharfschützen-Simulation.



▲ WO IST DER GANGSTER? Während das Zeitlimit tickt, suchen Sie Pixel-Ganoven.



▲ ÖDE: Die verwaschene und hässliche Optik passt gut zu den texturlosen Männchen.

Als aufstrebender Nachwuchs-Agent sollen Sie in diesem Ultra-Billigspiel gefährliche Kriminelle ausschalten. Haben Sie die erschütternd miesen Einleitungsfilmchen mit klotzigen Figuren überlebt? Gut, dann dürfen Sie die jeweils wenige Sekunden langen "Levels" spielen. Und das sieht so aus: Suchen Sie den ganzen Bildschirm mit Ihrem rundlichen "Zoom"-Guckloch nach Feinden ab.

Haben Sie jemanden gefunden, knipsen Sie ihn mit dem X-Knopf aus. Level geschafft. Haben Sie ihn nicht gefunden, heißt es "Spielernde, noch mal probieren". Diese Prozedur hält auch der gutmütigste Spieler nur zehn Minuten durch – dann drohen Halluzinationen, Wutausbrüche oder gleich die Klappsmühle.

FAZIT: Von der eigentlich ganz guten Idee ist dank unfähiger Amateur-Programmierer nicht viel übrig geblieben. Besonders das lächerliche Spieldesign sorgt für Ärger, denn bis Sie die mikroskopisch kleinen Gegner entdeckt haben, lauert das mannigfaltige Überschießen des Zeitlimits und damit das "Game Over". Von der lächerlich-dilettantischen Optik mal ganz abgesehen – dieses Machwerk brauchen nur Ed-Wood-Fans. **CB**



TESTERGEBNIS

THE SNIPER 2

System	PS2
Erscheint	erhältlich
Preis	20 Euro
Zu beachten	Obwohl die "2" ein Sequel andeutet, ist ein erster Teil dieses Spiele-Debakels nie in Deutschland erschienen.
Genre	Action-Mull
Hersteller	Midas
PC-Anforderung	-
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	☐
Langzeitmotivator	niedrig
Schwierigkeitsgrad	stark schwankend
www.opm2.de	
Vibration	☐ Lenkrod ☐ Lightgun
Headset	☐ Tastatur ☐ Maus
Multipass	☐ Speichern ☐ Spielersperre
Texte (englisch)	Sprachausgabe (englisch)
USK	16
Spieldauer	ca. 10 Min.
Pro & Contra	Kostet nur knapp 20 Euro Unschlagbar unfaire Stellen Gradientes groteske Grafik Macht wirklich niemandem Spaß
Bild	Unformige Hampel- figuren auf odem, verw- schmem Hintergrund.
Ton	Einfaches Gedudel und primitive Schuss- Geräusche – Orks.
16	Ausweis: Dieses Pixel- such-Experiment ist eine echte Trash-Perle. Es sieht schlimm aus, nervt ohne Ende und ist ein- fach nur schlecht.
6+	DRUCK
5-	SOUND
6	WERTUNG

DISCOUNT!

++ 2 Jahre Garantie ++ 14 Tage Rückgaberecht ++ Schnell & Günstig ++ Lagerware wird am gleichen Tag versandt ++

PLAYSTATION2: IMPORTE OHNE LÖTEN!

Mit dem PLAYSTATION2 BOOTMASTER!

- Importe & ohne Chip spielen
- Einstecken & los gehts - kein löten
- Läuft mit jeder Playstation 2
- Garantie bleibt erhalten!
- 100% KEIN LÖTEN

34,99 EUR

PS2 MIT CHIP

- Fertig umgebaut. Einfach anschließen und los gehts. Inkl. Controller & Anschlusskabel. Deutsche Anleitung!
- PS2 & Sniper 2 Gold Chip 209,99 EUR
- PS2 & Matrix Infinity Chip 209,99 EUR
- PS2 & DM53 Chip 209,99 EUR

XBOX XBIT CHIP Kein Löten - Kein Risiko



Der Xbit wird einfach eingesteckt (Xbox muss geöffnet werden). Löten ist nicht erforderlich. Flashbar mit allen gängigen Bios Versionen. Lieferung inkl. USB Kabel.

49,99 EUR

XBOX MIT CHIP



Fertig umgebaute Ready to Run Xbox Konsolen mit Chip und größerer Festplatte 18 GB 300GB! 2 Jahre Garantie. Einfach anschließen und losgeht!



- Xbox & Aladin Chip 249,99 EUR
- Xbox & Aladin Chip & 80GB 339,99 EUR
- Xbox & Aladin Chip & 120GB 369,99 EUR
- Xbox & Xbit / SmartXX 299,99 EUR
- Xbox & Xbit / SmartXX & 80GB 389,99 EUR
- Xbox & Xbit / SmartXX & 120GB 419,99 EUR
- Xbox & Xbit / SmartXX & 160GB 459,99 EUR

Mehr Infos: www.videogamediscount.de

PS2 CHIPS

Matrix Infinity
Auto Boot kompatibel mit allen PS2 Versionen
49,99 EUR

- DM53 M edchip 48,99 EUR
- Matrix ML2 Original 33,99 EUR
- Sniper 2 Gold 49,99 EUR
- Magic 3.1 14,99 EUR
- Duo Chip 14,99 EUR

XBOX CHIPS

Aladin Advance
Original mit Roter Platine kompatibel mit allen Versionen
Lieferung mit Anleitung
Einfach zu löten
unterstützt große Festplatten
14,99 EUR

- SmartXX Chip 59,99 EUR
- Xenium Chip 49,99 EUR
- Xbit 49,99 EUR

FESTPLATTEN

- Ready to Run Festplatten für Xbox
- Markenware:
- 30GB HD 99,99 EUR
- 40GB HD 119,99 EUR
- 160GB HD 149,99 EUR

Mehr Infos: www.videogamediscount.de

UMBAUSERVICE

Wir bauen Ihre Konsole fachgerecht mit einem Chip um. Spielen Sie nach dem Chip Umbau Backups und Importe mit Ihrer Konsole. 2 Jahre Garantie. Infos und Preise:

www.videogamediscount.de

PLAYSTATION 2:

- Action Replay 29,99 EUR
- DM53 M edchip einbau 109,99 EUR
- PS2 mit DM53 M edchip 299,99 EUR
- Sony GM B Memory Card 27,99 EUR
- 1GB B Memory Card Batel. 19,99 EUR
- Scorpion 3 Lightgun 29,99 EUR
- RGR Kabel 4,99 EUR
- RGR Audio Kabel 6,99 EUR
- Padverlängerung 4,99 EUR
- Dual Shock Controller 9,99 EUR
- Classic Pad 4,99 EUR

- Mehr auf www.Videogamediscount.de

XBOX:

- S Controller (Blau) 19,99 EUR
- 3rd Party Controller 12,99 EUR
- RGR Audio Kabel 6,99 EUR
- Xbox mit Aladin 249,99 EUR
- VGA Box 79,99 EUR
- Action Replay 39,99 EUR
- Funk Controller 57,99 EUR

- Mehr auf www.Videogamediscount.de

TELEFONISCHE BESTELHOTLINE:

Viele weitere Artikel, Infos, Downloads & News unter:

04131 / 8544980 www.videogamediscount.de

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Händleranfragen erwünscht!

VAN HELSING

Holen Sie den Knoblauch aus der Küche und spitzen Sie die Pflöcke – Graf Dracula flattert auf die Spielkonsolen.



▲ **GEHEIM:** Das Symbol im Hintergrund weist auf einen verborgenen Abschnitt hin, den Weg schießen Sie sich frei.



▲ **ALLES IM BLICK:** Die Kamera folgt Ihnen selbständig und hält das Geschehen die meiste Zeit über gut im Blickfeld.



▲ **TEUFELISCH:** Graf Dracula zeigt schließlich sein wahres Gesicht und verwandelt sich in einen riesigen Dämonen. Sie stellen sich dem geflügelten Ungeheuer in einem kreisrunden Saal. Schwere Bewaffnung erleichtert Ihnen die Begegnung erheblich.



▲ **POWER-UP:** Dieser Gegenstand aktiviert einen alternativen Nahkampfmodus.



▲ **FLATTERHAFT:** Auf dem Dach der führerlos dahinnasenden Kutsche prügeln Sie sich mit Draculas Bräuten.

Regisseur Stephen Sommers hat es sich scheinbar zur Aufgabe gemacht, alle bekannten Horrorfiguren in Actionfilmen zu verarbeiten. 1999 verblüffte er in "Die Mumie" die auf gruselige Schockeffekte gefassten Kinogänger mit knallharter Action, 2001 flimmerte "Die Rückkehr der Mumie" über die Leinwand und 2002 war der "Scorpion King" an der Reihe.

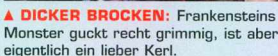
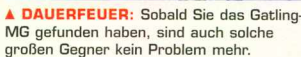
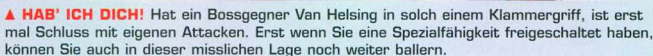
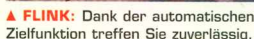
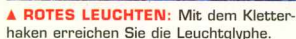
Und nun nimmt sich Sommers in "Van Helsing" mit Graf Dracula, Frankenstein (samt Monster) und dem Wolfsmenschen gleich das Who's who des Horrorfilms vor. Dank Entwicklerstudio Saffire dürfen wir nicht nur im Kino, sondern auch auf PlayStation2 und Xbox die Abenteuer des wegwegen Vampirjägers Van Helsing miterleben.

STORY: Da die Spielhandlung sehr eng mit dem Kinofilm verknüpft ist und zwischen den einzelnen Levels sogar Originalausschnitte die Handlung weitererzählen, wollen wir an dieser Stelle nicht viel verraten. Nur soweit: Vampirjäger Van Helsing wird im Auftrag eines geheimen Ordens im Vatikan ins tief verschnittene Transsilvanien geschickt. Dort treiben Graf Dracula und seine Gefolgschaft ihr Unwesen und terrorisieren die Bevölkerung. Ausgerüstet mit einer dampfbetriebenen Schnellfeuerarmbrust (ein heißer Kandidat

für die Wahl zum coolsten Ballermann 2004), zwei rotierenden Kreissägenblättern als Nahkampfaffen und einem lässigen Schlapphut, der ihm auf dem Kopf festgewachsen scheint, stellt sich Van Helsing den Gefahren. Er legt sich nach und nach mit geflügelten Dämonen, Franksteins Monster, mit dem buckligen Igor (der übrigens mit einer Art Raketenwerfer bewaffnet ist), einem Werwolf, Draculas Bräuten sowie Dracula himself an.

SPIEL: Wer nun ein Gruselabenteuer im Stil von "Resident Evil" erwartet, muss sich eines Besseren belehren lassen. Genau wie die Kinovorlage bietet auch das Spiel knallharte Action-Kost. Sie steuern Van Helsing in der Außenperspektive durch die detailgetreu nachgebauten Filmkulissen und ballern sich durch Unmengen an unvermittelt auftauchenden Monstern. Auferstandene Skelette, verschrumpelte Gnome, zum Leben erwachte Steinfiguren, ätherische Geister – alles was sich bewegt ist zum Abschuss freigegeben!

Besonders interessant wird die Frage, wie man die lebenden Toten in tote Tote verwandelt. In "Van Helsing" stehen Sie immer wieder vor der Entscheidung zwischen Fern- und Nahkampf. Aus sicherer Distanz greifen Sie – je nachdem, welche



Wenn das nicht reicht, der stürzt sich in den Nahkampf. Mit einer rotierenden Sägeblatt-Klinge in jeder Hand machen Sie selbst dem fauligsten Untoten den Garaus. Und auch der Nahkampf macht Spaß! Rolle links, Rolle vorwärts und dann eine schnelle Schlagkombination, bevor man wieder außer Reichweite springt. Das ist gut gelöst und auch für Einsteiger nach ein paar Versuchen zu schaffen. Später schaltet man Spezialangriffe bzw. Finishing-Moves frei, die noch mehr Abwechslung ins Spiel bringen.

FAZIT: "Van Helsing" ist eine kurzweilige und technisch ausgereifte Action-Ballerei, die das Filmmilieu gut einfängt. Es macht einfach Spaß, sich wild ballierend durchs Level zu kämpfen. Die Kamera folgt dabei übrigens selbständig und kann nicht manuell nachjustiert werden. Das klappt ganz gut, nur manchmal beschließt uns ein leichtes Gefühl von Orientierungslosigkeit. Ebenso selten kommt es zu hässlichen Grafikrucklern. Das Spiel stottert dann ein oder zwei Sekunden lang, bevor es sich wieder fängt. Ansonsten läuft die durchaus gelungene Grafik aber gut spielbar dahin. "Van Helsing" ist eine der seltenen Kinomusetagen, die man sowohl Filmfans als auch Actionfreunden empfehlen kann und muss sich auch vor den Großen den Genres nicht verstecken.

Pro & Contra ▲ ▼	Für Fans des Films ein Muss Ballergorgien wirken nicht stupide Pro Gegen eine andere Strategie Kameraführung verwirrt manchmal	
Bild	Seltene Rückler stören den ansonsten hervorragenden Eindruck	2+ GRAFIK
Ton	Besonders die satten Waffensounds fallen positiv auf.	2 SOUND
 16 100%	Hervorragende Baller- gorgie für Zuschauer. Die Filmvorlage wurde ausgezeichnet und zieht Spieler sofort in ihren Bann.	WERTUNG 2+



**Jetzt
am
Kiosk!**

**JETZT 3 x PLAY FÜR
NUR 10 € TESTEN:**

Du sparst über 30%!
Tel. 0 18 05/90 90 88 (0,12 €/Min)
Mail: abo@playstation.com

**WELTPREMIERE!
CALL OF DUTY**

Wachablösung für Medal of
Honor: Das ist die neue
WWII-Ego-Shooter-Referenz!

**EXKLUSIVES
VIDEOMATERIAL:**

Resident Evil: Outbreak,
Gran Turismo 4 Prologue,
Shellshock Nam '67 uvm.

Pokémon-Kämpfe in einer neuen Dimension!



▲ **GROAR!** Das Rubin-Titel-Pokémon Groudon wirkt in 3D sehr imposant.

Endlich, zur Freude aller Fans, gibt es jetzt ein vollwertiges, komplexes Pokémon-Spiel für den GameCube. Darin steuern Sie einen erfahrenen Pokémon-Trainer, der einen mysteriösen Hightech-Handschuh vom fiesen Team Krall geklaut hat. Mit diesem Gerät kann man Pokémon von anderen Trainern einfangen.

Auf Ihrern Schweb-Bike reisen Sie zu den verschiedenen Orten auf der Landkarte und fordern Passanten zu Duellen. Anders als bei bisherigen Episoden treten bei Kämpfen jetzt immer zwei Tieren gegen zwei andere an, Einzelkämpfe wurden gestrichen. Das gilt auch für die Zufallsbegegnungen mit wilden Monstern: Neue Viecher bekommen Sie nun ausschließlich von anderen Trainern. Allerdings lassen sich nur die von einer dunklen Aura umgebenen Krypto-Pokémon einfangen. Abseits der Kämpfe mit Trainern lösen Sie einige Rätsel, suchen Gegenstände und folgen den Hinweisen von anderen Figuren – ganz rollenspieltypisch.

Auch neben dem Story-Modus wird einiges geboten. Sie können Ihren Game Boy Advance mit dem GameCube verbinden, um Pokémon aus dem GC-Spiel auf den GBA zu laden oder um Monster aus den GBA-Spielen in der 3D-Arena kämpfen zu lassen. Bis zu vier Spieler können teilnehmen, dabei dient der GBA auch gleichzeitig als Controller.

FAZIT: Nicht nur leidenschaftliche Poké-Züchter werden mit "Colosseum" ihren Spaß haben. Auch jene, die ein unkompliziertes Rollenspiel mit hohem Suchtfaktor und leichter Handhabung suchen, kommen mit dem neuen "Pokémon"-Hit voll auf ihre Kosten. Für Rollenspiel-Profis hingegen ist die Monster-Hatz zu flach.

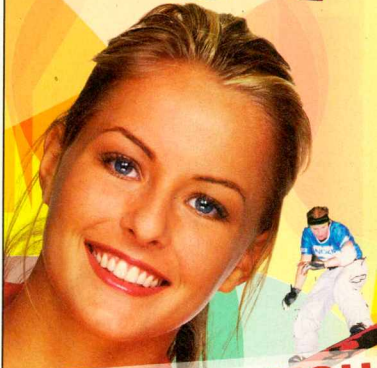


▲ **ERLÖSUNG:** Hier werden Ihre Krypto-Pokémon von der dunklen Aura befreit.

TESTERGEBNIS																			
POKÉMON COLOSSEUM																			
System	GC																		
Erscheinzeitpunkt	erhältlich																		
Preis	80 Euro																		
Zu beachten	Mit dem GC-GBA-Linkkabel können Pokémon zwischen den GBA-Spielen und dem GC-Spiel getauscht werden.																		
	<table><tr><td>Genre</td><td>Rollenspiel</td></tr><tr><td>Hersteller</td><td>Nintendo</td></tr><tr><td>PC-Anforderung</td><td>-</td></tr><tr><td>Anzahl der Spieler</td><td>1-4</td></tr><tr><td>Onlinefähig</td><td>☐</td></tr><tr><td>Langzeitmotivation</td><td>hoch</td></tr><tr><td>Schwierigkeitsgrad</td><td>niedrig</td></tr></table> Nintendo.pokemon.de	Genre	Rollenspiel	Hersteller	Nintendo	PC-Anforderung	-	Anzahl der Spieler	1-4	Onlinefähig	☐	Langzeitmotivation	hoch	Schwierigkeitsgrad	niedrig				
Genre	Rollenspiel																		
Hersteller	Nintendo																		
PC-Anforderung	-																		
Anzahl der Spieler	1-4																		
Onlinefähig	☐																		
Langzeitmotivation	hoch																		
Schwierigkeitsgrad	niedrig																		
	<table><tr><td>Vibration</td><td>☒ Lenkrad</td><td>☐ Lightgun</td></tr><tr><td>Headset</td><td>☐ Tastatur</td><td>☐ Maus</td></tr><tr><td>Multipart</td><td>☐ Speichern</td><td>☐ Speicherpunkte</td></tr><tr><td>Texte</td><td>☒ Deutsch</td><td>☐ Englisch</td></tr><tr><td></td><td>☒ Spanisch</td><td>☐ Französisch</td></tr><tr><td></td><td>☐ Italienisch</td><td>☐ Chinesisch</td></tr></table>	Vibration	☒ Lenkrad	☐ Lightgun	Headset	☐ Tastatur	☐ Maus	Multipart	☐ Speichern	☐ Speicherpunkte	Texte	☒ Deutsch	☐ Englisch		☒ Spanisch	☐ Französisch		☐ Italienisch	☐ Chinesisch
Vibration	☒ Lenkrad	☐ Lightgun																	
Headset	☐ Tastatur	☐ Maus																	
Multipart	☐ Speichern	☐ Speicherpunkte																	
Texte	☒ Deutsch	☐ Englisch																	
	☒ Spanisch	☐ Französisch																	
	☐ Italienisch	☐ Chinesisch																	
Pro & Contra	▲ Simple, aber spannende Kämpfe ▲ Viele Pokémon und Bonusgegenstände ▲ GBA-Link mit Pokémon Ruby & Sapphire ▼ Fur Profi-Rollenspieler zu flach																		
Bild	Toll animierte Pokémon, nette Effekte, ansontens schlicht, 60 Hz.																		
Ton	Teilw. nur GBA-Sounds, aufdringliche Musik, keine Sprachausgabe.																		
	<table><tr><td rowspan="2"></td><td>GRAFIK</td></tr><tr><td>2+</td></tr><tr><td rowspan="2"></td><td>SOUND</td></tr><tr><td>3</td></tr><tr><td rowspan="2"></td><td>WERTUNG</td></tr><tr><td>2+</td></tr></table>		GRAFIK	2+		SOUND	3		WERTUNG	2+									
	GRAFIK																		
	2+																		
	SOUND																		
	3																		
	WERTUNG																		
	2+																		

Mitmachen, Anfassen, Ausprobieren

**300.000 Besucher • viele Stars
Sport • Musik • Trends
Styling • Jobnews**



eSports 4 YOU

- online-gaming mit der ESL ● Get in the GAME mit ATI ● 120 Gaming-PCs powered by Shuttle ● die aktuellen TOP-Games von Electronic Arts ● Atari präsentiert Driver 3
- Action und Fun mit PlayStation 2
- und vieles mehr

Gaming in Halle 1



**Infos
über den
Game-Bereich unter:
www.esl-europe.net/de
www.you.de**



20.-23. Mai '04
Messe Essen

täglich von 10 bis 19 Uhr

Messetickets-Tageskasse
Einzel-Tageskarte: 11,-
Gruppen-Tageskarte
(ab 10 Pers.): 8,- pro Person

Vorverkauf
an allen üblichen VVK-Stellen,
zzgl. VVK-Gebühr inkl. kostenloser
Hin- und Rückfahrt zu/von der Messe
im VRR- und VRS-Gebiet (DB 2. Klasse)

www.you.de

Veranstalter
YOU-Team Messe GmbH & Co. KG
Potsdamer Platz 2 | 53119 Bonn
Tel.: 0228/72 53 90
Fax: 0228/ 69 40 07
E-Mail: info@you.de

Veranstaltungsort

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Voller Spaß, halber Preis – danke Konami!

PC



▲ **FINGERSPITZENGEFÜHL:** Entscheidet der Schiri Vorteil, erscheint ein Symbol.



▲ **SEITFALLZIEHER:** Akrobatisch legt sich der Engländer Scholes in die Luft und schießt das Leder als Aufsetzer ins Eck.

Konami senkt rechtzeitig zur Euro 2004 in Portugal den Preis für den super realistischen Vorzeig-Kick. Grafisch hat sich bei "PES 3" wenig Revolutionäres ereignet: Die Spieler erscheinen nur unwesentlich detaillierter. Dafür wirken die Animationen bei Grätschen, Schüssen oder Zweikämpfen deutlich realistischer. Das fantastische Spielgefühl basiert nach wie vor auf der hervorragenden Ballphysik und der einwandfreien Künstlichen Intelligenz.

Die Steuerung ist ebenso einfach wie vielfältig, neu ist ein Seitwärtsdribbeln per R2-Taste. Innovativ: Begeht der Spieler ein taktisches Foul im Mittelfeld, bleibt die Pfeife nun häufiger still – ein gelbes Symbol weist auf Anwendung der Vorteilsregel hin. Den sich oft wiederholenden Premiere-Kommentatoren Fuß und Körper verbietet man besser den Mund – die meisten verbalen Doppelpässe gehen bei dem Duo daneben.

FAZIT: Perfekte Spielbarkeit, realistische Mitspieler-Intelligenz und taktische Tiefe sind einfach ungeschlagen. Dazu die gelungenen Animationen und die passenden Spielergeräusche. Also liebe Fußballfans: "PES 3" für 30 Euro, jetzt gibt es keine Ausrede mehr. Entweder endlich zugreifen oder sich als Anhänger von EAs "FIFA" outen. **AZ**

JETZT GÜNSTIGER!
30
EURO
JETZT GÜNSTIGER!

TESTERGEBNIS

PRO EVOLUTION SOCCER 3

System	PC PS2	
Erscheint	erhältlich	
Preis	35 Euro 30 Euro	
Zu beachten	Die PC-Version gibt's bei einigen Händlern auch schon für 15 bis 20 Euro.	
Genre	Fußball	
Hersteller	Konami	
PC-Anforderung	[unbekannt] (S. 61)	
Anzahl der Spieler	1-8 (PC 4)	
Onlinefähig		
Langzeitmotivation	sehr hoch	
Schwierigkeitsgrad	einstellbar	
www.konami-europe.de		
Vibration	☒ Lenkrad	☐ Lightgun
Headset	☐ Tastatur	☒ Maus
Multitap	☒ Speichern (nach jedem Spiel)	
Texte (deutsch)	☒ Sprachausgabe (deutsch)	
USK	frei Spieldauer unbegrenzt	
Pro & Contra	▲ Überzeugend realistischer Fußball ▲ Unheimlich viele Steuerungsoptionen ▼ Unsäglich nerviger Kommentar ▼ Wenige Teams, fehlende Lizenzen	
Bild	Atmosphärische Spielgrafik aber lasche Präsentation.	2 GRAFIK
Ton	Gute Soundeffekte (Pflasterklatscher!), dezentere Kommentar.	3+ SOUND
	Nach dem Spiel ist vor dem Spiel: Immer wieder startet man ein neues Spiel, so überregend realistisch und spassig ist dieser Titel!	1 WERTUNG

FORMEL EINS 2003

Die Formel 1 muss spielen. Sie auch?



▲ **DREHER:** Im Arcade-Modus wird gern mal über dem physischen Limit gefahren.



▲ **POSITIONSKAMPE:** Auch bei komplettem Starterfeld vermittelt die unspektakuläre Grafik ein prima Geschwindigkeitsgefühl.

Wem die ewig rote Formel-1-Saison 2004 zu langweilig geworden ist, der kann die Rennen des zurückliegenden Jahres nun zum halben Preis nachspielen. Natürlich hält das erneuerte Qualifying-Reglement mit dem Einzelzeitfahren auch in Sonys alljährliches Königsklassen-Update Einzug. Ebenso neu: Die Konkurrenz leidet nun, wie Sie selbst, unter Ausfällen. Marke schwäbischer Motorschaden oder abgerissener Flügel. Die 16 Grand-Prix-Strecken tauchen originalgetreu im Spiel auf. Sogar in die Steilkurve von Indianapolis dürfen Sie sich in Schräglage wagen. Leider verhalten sich die KI-gesteuerten Schumis und Montoyas weitaus dummer als deren reale Vorbilder. So macht Ihr Heckflügel öfter mal unfreiwillige Bekanntschaft mit der Nase eines viel zu spät bremsenden Kontrahenten. Zudem scheinen die Streckenposten das Regelbuch verlegt zu haben – Stichwort "Blaue Flagge".

FAZIT: Lücken in der Regelkunde sowie die unfertige KI sind die größten Schwächen von "Formel Eins 2003". Trotzdem bekommt man für kleines Geld ein erstklassiges Formel-1-Spiel mit flüssiger Grafik und feinfühleriger Steuerung. Auch das RTL-Kommentatorenpaar Heiko Wasser und Christian Danner weiß zu überzeugen. **AZ**

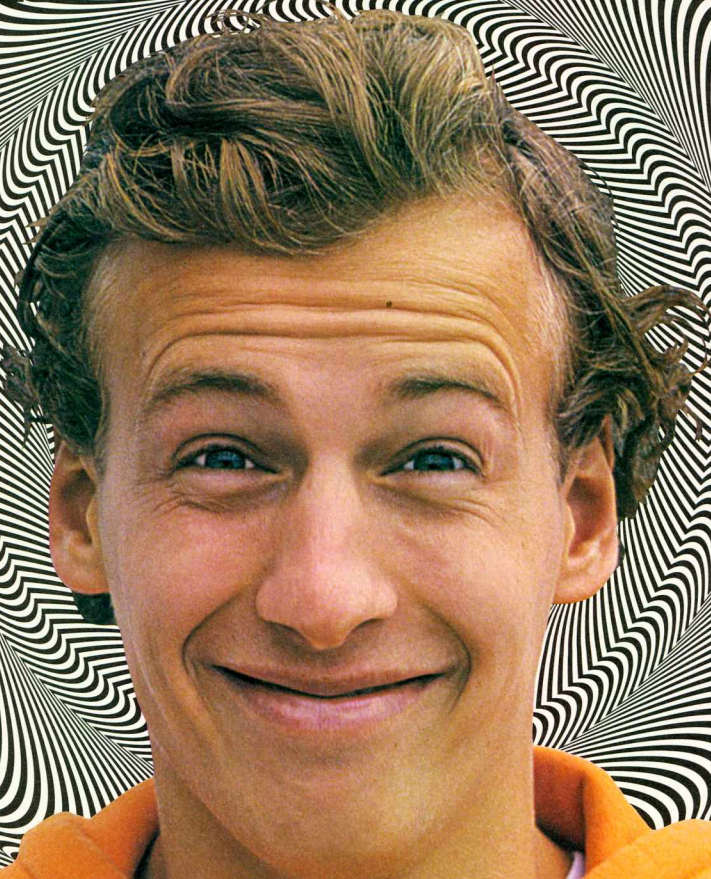
JETZT GÜNSTIGER!
30
EURO
JETZT GÜNSTIGER!

TESTERGEBNIS

System	PS2	
Erscheint	erhältlich	
Preis	30 Euro	
Zu beachten	Das unterstützte Logitech-Driving-Force-Lenkrad wird vereinzelt schon für weniger als 80 Euro angeboten.	
Genre	F1-Rennspiel	
Hersteller	Sony	
PC-Anforderung	-	
Anzahl der Spieler	1-4	
Onlinefähig		
Langzeitmotivation	hoch	
Schwierigkeitsgrad	einstellbar	
www.playstation.de		
Vibration	☒ Lenkrad	☐ Lightgun
Headset	☐ Tastatur	☒ Maus
Multitap	☒ Speichern (jederzeit)	
Texte (deutsch)	☒ Sprachausgabe (deutsch)	
USK	frei Spieldauer unbegrenzt	
Pro & Contra	▲ Präzise Steuerung ▲ Gelingendes Schadensmodell ▲ Schwache Gegnerintelligenz ▼ Klare Regelschwächen	
Bild	Ruckelfreie Grafik, starkes Kontrastfahnen, 16:9.	2- GRAFIK
Ton	Authentische Motorengeräusche, Surround-Sound.	2 SOUND
	Trotz vieler kleinerer Mängel und schwacher Gegner-KI gibt es derzeit kein PS2-Formel-1-Spiel, das aktueller, schneller und besser wäre.	2 WERTUNG

**You
are
too
intelligent
for
stupid
TV.**

**Follow
the**



ENTER THE MATRIX

Die rote Pille kostet jetzt nur noch 30 Euro.

JETZT GÜNSTIGER!
30
EURO
JETZT GÜNSTIGER!



▲ **MITTEN INS HERZ:** Im Chateau, einem der schönsten Levels, pfählt Ghost Vampire.



▲ **WIE IM KINO:** Im Vorfeld von Enter the Matrix haben die Brüder Wachowski über eine Stunde neuer Filmszenen gedreht.

P ünklich zum Kinostart von "Matrix Reloaded" im Mai 2003 erschienen, stürmte das bisher einzige Spiel zur Sci-Fi-Trilogie der Brüder Wachowski in Windeseile die Charts. Jetzt folgt die Wiederauflage in der Platinum-Reihe.

In "Enter the Matrix" erleben Sie eine Rahmenhandlung zur Story von "Matrix Reloaded", wobei die Ereignisse in den dritten Film münden. Morpheus, Neo und die anderen kommen nur am Rande vor, im Mittelpunkt stehen Morpheus' Ex-Liebschaft Niobe und Ghost. Abhängig vom gewählten Charakter spielt man unterschiedliche Levels, so kämpft z.B. nur Ghost gegen seine Schwester Trinity, während nur Niobe im Inneren eines Flugzeuges mit einem Agenten aneinander gerät. Die zwölf Spielabschnitte sind alle geradlinig, so dass Sie sich voll auf harte Fights und Schusswechsel konzentrieren können.

FAZIT: Mit 60 Minuten Filmszenen, mit dem Original-Soundtrack und äußerst cooler Kampfkraft werden "Matrix"-Fans gut bedient. Allerdings wirkt "Enter the Matrix" unfertig. Grafikfehler, nervige Szenen und hingeschluderte Levels sind an der Tagesordnung. Man muss also schon ein gewisses Maß an Toleranz mitbringen, um in dieser Matrix glücklich zu werden. **SZ**

TESTERGÜNSTIGER!

ENTER THE MATRIX	
System	PC PS2 Xbox GC
Erscheint	erhältlich erhältlich erhältlich erhältlich
Preis	30 Euro 30 Euro 30 Euro 30 Euro
Zu beachten	Gründere Unterschiede zwischen den Versionen gibt es nicht. Maus-/Tastatur-Unterstützung nur beim PC-Spiel.
Genre	Action
Hersteller	Atari
PC-Anforderung	Empfohlen (S. 61)
Anzahl der Spieler	1
Onlinefähig	
Langzeitmotivation	niedrig
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
www.enterthematrrixgame.de	
PlayStation 2	
VIDEO GAMES TOP-HIT	
Pro & Contra	Cool Matrix-Atmosphäre Spektakuläre Fights Viele Detailsfehler, wirkt unfertig Altbekannte Optik
Bild	Verweirkeffekt bei Zeitlupe, karge Umgebungsgrafik, kein 16:9-Modus.
Ton	Musikübergänge unsauber, nur englische Stimmen, kein Raumklang.
16	Für 30 Euro schaut man über die vielen Mängel hinweg leichtsinnig und freut sich an intensiver "Matrix"-Atmosphäre und coolen Fights.
GRAFIK	3+
SOUND	2+
WERTUNG	2

GÜNSTIGE BUDGET-HIGHLIGHTS

Jeden Monat erscheinen viele Hits für PC, PS2, Xbox und GameCube zum attraktiven Sparpreis. VGA hat für Sie die Interessantesten zusammengetragen. Aufgelistet sind nur die Systeme, für die das Spiel günstig zu haben ist.

Titel	System	Genre	Preis	Fazit	Note
Baphomet's Fluch: Der schlafende Drache	PC	Adventure	20 Euro	Spannendes Abenteuer mit kniffligen Rätseln.	2+
Breath of Fire: Dragonquarter	PC	Rollenspiel	30 Euro	Knuffiges Rollenspiel mit schöner Comic-Grafik.	3
Conan	PC	Action	20 Euro	Einmal wie Arnie die bösen Schergen verkloppen.	3+
Dino Crisis 3	PC	Action-Adv.	30 Euro	Dinojagd im All – leider ist die Kamera zu hektisch.	4+
PES 3	PC	Fußball	30 Euro	Verpassen Sie nicht den PlayStation2-Fußball-Kaiser.	1
Prince of Persia	PC	Action-Adv.	40 Euro	Actiongeladenes Abenteuer aus Tausendundeiner Nacht.	1
Rainbow Six 3	PC	Taktik-Shooter	45 Euro	Kult-Shooter mit genialem Off- und Online-Modus.	1-
Rainbow Six 3 RavenShield Gold Edition	PC	Taktik-Shooter	35 Euro	Das Grundspiel mit allen Add-ons in einer Packung.	2+
Red Faction 2	PC	Ego-Shooter	10 Euro	Düsterer Sci-Fi-Shooter mit netter Grafik.	2+
Smugglers Run 2	PC	Renn-/Action	20 Euro	Rasante Schmuggler-Jagd durch weitläufiges Gelände.	2+
Splinter Cell	PC	Action-Adv.	15 Euro	Sam Fisher schleicht jetzt zum Megasparspreis.	1
Sudden Strike 2	PC	Strategie	10 Euro	Realistischer Strategie-Hit jetzt zum Sparpreis.	2+
Tactical Ops	PC	Taktik-Shooter	15 Euro	Den "Counter Strike"-Konkurrenten gibt's zum Sparpreis.	3
Tempel des elementaren Bösen	PC	Rollenspiel	15 Euro	"Diablo"-Klon mit netter Grafik und schönen Effekten.	2
Terminator 3	PC	Action	20 Euro	Jetzt günstiger, aber leider noch immer nicht besser.	4+
Viewtiful Joe	PC	Action	45 Euro	Vermöbeln Sie die bösen Gegner-Horden in Zeitlupe.	2-
V-Rally 3	PC	Rennspiel	10 Euro	Rennspiel mit schöner Optik und gutem Fahrverhalten.	2
V-Rally 3	PC	Rennspiel	20 Euro	Jetzt auch für die PlayStation2 günstiger zu haben.	2
XIII	PC	Ego-Shooter	30 Euro	Spannender Ego-Shooter im schicken Comic-Gewand.	1-

Aktuell im Kino: THE DAY AFTER TOMORROW · TROJA

DVD VISION

DVD VISION

Großes Amazon-Special

Alle aktuellen DVD-Schnäppchen für unter 10 und 15 Euro

Freddy vs. Jason

Das genialste Schlitzzerduell der Filmgeschichte

S.W.A.T.

Cooler Verfolgungsjagden und wilde Schießereien für Fans des krachenden Action-Kinos

DER HERR DER RINGE

DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Der atemberaubende und krönende Abschluss der Tolkien-Verfilmung



Velodyne VX-10



Nubert AW-440

BEZAHLBARE SUBWOOFER

Nuberts brandneuer AW 440 tritt in der attraktiven Einstiegs-kategorie gegen den VX 10 der Tief-ton-Spezialisten von Velodyne an



ALLE SIEGER

Welche Filme haben gewonnen? Welche Leser ein Heimkino? Die Auflösung finden Sie auf Seite 6

Ausgabe
05/2004

GyPress

**Jetzt
am
Kiosk!**

Das große Amazon-Special

Alle aktuellen DVD-Schnäppchen für unter 10 und 15 Euro

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Der atemberaubende und krönende Abschluss der Tolkien-Verfilmung!

Jetzt 3x DVD VISION für nur 6 € testen:

Sie sparen über 30%!
Tel. 018 05/90 90 87 (0,12 €/Min.)
oder Mail: abo@dvdvision.de

VGA BESTENLISTE

TOPSPIELE

ACTION



GTA: VICE CITY (DT.)

TAKE 2 **1**

MAX PAYNE 2

TAKE 2 **1-**

HITMAN: CONTRACTS

EIDOS **1-**

EGO-SHOOTER



FAR CRY (DT.)

UBISOFT **1**

UNREAL TOURNAMENT 2004

ATARI **1**

HALO

MICROSOFT **1**

ACTION-ADVENTURE



METROID PRIME

NINTENDO **1**

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

UBISOFT **1**

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

KONAMI **1**

HORROR-ADVENTURE



SILENT HILL 3

KONAMI **1**

RESIDENT EVIL ZERO

CAPCOM **1-**

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

EIDOS **1-**

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	PC	Ego-Shooter	1	6/2003
Battlefield Vietnam	PC	Taktik-Shooter	1	5/2004
Call of Duty	PC	Ego-Shooter	1	12/2003
Castlevania		Action	1-	3/2004
Freedom Fighters	PC	Action	1-	10/2003
Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	PC	Action	1	8/2003
Far Cry (dt.)	PC	Ego-Shooter	1	5/2004
Halo	PC	Ego-Shooter	1	6/2003
Hitman: Contracts	PC	Stealth-Action	1-	6/2004
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	PC	Action	1-	12/2003
Medal of Honor: Frontline		Ego-Shooter	1	6/2003
Panzer Dragoon Orta		Shoot'em-Up	1-	6/2003
Planetside	PC	Ego-Shooter	1	8/2003
Rainbow Six 3		Taktik-Shooter	1-	1/2004
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	PC	Ego-Shooter	1	11/2003
TimeSplitters 2		Ego-Shooter	1	6/2003
Tron 2.0	PC	Action	1-	11/2003
True Crime: Streets of LA	PC	Action	1-	12/2003
Unreal Tournament 2004	PC	Ego-Shooter	1	5/2004
XIII	PC	Ego-Shooter	1-	4/2004

WERTUNG "GUT"

Ghost Recon: Jungle Storm		Taktik-Shooter	2+	5/2004
Painkiller (dt.)	PC	Ego-Shooter	2+	6/2004
Socom 2: U.S. Navy Seals	PC	Taktik-Shooter	2+	4/2004
Van Helsing		Action	2+	6/2004
Transformers	PC	Action	2+	6/2004

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	Action-Adventure	1-	1/2004
Eternal Darkness: Sanity's Requiem		Action-Adventure	1	6/2003
Legacy of Kain: Defiance		Horror-Adventure	1-	3/2004
Mafia	PC	Action-Adventure	1	6/2003
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty		Action-Adventure	1	11/2003
Metal Gear Solid 2: Substance	PC	Action-Adventure	1	6/2003
Metal Gear Solid: The Twin Snakes		Action-Adventure	1-	4/2004
Metroid Prime		Action-Adventure	1	6/2003
Onimusha 2: Samurai's Destiny		Action-Adventure	1-	6/2003
Prince of Persia: The Sands of Time	PC	Action-Adventure	1-	12/2003
Resident Evil		Horror-Adventure	1-	6/2003
Resident Evil: Zero		Horror-Adventure	1-	6/2003
Silent Hill 3	PC	Horror-Adventure	1	6/2003
Splinter Cell	PC	Action-Adventure	1	6/2003
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	PC	Action-Adventure	1	5/2004
The Legend of Zelda: The Wind Waker		Action-Adventure	1	6/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

DIE BESTEN TESTS DER VERGANGENEN MONATE NACH GENRES GEORDNET. SO FINDEN SIE SCHNELL DAS PASSENDE SPIEL.



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
WERTUNG "SEHR GUT"				
Colin McRae Rally 4	PC, PS2, X	Offroad-Rennspiel	1	10/2003
DTM Race Driver 2	PC	Rennsimulation	1	5/2004
F-Zero GX		Action-Rennspiel	1-	12/2003
F1 2002	PC, PS2, X, G	Formel1-Rennspiel	1-	6/2003
Gran Turismo 3: A-spec	PS2	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, PS2, X, G	Action-Rennspiel	1	12/2003
Project Gotham Racing 2		Rennsimulation	1	1/2004
RalliSport Challenge 2		Offroad-Rennspiel	1	6/2004
WRC 3	PS2	Offroad-Rennspiel	1-	1/2004

WERTUNG "GUT"				
Burnout 2	PS2, X, G	Action-Rennspiel	2+	11/2003
DTM Race Driver Director's Cut	PC	Rennsimulation	2+	6/2003
Formel Eins 2003	PS2	Formel1-Rennspiel	2	8/2003
Grand Prix Challenge	PC, PS2	Formel1-Rennspiel	2	6/2003
Gran Turismo 4: Prologue	PS2	Rennsimulation	2+	5/2004
Mario Kart Double Dash!!		Action-Rennspiel	2+	12/2003
Midnight Club 2	PC, PS2, X	Action-Rennspiel	2	6/2003
Moto GP 2	PC	Rennsimulation	2	6/2003
MTX: Mototrax	PS2	Offroad-Rennspiel	2+	5/2004
MX Unleashed	PS2	Offroad-Rennspiel	2+	5/2004
Need For Speed: Hot Pursuit 2	PC, PS2, X, G	Action-Rennspiel	2+	6/2003
Splashdown 2: Rides Gone Wild	PS2	Action-Rennspiel	2+	11/2003
Wipeout Fusion	PS2	Action-Rennspiel	2+	6/2003
World Racing	PC, PS2, X, G	Rennsimulation	2	10/2003

ROLLENSPIELE

Wer gerne mit magischen Zweihändern in dunklen Höhlen mächtige Drachen niederstreckt, den findet bei den Rollenspielen seinen Favoriten.



TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Baldur's Gate 2	PC	Rollenspiel	1	6/2003
Champions of Norrath	PS2	Action-Rollenspiel	1-	5/2004
Diablo 2	PC	Rollenspiel	1-	6/2003
Final Fantasy X	PS2	Rollenspiel	1-	6/2003
Flucht von Monkey Island	PC, PS2	Adventure	1-	6/2003
Morrowind	PC	Rollenspiel	1-	6/2003
Phantasy Star Online Episode I & II	PS2, X, G	Online-Rollenspiel	1-	8/2003
Sacred	PC	Action-Rollenspiel	1-	3/2004
Star Wars Knights of the Old Republic	PC	Rollenspiel	1	10/2003

WERTUNG "GUT"				
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	PS2, X, G	Rollenspiel	2	1/2004
Baphomets Fluch 3: Der schlafende Drache	PC, PS2, X	Adventure	2+	1/2004
Dark Chronicle	PS2	Rollenspiel	2+	10/2003
Everquest Online Adventures	PS2	Online-Rollenspiel	2	2/2004
Fallout: Brotherhood of Steel	PS2, X	Rollenspiel	2	2/2004
Final Fantasy X-2	PS2	Rollenspiel	2+	3/2004

TOPSPIELE

ACTION-RENNSPIEL



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

1	ELECTRONIC ARTS	PC, PS2, X, G
	F-ZERO GX	
1-	NINTENDO	
	BURNOUT 2	
2+	ACCLAIM	PS2, X, G

RENNSIMULATION



DTM RACE DRIVER 2

1	CODEMASTERS	PC
	GRAN TURISMO 3: A-SPEC	
1	SONY	PS2
	NASCAR RACING 2003 SEASON	
1-	VIVENDI	PC

OFFROAD



COLIN MCRAE RALLY 4

1	CODEMASTERS	PC, PS2, X, G
	RALLISPORT CHALLENGE 2	
1	MICROSOFT	
	WRC 3	
1-	SONY	PS2

ROLLENSPIEL



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REP.

1	LUCAS ARTS	PC, X, G
	BALDUR'S GATE 2	
1	INTERPLAY	PC
	CHAMPIONS OF NORRATH	
1-	UBISOFT	PS2

VGA BESTENLISTE

TOPSPIELE

STRATEGIE



WARCRAFT 3

VIVENDI PC 1

SPELLFORCE

JOWOOD PC 1

C&C GENERALE: STUNDE NULL

ELECTRONIC ARTS PC 1

SIMULATION



FALCON 4.0

HASBRO PC 1

IL-2 FORGOTTEN BATTLES

UBISOFT PC 1

DIE SIMS BRECHEN AUS

ELECTRONIC ARTS PC 1

BEAT'EM-UP



SOUL CALIBUR 2

EA/NINTENDO PC 1

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

SONY PC 1

DEAD OR ALIVE 3

MICROSOFT PC 1

GESCHICKLICHKEIT



SUPER MONKEY BALL

SEGA PC 2

FREQUENCY

CAPCOM PC 2

HARRY POTTER QUIDDITCH-WM

ELECTRONIC ARTS PC 2

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 Generale: 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 Vergessene Schlachten	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"				
Castles	PC	Echtzeit-Strategie	2	3/2004
Dynasty Tactics 2	PC	Runden-Strategie	2	2/2004
Empires der Neuzeit	PC	Echtzeit-Strategie	2	12/2003
Fußballmanager 2004	PC	Fußball-Manager	2	1/2004
Goblin Commander	PC	Echtzeit-Strategie	2	5/2004
Harvest Moon	PC	Simulation	2	5/2004
Lock On	PC	Flug-Simulation	2	2/2004
Port Royale 2	PC	Echtzeit-Strategie	2	6/2004

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	PC	Beat'em-Up	1	6/2003
Dead or Alive 3	PC	Beat'em-Up	1	6/2003
Soul Calibur 2	PC	Beat'em-Up	1	10/2003
Tekken 4	PC	Beat'em-Up	1	6/2003
Virtua Fighter 4 Evolution	PC	Beat'em-Up	1	8/2003

WERTUNG "GUT"				
Def Jam Fight for NY	PC	Wrestling	2	8/2003
Mortal Kombat: Deadly Alliance	PC	Beat'em-Up	2	6/2003
Super Smash Bros. Melee	PC	Beat'em-Up	2	6/2003
WWE Smackdown! Here comes the Pain!	PC	Wrestling	2	1/2004

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	PC	Tanzspiel	2	2/2004
Dog's Life	PC	Geschicklichkeit	2	12/2003
Frequency	PC	Musikspiel	2	6/2003
Harry Potter Quidditch-WM	PC	Geschicklichkeit	2	1/2004
Super Bust-a-Move 2	PC	Geschicklichkeit	2	11/2003
Super Monkey Ball	PC	Geschicklichkeit	2	6/2003
You don't know Jack 4	PC	Denkspiel	2	11/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

DIE BESTEN TESTS DER VERGANGENEN MONATE NACH GENRES GEORDNET. SO FINDEN SIE SCHNELL DAS PASSENDE SPIEL.

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
Fight Night 2004	 	Boxen	1-	5/2004
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
ESPN NBA Basketball	 	Basketball	2+	11/2003
FIFA Football 2004	   	Fußball	2	12/2003
Links 2004		Golf	2	6/2003
NBA Live 2004	   	Basketball	2+	12/2003
NBA Street Vol.2	  	Basketball	2+	6/2003
RTL Skispringen 2004	 	Wintersport	2	12/2003
TIF: This Is Football 2004		Fußball	2-	5/2004
Virtua Tennis 2		Tennis	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	  	Inline	1-	6/2003
Jet Set Radio Future		Inline	1-	6/2003
SSX 3	  	Snowboard	1	12/2003
Tony Hawk's Pro Skater 4	  	Skateboard	1	6/2003
Tony Hawk's Underground	  	Skateboard	1	12/2003

WERTUNG "GUT"

1080° Avalanche		Snowboard	2+	1/2004
Airblade		Skateboard	2	6/2003
Amped 2		Snowboard	2+	12/2003
Disney's: Extreme Skate Adventure	  	Skateboard	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		Jump'n'Run	1	6/2003
Jak 2: Renegade		Jump'n'Run	1-	11/2003
Kya: Dark Lineage		Jump'n'Run	1	1/2004
Ratchet & Clank 2		Jump'n'Run	1	1/2004
Rayman 3: Hoodlum Havoc	   	Jump'n'Run	1-	6/2003
Sly Raccoon		Jump'n'Run	1-	6/2003
Super Mario Sunshine		Jump'n'Run	1-	6/2003

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   

FUSSBALL



PRO EVOLUTION SOCCER 3

1 KONAMI  

ANSTOSS ACTION

1- ASCARON 

FIFA FOOTBALL 2004

2 ELECTRONIC ARTS    

TRENDSPORT



TONY HAWK'S UNDERGROUND

1 ACTIVISION   

SSX 3

1 ELECTRONIC ARTS   

JET SET RADIO FUTURE

1- SEGA 

JUMP'N'RUN



RATCHET & CLANK 2

1 SONY 

JAK 2: RENEGADE

1- SONY 

SUPER MARIO SUNSHINE

1- NINTENDO 

AKTUELLE HARDWARE

HARDWARE-TICKER

SICHERHEITSSCHRAUBEN VON ENERMARX

Enemmarx, Spezialist für Netzteile, bringt ein Sicherheitsschraubenset auf den Markt. Damit verhindern Sie, dass Ihnen auf Netzwerkpartys Ihre wertvolle Grafikkarte aus dem Rechner ausgebaut wird. +++

SCHWEIZER MESSER MIT USB-STICK

Ab sofort bietet die Schweizer Firma Victorinox ein Messer mit integriertem 64-MB-Memory-Stick an. +++



▲ **PRAKTISCH:** Das Messer gibt es jetzt mit USB-Stick.

NEUES SERIAL-ATA-PROTOKOLL

Die Serial ATA Working Group verabschiedet derzeit den Serial-ATA-II-Standard. Damit sind rekordverdächtige Übertragungsraten von 300 MB pro Sekunde möglich. +++

BLUE-RAY-DISC AUS PAPIER

Sony zeigte auf einer Präsentation eine Blue-Ray-Disc mit einem Fassungsvermögen von 25 GB. Der Clou: Das Medium besteht zu 50 Prozent aus Papier. +++

ATI'S NÄCHSTE GRAFIKKARTEN-GENERATION

Ersten Insider-Infos nach wird Ati's nächste Grafikkarten-Generation zwölf Pixel-Pipelines besitzen und weiterhin mit der Pixel-Shader-Software 2.0 arbeiten. Dafür soll der Chip aber deutlich schneller arbeiten als die Modelle der Konkurrenz. +++

ELSA TECHNOLOGY INC.

Sowohl die ELSA AG als auch die Neue ELSA mussten wegen Zahlungsfähigkeit ihre Pforten schließen. Nun eröffnet eine Firma mit dem Namen ELSA Technology Inc. ihre Europazentrale in Aachen. Bislang werden auf der Homepage www.elsa.de lediglich einige Grafikkarten angeboten. +++



▲ **ELSA:** Erste Grafikkarten-Modelle auf www.elsa.de.

BIGBEN AUDIO OPTICAL SWITCH BOX

Ihr Heimkino-Verstärker hat nur einen optischen Digitaleingang. Sie würden aber gerne DVD-Player, PS2 und Xbox anschließen? Für diesen Fall hat Bigben Interactive die richtige Lösung. Mit der Audio Optical Switch Box können bis zu drei Geräte an einem optischen Digitaleingang betrieben werden.

Sie stecken einfach die Digitalkabel Ihrer Geräte in die kleine Verteilerbox und verbinden den Ausgang mit dem Verstärker. Über einen Drehschalter bestimmen Sie, welches Gerät gerade digitale Daten zum Verstärker senden soll.

▼ **FUTURISTISCH:** Diese kleine Box verteilt optische Signale.



HARDWARE

AUDIO OPTICAL SWITCH BOX	
System	opt. P. X
Hersteller	Bigben Interactive
Preis	10 Euro
Verarbeitung	★★★★★
Ergonomie	★★★★★
1- GESAMT	

Endlich lassen sich alle Ihre Geräte an einem optischen Anschluss betreiben.

GEWINNEN MIT ATARI

Auch in diesem Monat verlosen Atari und Videogames Aktuell tolle Spiele und Hardware im Wert von rund 1000 Euro. Was müssen Sie dafür tun? Reichlich wenig: Schicken Sie uns einfach eine Postkarte mit dem Kennwort "Transformers". Mit etwas Glück sind auch Sie unter den Gewinnern.

HAUPTGEWINN MAI 2004:

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

10x "Transformers" für PlayStation2

10x je ein "Transformers"-T-Shirt

5x "Transformers"-Spielzeug



■ Teilnahme per Postkarte:

Schnappen Sie sich einfach eine frankierte Postkarte und schicken Sie diese an folgende Adresse:

CyPress GmbH • Red. VGA
Kennwort: TRANSFORMERS
Max-Planck-Str. 13
97204 Hochberg

Einssendeschluss: 18.06.2004. Mitarbeiter von Atari und CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

EYETOY-KAMERA AUCH EINZELN

Seit Ende April ist Sonys EyeToy-Kamera auch einzeln erhältlich. Statt 60 zahlen Sie nur noch 40 Euro. Dafür müssen Sie aber auf die "Play"-Spiele verzichten. Der Einzelverkauf macht durchaus Sinn: Bald kommt mit EAs "Harry Potter und der Gefangene von Askaban" der erste Titel eines Fremdanbieters auf den Markt, der die EyeToy-Funktionen in zahlreichen Minispielen unterstützt.



HARDWARE

EYETOY STANDALONE	
System	P
Hersteller	Sony
Preis	ca. 40 Euro

Endlich einzeln zu haben – jetzt können die Spiele der Dritthersteller kommen!

ONLINEKOSTEN-CHECK

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

Anbieter	Tarifname	Geschwindigkeit up/down	Monatlicher Grundpreis	Einmalige Anmeldegebühr	Voraussetzung	Volumen-Begrenzung
SURFINO www.surfino.com	TimeFlat-rate	128/1024kbit/s	0,00 Euro	9,90 Euro	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	500MB/Monat
PREISE-ABC www.preise-abc.de	Euro Free Volumen	128/1024kbit/s	0,00 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	1000MB/Monat
TLINK www.t-link.de	Gamersfl.	128/1024kbit/s	11,80 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	Keine Volumenbegrenzung
TISCALI www.tiscali.de	DSL Flat Classic	128/1024kbit/s	15,90 Euro	keine	Vorhandener T-DSL-Anschluss**	Keine Volumenbegrenzung
TELECOM www.mgm-telecom.com	Hightspeed DSL 768	128/1024kbit/s	18,99 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.

GEFORCE 6800 ULTRA



▲ **SCHÖN:** Nur Nvidias Grafikkarte kann so etwas darstellen.

Überraschung: Nvidias neue Grafikkarten-Generation mit dem Codenamen NV40 wird derzeit bereits in großen Stückzahlen gefertigt und dürfte Ende Mai im Fachhandel sein. Wieder wird es verschiedene Versionen geben. Uns liegen derzeit jedoch nur die Daten der hochpreisigen Ultra-Variante vor. Der mit 0,13 µm gefertigte Grafikchip arbeitet bei der

Geforce 6800 Ultra mit einer Taktfrequenz von 400 MHz und einem Speichertakt von 1100 MHz. Die Pixelpipelines wurden im Vergleich zum Vorgänger (Geforce 5950 Ultra) von acht auf 16 Stück verdoppelt und die Pixel-Shader von Version 2.0 auf 3.0 aktualisiert. An der Platine der Grafikkarte sind nun zwei zusätzliche Stromanschlüsse – Ihr Rechner sollte also ein ausreichend starkes Netzteil aufweisen.

Weniger überrascht hat uns die Dimension des aufgeschraubten Kühlers. Zwar begnügt sich Nvidias Referenzdesign mit einem relativ kompakten Gebläse, viele Dritthersteller greifen aber lieber zu einer klobigeren Variante, die den nächstgelegenen Steckkarten-Slot belegen dürfte. Anhand eines Testmusters werden wir in der nächsten Ausgabe der Videogames Aktuell erste Leistungstests durchführen. Spätestens dann können wir Ihnen sagen, ob sich die Anschaffung lohnt.

HARDWARE
GEFORCE 6800 ULTRA

System	PC
Hersteller	Nvidia
Preis	ca. 550 Euro

Ist die Geforce 6800 Ultra die schnellste Grafikkarte? Bald wissen wir mehr.

► **BRANDNEU:** Nvidias Grafikkarte ist das modernste Modell auf dem Markt.

SONY USB-HEADSET

Beim Preis von 40 Euro fällt das Sony-Original, in bewährter Kooperation von Logitech gefertigt, alles andere als billig aus. Dafür überzeugen hier fast alle Einzelheiten: Ausstattung, praxisgerechte Details wie das super lange Kabel, hochwertige Verarbeitung und ein ordentlicher, wenngleich nicht überragender Tragekomfort. Die Sprachqualität ist einwandfrei, dank Lautstärkeregler samt Stummschaltaste (angebracht am Kabel) müssen Sie zudem nicht bei jeder Störung gleich das Set abnehmen.



▲ **SOLIDE:** Das neue PlayStation2-Headset überzeugt.

HARDWARE
USB-HEADSET

System	PS2
Hersteller	Sony/Logitech
Preis	40 Euro
Verarbeitung	★★★★★
Ergonomie	★★★★★

Hervorragendes Headset, für alle PS2-Onlineplayer derzeit die beste Wahl.

4GAMERS XS-PAD CLEAR

Einen wirklich vorbildlich verarbeiteten Controller von Bigben Interactive haben wir in diesem Monat getestet. Das von 4gamers gefertigte XS-Pad ist beinahe baugleich mit dem Original-S-Controller. Lediglich die Back- und Start-Tasten sind mittig auf dem durchsichtigen Gehäuse angeordnet. Zudem verfügen die beiden Griff-Hörnchen über gerippte Gummieinsätze. Die Druckpunkte der Tasten sind sehr angenehm und die Analog-Sticks haben genau den richtigen Federwiderstand.

Die digitale Steuerwanne des Controllers erscheint uns sogar noch einen Tick hochwertiger als die des Original-Pads von Microsoft. Wer eine günstigere und dennoch hochwertig verarbeitete Alternative zum Original-Xbox-Controller sucht, kann bedenkenlos zugreifen.

HARDWARE
4GAMERS XS-PAD CLEAR

System	Xbox
Hersteller	Bigben Interactive
Preis	20 Euro
Verarbeitung	★★★★★
Ergonomie	★★★★★

1 **GESAMT**

Fast besser als das Original – und das zum deutlich günstigeren Preis.

BIGBEN PS2 WIRELESS CONTROLLER 2.4 GHZ

Der neue PS2-Funk-Controller aus dem Hause Bigben Interactive erinnert auf den ersten Blick ein wenig an Logitechs Konkurrenzmodell. Doch bereits beim ersten Spieltest fallen Mängel in der Verarbeitung auf. Speziell für die Schultertasten und das digitale Steuerkreuz hätten wir uns eine etwas griffigere Oberfläche gewünscht.

Ebenso vermissen wir einen Schalter zum Deaktivieren der Rumble-Funktion, was den Energieverbrauch des Controllers deutlich senken würde. Den Funktionstest hingegen hat der Controller mit Bravour bestanden. Selbst auf größere Distanzen erreichen die Funksignale sicher ihr Ziel.



HARDWARE
WIRELESS CONTROLLER

System	PS2
Hersteller	Bigben Interactive
Preis	30 Euro
Verarbeitung	★★★★★
Ergonomie	★★★★★

3 **GESAMT**

Günstiger Funk-Controller mit deutlichen Schwächen in der Verarbeitung.

SPEED LINK X-WARRIOR GAMEPAD

Autsch, das sind Schmerzen! Wer bei Rennspielen mit den analogen Schultertasten des Speed-Link-X-Warrior Gamepads Gas geben will, der wird den ergonomischen Controller schnell wieder zur Seite legen. Der Grund: Die Tasten zwicken am scharfkantigen Gehäuse die Fingerkuppen ein.

Einen derart groben Patzer darf man sich im heiß umkämpften Zubehör-Markt wahrlich nicht erlauben. Einziger Vorteil gegenüber dem Konkurrenzprodukt aus dem Hause Speedlink sind die programmierbaren Tasten.



HARDWARE
X-WARRIOR GAMEPAD

System	Xbox
Hersteller	Speedlink
Preis	18 Euro
Verarbeitung	★★★★★
Ergonomie	★★★★★

4 **GESAMT**

Achtung Verletzungsgefahr – dieser Controller zwickt die Zeigefinger ein!

DER WEG ZUM HEIMKINO

PS2 und Xbox öffnen die Tür zum eigenen Heimkino. Videogames Aktuell sagt Ihnen, was Sie sonst noch dafür brauchen.



▲ **FERNSEHER:** Für ein optimales Kinoerlebnis zu Hause empfehlen wir einen 16:9-Fernseher mit möglichst großer Bild diagonale.

Wer einfach nur seine Filme anschauen möchte, kann das natürlich tun: Dafür genügt eine PlayStation2 oder eine Xbox, eine DVD und ein beliebiger Fernseher. Wer alles sehen und hören will, was DVDs zu bieten haben, braucht ein Heimkino

Mit diesem Begriff bezeichnet man die Kombination aus hochwertiger Bildquelle, großem

Ausgabegerät und einem Raumklang-System. Mit diesem Einsteiger-Ratgeber sagen wir Ihnen Schritt für Schritt, welche Komponenten es gibt und worauf Sie achten sollten – Los geht's!

DER FERNSEHER

Für den Fernseher gilt eine einfache Faustregel: Je größer das Bild, desto besser der Film-

eindruck. Denn was nutzen Details in der DVD-Bildarstellung, wenn Sie sie vom Sessel aus kaum erkennen können? Als Grundsatz gilt: Unter 82 cm Bild diagonale sollten Sie keinesfalls gehen, sonst wird aus Ihrem Heim- ein Pantoffelkino.

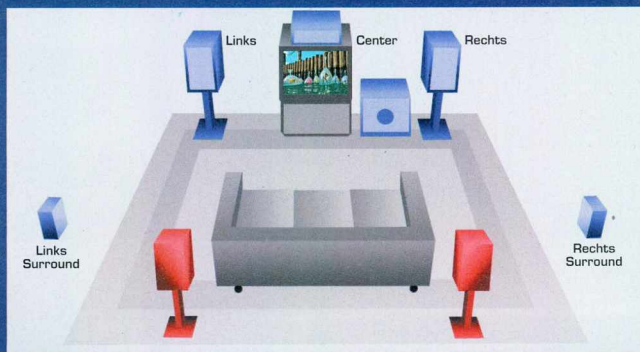
Der zweite wichtige Punkt für Filmfans ist das 16:9-Format. Fast alle Kinofilme kommen im Breitbild-Format (entweder 1:1,85 oder, noch breiter, in 1:2,40) daher, selbst auf einem Jumbo-Fernseher im klassischen 4:3-Bildformat stören dann fette schwarze Balken. Ansonsten sollten Sie beim Röhrenfernseher auf flimmerfreie 100-Hz-Technik achten: Besonders große Bildröhren flackern nämlich andernfalls, und das schadet dem Filmgenuss und nicht zuletzt den Augen.

Das Gerät sollte unbedingt viele Anschlussbuchsen bieten: Video, S-Video und RGB-Buchsen sind inzwischen Standard. Da sie über das RGB-Signal die beste Bildqualität erzielen, sollten Sie bei der Anschaffung des Fernsehers auf ausreichend Anschlüsse achten. Sehen Sie sich am besten im Fachmarkt mal um, welche Geräte Sie in puncto Ausstattung und Bildqualität am meisten überzeugen. Hüten Sie sich vor schnellen Käufen: studieren Sie vorher Prospekte und Fachmagazine: Viele Geräte sehen äußerlich identisch aus, haben aber gravierende Ausstattungsunterschiede. Verzichteten können Sie auf eingebaute VirtualDolby-, Dolby-Surround bzw. Digital-Prozessoren: Für kraftvollen Sound sollte immer ein eigener Dolby-Digital-Receiver mit ausreichender Leistung bereit stehen.

MITTENDRIN: DAS KINO DAHEIM!

Um vollen 5.1-Surround-Sound zu genießen, benötigen Sie sechs Boxen (hier in Blau): Zwei davon, die Hauptlautsprecher, stehen links und rechts vom Fernseher, die Center-Box unter oder über dem TV-Gerät. Dazu kommen noch zwei Surround-Speaker hinter bzw. seitlich vom Hörplatz. Der

optimale Standort für den Subwoofer ist zwischen Fernseher und einem der Front-Speaker. Für alle Boxen gilt: Der Klang wird durch die Architektur und Einrichtung des Zimmers beeinflusst, deshalb ist das Ausprobieren verschiedener Aufstellungen wichtig!



DER RAUMKLANG-RECEIVER

Um den Kino-Sound der Konsole entsprechend aufzubereiten, benötigen Sie einen Verstärker (ohne Rundfunk-Tuner) bzw. einen Receiver (mit Rundfunk-Tuner). Im Zweifelsfall sollte man einen Receiver in Betracht ziehen: Die sind nur unwesentlich teurer als gleichwertige Verstärker und der Radio-Bonus ist vielleicht nicht sofort, aber später einmal sinnvoll. Nicht vergessen: Der Receiver ist die Schaltzentrale bzw. das Herzstück Ihres Heimkinos und sollte deshalb in jeder Hinsicht zukunftssicher sein.

Wichtig sind sowohl Dolby-Digital als auch dts-Decoder. Diese Decoder entschlüsseln den digitalen Datenstrom des Zuspielders und leiten ihn an die einzelnen Endstufen weiter. Auf aktuellen DVDs sind oft Tonnormen wie DolbyDigital EX und dts ES enthalten. Hier versorgen eine oder zwei Center-Boxen den Surroundbereich mit erweiterten Effekten. Zum Anschluss: Die Konsole wird über ein Lichtleiter-Kabel mit dem

◀ **BACK-CENTER (HIER ROT):** Beinhaltet die DVD eine Tonspur in Dolby Digital EX oder dts ES, wird ein Back-Center unterstützt.



UNSER DVD-TIPP

Ein vollwertiges Heimkino verlangt nach Referenzstreifen wie beispielsweise dem Animationshit "Findet Nemo". Die kunterbunte Unterwasserwelt erstrahlt rund um Nemo und Dory wie von innen beleuchtet. Schärfe und Detailzeichnung sind sagenhaft gut. Der Sound begeistert durch quer über die Kanäle wandernde Stimmen und Effekte.



Box schicken, um sie nicht zu zerstören. Schlimmer ist, wenn die Box zu viel Leistung "saugt" und den Verstärker überlastet. Dann kann auch die Box von einem Impuls überlastet werden. Ideal ist es, wenn der Verstärker etwas mehr Leistung bereitstellt als die Box braucht. Dann "führt" er die Box souverän durch das Sound-Gewitter und hechelt nicht immer an seiner Leistungsgrenze.

Weitere Anforderungen an das Boxenset: Zumindest die vorderen drei Lautsprecher sollten ein einheitliches Klangbild aufweisen. Am besten gelingt das oft bei Lautsprechern desselben Herstellers. Viele Händler bieten bereits komplette Heimkino-Lautsprechersysteme an, die optimal aufeinander abgestimmt sind. Diese lassen sich in aller Regel später erweitern, etwa durch einen oder zwei Back-Center-Lautsprecher. Natürlich halten wir Sie auch in Zukunft vor Neuerungen im explodierenden Heimkino-Markt auf dem Laufenden.

AZ



A VERSTÄRKER: Der Kino-Sound wird über einen Verstärker (ohne Radio-Tuner) oder einen Receiver (mit Radio-Tuner) an die Lautsprecher weitergeleitet.

Receiver verbunden – folglich muss dieser einen optischen Digitaleingang haben. Natürlich sollen wichtige Explosionen kraftvoll aus den Boxen krachen. Daher sollte der Receiver genügend Power haben: Empfehlenswert sind für größere Wohnzimmer mindestens 50 Watt Leistung auf allen Kanälen; geringere Leistung heißt weniger Dynamik-Reserven. Möglichst einfach sollte die Bedienung der Lautsprecher-Konfiguration ablaufen: Der Abstand zum Hörplatz sollte in Metern einstellbar sein, ebenso die Größe der einzelnen Boxen. Einige Receiver bieten inzwischen eine automatische Einpegelung über ein beiliegendes Mikro. Weit weniger wichtig sind Surround-Modi wie "Concert", "Disco" oder ähnliches: Solche DSP-Modi verändern das Klangbild, sind aber eher als kurzweilige Spielerei anzusehen; andererseits schadet es aber nichts, wenn das Gerät solche zusätzlichen Funktionen anbietet.

DIE LAUTSPRECHER

Egal wie toll der DVD-Digitalton und der Verstärker auch sind, das Ergebnis ist immer nur so gut wie die Lautsprecher. Im Idealfall benötigt man fünf oder sechs gleichwertige Lautsprecher und einen aktiven (mit eigenem Verstärker ausgerüsteten) Subwoofer, der druckvollen Tiefbass erzeugen soll.

Die benötigten Boxen sehen Sie im Diagramm links im Einzelnen. Der wichtigste Punkt beim Boxenkauf ist die Abstimmung mit der Leistung des Verstärkers. In der Regel charakterisieren zwei Leistungsangaben die Box: Die Nennbelastbarkeit sowie die höhere Maximal- bzw. Musikbelastbarkeit (etwa 100 W/150 W). Achten Sie darauf, dass die Leistung des Verstärkers in etwa der Nennbelastbarkeit entspricht und die Maximalleistung nicht weit überschreitet, denn der Verstärker darf nicht zu viel Leistung an die

HEIMKINO FÜR DIE KONSOLE IM ÜBERBLICK

Im Folgenden geben wir Ihnen anhand einer Checkliste kurz und informativ einen Überblick, auf welche Features Sie beim Kauf von Heimkino-Komponenten besonders achten sollten. Diese Empfehlungen sind natürlich subjektiv, sollen aber als Kaufhilfe im Technik-Dschungel dienen.

DER FERNSEHER

- 16:9-Bildröhre mit Bilddiagonale > 82 cm
- 100-Hertz-Technik für flimmerfreies Bild
- Anschlüsse: Video, S-Video, RGB, evtl. VGA-Buchse
- Mindestens zwei, besser drei Start-Buchsen, mind. eine RGB-Buchse
- Preis: Ab ca. 800 Euro

DER RECEIVER

- Optischer UND koaxialer Digitaleingang
- Genügend Leistung: 6 x 100 Watt an 4 oder 8 Ohm (abhängig von den Lautsprecher-Spezifikationen)
- Bequemes Lautsprecher-Setup per Fernbedienung möglich
- Evtl. mehrere DSP-Surround-Betriebsarten für 6.1 und 7.1
- Evtl. virtueller 6.1-Sound in klassischen 5.1-Umgebungen
- Evtl. lernfähige Fernbedienung für andere Geräte
- Preis: Ab ca. 430 Euro

DIE LAUTSPRECHER

- Nennbelastbarkeit entspricht etwa der Verstärkerleistung
- Benötigt werden ein Center, zwei Hauptboxen, zwei Surrounds
- Optional ein oder zwei Back-Center für perfekten Raumklang
- Größe und Aufstellung der Lautsprecher sind wichtig
- Klangbild der Boxen sollte ähnlich sein
- Vollwertige Lautsprecher auch für die Surrounds
- Hörprobe zu Hause empfehlenswert (Händler fragen)
- Preis für das Set: Ab ca. 500 Euro



Hier haben Sie das Wort. In unserem eigens eingerichteten Online-Leserforum unter www.gamesaktuell.de diskutiert sich die Videospieler-Gemeinschaft die Finger heiß. Wir wollen Ihnen die besten Themen nicht vorenthalten und liefern Ihnen hier in Zukunft die spannendsten Diskussionspunkte.

Thema: Splinter Cell 2 no Mp(GameCube)

Autor: Rey-619

Datum: 13.04.04 08:28 Uhr

Hi, Ubisoft gab bekannt, dass der zweite Teil auf GCN keinen Mp-Modus bekommt, als Gegenleistung aber vielleicht einen erweiterten Single-Modus. Was haltet ihr davon?

Thema: Re: Splinter Cell 2 no Mp(GameCube)

Autor: TheSoapBoxOpera

Datum: 13.04.04 20:44 Uhr

Da Nintendo ja sowieso was die Online-Politik angeht, schläft, kann ich schon verstehen, dass kein Multiplayer dabei ist! Es werden ja allgemein bei Multiplattform-Spielen die Multiplayer-Modi bei der Cube-Version gestrichen!

Ich denke, es wird irgendwas mit dem GBA wieder gemacht werden, können, wie bei Teil 1! Aber ich finde, es ist extrem traurig, denn der Multiplayer ist echt eine Innovation!

Tja, wollen wir mal hoffen, dass Nintendo wenigstens bei der nächsten Konsole mal in die Zukunft investiert, also in Onlinegaming!



▲ **SPLINTER CELL:** Der GameCube hängt bei den Multiplayer-Modi hinterher.

Thema: Wann kommen die RARE Games für die XBOX

Autor: Siedler

Datum: 22.04.04 21:48 Uhr

Hallo! Wisst ihr, wann die Spiele "Conker: Live and Uncut", "Perfect Dark" und "Kameo" auf der Xbox eigentlich erscheinen??

Thema: Re: Wann kommen die RARE Games für die XBOX

Autor: TheSoapBoxOpera

Datum: 24.04.04 21:43 Uhr

Hi, es ist gar nicht einmal so unwahrscheinlich, dass "Perfect Dark Zero" für die Xbox2 erscheint! Damit Microsoft gleich wieder so einen Knaller hat, wie es mit "Halo" für die Xbox1 der Fall war! Zu den anderen kann ich leider nichts sagen, sorry!

Thema: Resident Evil 4 vs. Silent Hill 4: The Room

Autor: niederlander

Datum: 23.04.04 13:36 Uhr

Hi Leute, was glaubt ihr wird der bessere Horror-Schocker, "Resident Evil 4" oder "Silent Hill 4: The Room"?

Thema: Re: Resident Evil 4 vs. Silent Hill 4: The Room

Autor: [Sin]

Datum: 25.04.04 21:01 Uhr

Also von den Wertungen wird sich "SH" besser schlagen. (Ich vergleich's jetzt mal mit "Outbreak"). Da ein Importtest von "Outbreak" grade mal 78 % kriegte. Von den Verkaufszahlen wiederum "Resi", da Splatter beliebter ist als Psycho. Aber "imo" ist "Silent Hill" das bessere Spiel. Meine Meinung. Hat jemand was dagegen? Sehr fein, sind ma uns ja einig :).

Thema: Film DVD Teil im Mag.

Autor: Nightmaremanu

Datum: 13.04.04 00:23 Uhr

Da die PS2 und die X-Box und auch der PC die Funktion haben, handelsübliche Film-DVDs abzuspielen, wäre doch eine kleine Rubrik von nicht einmal zwei Seiten im VGA angebracht oder? Ich meine, ich bin großer Film-Fan und benutze meine PS2 und PC oft, um DVDs zu schauen!

Thema: Re: Film DVD Teil im Mag.

Autor: Flynn

Datum: 13.04.04 12:00 Uhr

Hat meiner Meinung nach in einer Gamezeitschrift nichts verloren. Irgendwo fängt sonst an die Qualität zu leiden. Spätestens wenn sich die Redaktion auch noch mit den (derzeit mehr als 300 Veröffentlichungen IM MONAT) ganzen DVD-Filmen rumplagen muss. Da sollte man die Kirche im Dorf lassen. Sagt doch auch der Name "VIDEO -> GAMES <- AKTUELL" oder?

Ich denke unparteiisch für PC und alle Konsolen-Spiele zu testen ist schon Herausforderung genug. Da ich alle aktuellen Konsolen (und einen PC) habe, war es wichtig, eine Zeitschrift zu finden, die einfach nur ein neues Spiel bewertet, und nicht ständig das bevorzugte System

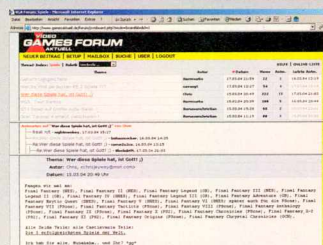
in den Himmel hebt. Hier finde ich die VGA (Stand heute) genau passend und gut platziert.



WWW.GAMESAKTUELL.DE - SO GEHT'S

WIE REGISTRIEREN SIE SICH?

1. Klicken Sie auf der Startseite von www.gamesaktuell.de auf "Forum".
2. Klicken Sie in der oberen Zeile auf "Registrierung".
3. Füllen Sie die Felder "Username", "E-Mail" und "Ort" aus.
4. Warten Sie auf die Bestätigungsmail, mit der Sie Ihr persönliches Passwort erhalten werden.

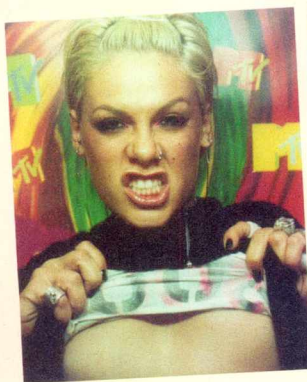


▲ **WWW.GAMESAKTUELL.DE:** VGA-Leser diskutieren online im Forum.



GET CLOSER TO THE STARS

LIVE AUS DEN MTV STUDIOS BERLIN
MO.-FR. 16.00 - 17.00 UHR



TICKETS + INFOS
www.mtv.de/trl

INHALT

SPIELTITEL	SEITE	SYSTEM
CHEATS		
AKTE X: RESIST OR SERVE	96	P
BAD BOYS 2	96	P
DIE GEISTERVILLA	96	P
FAR CRY (DT. VERSION)	96	PC
FIGHT NIGHT 2004	97	P X
HITMAN CONTRACTS	97	PC
HULK - PLATINUM	96	P
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	98	PC
MARIO KART: DOUBLEDASH!!	98	
PITFALL - DIE VERLORENE EXPEDITION	98	P X
SACRED	97	PC
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW	100	PC
STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE	99	P
TENCHU - RETURN FROM DARKNESS	100	
THE SUFFERING	101	
UNREAL TOURNAMENT 2004	99	PC
WAY OF THE SAMURAI 2	100	P
WRATH UNLEASHED	100	P

LÖSUNGSBÜCHER

DEUS EX - INVISIBLE WAR	101	PC X
FAR CRY (DT. VERSION)	101	PC X
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW	101	PC X

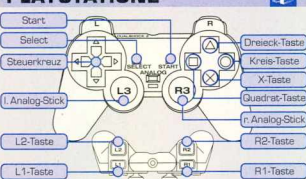
ACTION-REPLAY-CODES

CASTLEVANIA	98	P
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	98	P
MAFIA	100	P

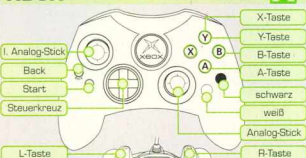
TIPPS & TRICKS

HITMAN 3: CONTRACTS	108	PC P X
RAINBOW SIX 3	102	P
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW	106	PC X

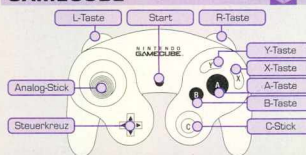
PLAYSTATION2



XBOX



GAMECUBE



AKTE X: RESIST OR SERVE

Starten Sie das Spiel und benutzen Sie den Menüpunkt "Game Settings". Dort finden Sie die Option "Cheats" vor.

Tippen Sie die angegebenen Codes ein, um den entsprechenden Effekt zu aktivieren.

One Hit Kills

(Gegner mit einem Treffer neutralisieren.)

..... L2 + R1 X

Unbegrenzt Munition L1 L2 X R2 R1

Alle Bonus Features freischalten

..... R1 L1 +

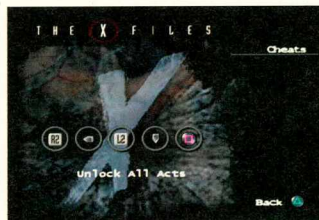
Alle Levels freischalten

(Die Levelwahl finden Sie vor, nachdem ein Spiel gestartet wurde.) R2 + L2 +

Unverwundbarer Charakter + + + +

Grenade-Bullets

(Pistolenkugeln haben die Auswirkungen einer Granate.) X + L2 R2



▲ **PRAKTISCH:** Für die Eingabe der Cheats hält das Spiel ein spezielles Menü bereit.

BAD BOYS 2

Geben Sie im Bildschirm, in dem "Press Start" aufleuchtet (vor dem Hauptmenü), zügig diese Kombination ein.

..... + + + +

Als Bestätigung ertönt ein Schuss.

Wählen Sie nun im Hauptmenü den Punkt "Police HQ". Hier finden Sie dann das aktivierte Cheat-Menü.



▲ **CHEAT-MENÜ:** Hier aktivieren Sie die Schummereien. Drücken Sie einfach +.

FAR CRY (DT. VERSION)

Drücken Sie während des Spiels die [^]-Taste, um die Konsole zu öffnen. Geben Sie dort einen der folgenden Cheats ein und bestätigen Sie ihn mit [Enter].

god_mode_count=1

..... God-Modus/unverwundbar

give_all_weapons=1 Alle Waffen

give_all_ammo=1 Munition auffüllen

DIE GEISTERVILLA

Starten Sie das Spiel und halten Sie im normalen Spielverlauf die Taste + gedrückt. Während Sie diese gedrückt halten, geben Sie die folgenden Codes einfach ein.

Unverwundbar

..... + + + + + + + +

Waffen verstärken

..... + + + + + + + +

Levelwahl (Diese finden Sie im Pausemenü)

..... + + + + + + + +



▲ **VARIABLE:** Dank Levelwahl dürfen Sie schnell mal überall im Spiel hineinschauen.

HULK - PLATINUM

Geben Sie die folgenden Cheats unter dem Punkt Code-Input-Screen im Optionsmenü des Spiels ein und aktivieren Sie diese anschließend.

Doppelte Gesundheit für alle Gegner

..... BRNGITN

Doppelte Gesundheit für Hulk HLTHDSE

Halbe Gesundheit für alle Gegner MMYHLP

High-Score neu starten NMBTHH

Unverwundbarkeit für Hulk GMMSKIN

Levelwahl TRBLVR

Schneller regenerieren FLSHWND

Unbegrenzt Continues GRNCHT

Rage-Anzeige stets aufgefüllt ANGMNGT

Alle-Rätsel-sind-schon-gelöst-Cheat BRCESTN

Gegner schneller neutralisieren FSTOFRY

Hulk in grau verwandeln JANITOR

Desert-Battle-Art freischalten FIFTEEN

Hulk-Movie-FMV-Art freischalten NANOMED

Hulk-Transformed-Art freischalten SANFRAN

Hulk-vs.-Hulk-Dogs-Art freischalten PITBULL

UNENDLICH LEBEN, UNENDLICH ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN - WIE'S GEHT, ERFAHREN SIE HIER!

FIGHT NIGHT 2004

Alle Kampfarenen freischalten
Wählen Sie im Hauptmenü "Meine Ecke" und geben Sie zügig die folgende Tastenkombination ein. ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦

Verlassen Sie anschließend dieses Menü und Sie werden den nächsten Kampf in jeder der im Spiel integrierten Arenen boxen können.

Miniatür-Boxer

Markieren Sie im Hauptmenü "Jetzt spielen" ohne zu bestätigen, um dann folgende Tastenkombinationen einzugeben. ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦

Bestätigen Sie anschließend und bereits im Auswählen der Boxer werden Sie überdimensional große Schädel bemerken. In der Kampfarena schlagen sich dann zwei Miniatür-Versionen der gewählten Athleten.

Big Tigger freischalten

Begeben Sie sich vom Hauptmenü aus in "Meine Ecke". Dort wählen Sie "Rekord Buch", um dort die Statistik für "Meisten Siege: Boxer" aufzurufen. Drücken Sie hier ♦♦ und ein Kasten erscheint mit der Info "Glückwunsch! Du hast Big Tigger freigeschaltet!" Jetzt ist es möglich, als Ringrichter und Mittelgewichtler Big Tigger die Fäuste fliegen zu lassen.

Neue Ring Girls, Trucks usw.

Um Extras wie neue Ring Girls, Bonus Trucks, Spezialschläge oder neue Eingangsmusik freizuschalten, müssen Sie den Karriere-Modus abschließen und so viele Kämpfe wie möglich gewinnen.

Spezialschläge

Sie erhalten folgende Spezialschläge, wenn Sie diese Boxer besiegen.

Besiegen Sie Ray Leonard

..... **Bolo Punch**

Besiegen Sie Muhammad Ali

..... **Ducking Hook Punch**

Besiegen Sie Roy Jones jr.

..... **Look Ma No Hands Punch**

Besiegen Sie Bernard Hopkins

..... **Lunging Hook Special Punch**

Besiegen Sie Evander Holyfield

..... **Lunging Hook Special Punch**



▲ MINI: Die beiden Boxer weisen nun kuriose Proportionen auf.

HITMAN CONTRACTS

Cheats freischalten:

Suchen Sie die Datei hitmancontracts.ini in Ihrem Hitman-Spielverzeichnis und fügen Sie dort per Editor (z.B. Notepad) die Zeilen

..... enableconsole 1
..... enablecheats 1
ein. Damit können Sie nun auf der Konsole Cheats eingeben und ein Cheat-Menü öffnen.

Cheat-Menü:

Um das Cheat-Menü zu öffnen, drücken Sie während des Spiels [Umschalt] + [Esc]. Scrollen Sie mit [Hoch] und [Runter] durch die Einträge, benutzen Sie [Links] und [Rechts], um die einzelnen Cheats zu aktivieren (1) bzw. deaktivieren (0).

unverwundbar IOIRULEZ
Lebensenergie auffrischen IOIHITLEIF
Superkraft-Modus IOIPOWER
Zeitlupe IOISLO
Box-Modus IOIHITALI
Tödliche Ladung IOILEPOW
Schwerkraft-Modus IOIGRV
Nagelgewehr-Modus IOINGUN
Bombe IOIER

Cheat-Konsole:

Drücken Sie während des Spiels [^], um die Konsole zu öffnen. Geben Sie folgende Cheats ein und bestätigen Sie mit [Enter].

unverwundbar god 1
unverwundbar god mode
unsichtbar invisible
alle Waffen mit Munition give all
alle Waffen (außer Bonus-Waffen)
mit Munition give some
unbegrenzt Munition infammo
Level erfolgreich abschließen end level

SACRED

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Sacred-Verknüpfung auf dem Desktop. Wählen Sie Eigenschaften und dann Verknüpfung. Fügen Sie zur Kommandozeile bei Ziel den Parameter /CHEATS=1 hinzu.

Starten Sie "Sacred" und drücken Sie im Spiel die Taste [^], um die Konsole zu öffnen. **SYS CHEATS=1** eingeben, und der Cheat-Modus ist freigeschaltet.

Nun einfach folgende Cheats eingeben:

CHEAT LORD

..... God Modus (Lebensenergie sinkt zwar, man stirbt aber nicht)

CHEAT SUICIDE

..... Selbstmord

Wichtige Hotlines



Wer kennt das nicht? Der verfluchte Endgegner will einfach nicht klein begeben! Abhilfe versprechen die Hotlines der Hersteller. Wir haben für Sie die Wichtigsten zusammengestellt. Bedenken Sie aber bitte, dass mancher Service nicht gerade billig ist.

Unser Tipp: Notieren Sie vor dem Telefonat alle notwendigen Informationen.

ALLE SPIELETTITEL **0190 - 82 46 83**
1,86 Euro/Min. Mo.-So. 08 - 24 Uhr

ACCLAIM **0190 - 82 46 63**
1,86 Euro/Min. Mo.-So. 08 - 24 Uhr

ACTIVISION **0190 - 51 00 55**
0,62 Euro/Min. Mo.-Fr. 14 - 18 Uhr,
..... Sa.-So. 16 - 18 Uhr

ATARI **0190 - 77 18 83**
1,24 Euro/Min. Mo.-Sa. 14 - 19 Uhr

AVALON **0190 - 77 18 88**
1,24 Euro/Min. Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr

CODEMASTERS **0190 - 90 00 45**
1,24 Euro/Min. Abfrage

EIDOS **0190 - 83 95 82**
1,86 Euro/Min. Mo.-So. 10 - 22 Uhr

ELECTRONIC ARTS **0190 - 77 66 33**
1,24 Euro/Min. Mo.-Fr. 09.30 - 13 Uhr,
..... 14 - 17.30 Uhr

KONAMI **0190 - 82 46 94**
1,86 Euro/Min. Mo.-So. 08 - 24 Uhr

MICROSOFT (XBOX) **01805 - 25 11 99**
0,12 Euro/Min. Mo.-Fr. 08 - 18 Uhr

NINTENDO (GC/GBA) **0190 - 00 00 00**
0,51 Euro/Min. Mo.-Fr. 13 - 17 Uhr

NINTENDO (GC/GBA) TECHNIK **01805 - 00 58 06**
0,12 Euro/Min. Mo.-Fr. 13 - 17 Uhr

SONY (PS2) **0190 - 57 85 78**
0,62 Euro/Min. Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr

SONY (PS2) TECHNIK **01805 - 76 69 77**
0,12 Euro/Min. Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr

SUNFLOWERS **06104 - 94 82 0**
Festnetztarif. Mo./Mi./Fr. 10 - 16 Uhr

SWING **02131 - 40 66 49 9**
Festnetztarif Mo./Mi./Fr. 16 - 19 Uhr

TAKE 2 **0190 - 8732 68 36**
1,86 Euro/Min. Mo.-Fr. 08 - 24 Uhr

THQ **0190 - 50 55 11**
0,62 Euro/Min. Mo.-Fr. 16 - 20 Uhr

UBISOFT **0190 - 88 24 12 10**
1,86 Euro/Min. Mo.-So. 11 - 24 Uhr

Wurde Ihnen kompetent und freundlich weitergeholfen? Oder kam mehr der Verdacht an Abzocke auf? Lassen Sie uns das einfach per E-Mail wissen.
tips@cypress.de

VGA TIPPS & TRICKS

PS2-CODES

ACTION-REPLAY2

Mit dieser Schummel-CD können Sie alles aus Ihren Spielen herausholen, vorausgesetzt natürlich, 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 AR-MAX.



CASTLEVANIA

MASTER CODE (Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... DE3C7DF2 1853E59E

..... EE50026A BC178FFA

VIEL GOLD DE284C5E C1999B83

MAXIMALE LEBENSENERGIE DE284CBE 036CEA03

UNBEGRENZT LEBENSENERGIE DE2841A6 036CEA03

MAXIMALE MP DE284C7A BCAA2122

UNBEGRENZT MP DE284C0B BCAA2122

MAXIMALE HERZEN DE284CBA 036CEA03

UNBEGRENZT HERZEN DE284C46 036CEA03

..... DE2841A2 036CEA03

LEGACY OF KAIN:

DEFIANCE

MASTER CODE (Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... DE3C7DF2 1853E59E

..... EE99016E BCCE90F6

UNVERWUNDBAR FEAB4E24 BCA99B93

HYPERMODE FEAB4E22 BCA99B93

MAXIMALE LEBENSENERGIE DE9B1022 E0AC9B87

..... DE9B1036 60EC9E27

MAXIMALES MANA

..... DE9B1C96 E0AA9B8B

..... DE9B1CAE BCEAAB44

..... DE9B1C9A 600A9E3D

ALLE FÄHIGKEITEN

VERFÜGBAR

..... DE9B0D46 E0AB9A82

..... DE9B0D42 682B9B23

UNBEGRENZT MANA

..... DE9E82B6 A2AAA05B

KLEINE CHARAKTERE

..... DE6C8CBE FB699B83

..... DE6C8CBA FB699B83

..... DE6C8C46 FB699B83

GROSSE CHARAKTERE

..... DE6C8CBE FB699B83

..... DE6C8CBA FB699B83

..... DE6C8C46 FB699B83



MARIO KART: DOUBLEDASH!!

Turbo Start

Achten Sie auf Lakitu's Hand und drücken Sie **A**, sobald er sie zum vierten Mal senkt. Wenn dies nicht klappt, können Sie auch durch Hämmern auf die Taste einen Schnellstart für Mario oder einen der andern hervorrufen.

Ghost-Daten

Im Spiel sind die Ghost-Daten der Programmierer versteckt. Unterbieten Sie folgende Zeiten, um die Nintendo-Ghosts freizuspielen:

Track	Zu schlagende Zeit	Nintendo-Ghost-Zeit
Luigi Circuit	1:29:00	1:26:277
Peach Beach	1:23:00	1:20:404
Baby Park	1:14:00	1:11:108
Dry Dry Desert	1:53:00	1:50:755
Mushroom Bridge	1:34:00	1:31:458
Mario Circuit	1:44:00	1:41:384
Daisy Cruiser	1:55:00	1:52:207
Waluigi Stadium	2:02:00	1:59:658
Sherpet Land	1:28:00	1:25:904
Mushroom City	1:53:00	1:50:663
Yoshi Circuit	2:02:00	1:59:886
DK Mountain	2:15:00	2:12:639
War Colosseum	2:24:00	2:21:106
Dino Dino Jungle	2:03:00	2:00:908
Bowser's Castle	2:47:00	2:44:960
Rainbow Road	3:19:00	3:16:476

Kart-Geschwindigkeit

Die Sterne bei der Geschwindigkeitsangabe für die verschiedenen Karts stehen für jeweils ungefähr 1 mph. Das bedeutet, dass sich die Höchstgeschwindigkeiten der 150cc-Wagen zwischen 54 mph und 58 mph bewegen.

Prämien

Folgende Preise erhalten Sie für einen Sieg in den jeweiligen Kategorien der Cups:

Mushroom Cup:

50cc: Green Fire (Kart)
100cc: Rattle Buggy (Kart)
150 cc: Luigi's Mansion (Level)
Mirror Modus: Toadette Kart (Kart)

Flower Cup:

50cc: Bloom Coach (Kart)
100cc: Waluigi Racer (Kart)
150cc: Turbo Birdo (Kart)
Mirror Modus: Tilt-a-Kart (Level)

Star Cup:

50cc: Para Wing (Kart)
100cc: Special Cup (Cup)
150cc: Barrel Train (Kart)
Mirror Modus: Petey Piranha (Fahrer),
..... King Boo (Fahrer),
..... Piranha Pipes (Kart)

Special Cup:

50cc: Bullet Blaster (Kart)
100cc: Toad (Fahrer),
..... Toadette (Fahrer),
..... Toad's Kart (Kart)
150cc: All Cup Tour (Cup)
Mirror Modus: Boo Pipes (Kart)

All Cup Tour

150cc: Mirror Modus
Mirror Modus: Parade Kart (Kart)

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Die folgenden Cheats bitte während des Spiels eingeben. Lassen Sie sich dabei aber nicht zu viel Zeit, sonst funktionieren sie nicht.

Maximale Lebensenergie

..... ♦, ♦, Angriff, Action, ♦, ♦, ♦, ♦

Maximale Magie

..... ♦, ♦, ♦, Angriff, Action, ♦, ♦, ♦, ♦

Alle Filmsequenzen im Dark Diary verfügbar

..... ♦, ♦, ♦, Angriff, Action, ♦, ♦, ♦, ♦

PITFALL - DIE VERLORENE EXPEDITION

Cheats

Sobald Sie den Startbildschirm ("Drücke **Start** um zu starten") sehen, geben Sie die nachfolgenden Tastenkombinationen ein. Jeder Tastendruck wird mit einem Klang bestätigt. Nachdem Sie die Tasten gedrückt haben, erscheint die Meldung "Cheats angenommen".

Feldflasche stets gefüllt

Den Effekt bemerken Sie erst, nachdem sich die Feldflasche in Ihrem Inventar befindet.

Geben Sie bei gedrückt gehaltenen **L1**- und **R1**-Tasten den folgenden Cheat ein

..... ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦

Originalspiel Pitfall freischalten

Im Hauptmenü (Laden/Speichern des Spiels) erscheint rechts oben der Menüpunkt "Lost Caverns".

Geben Sie bei gedrückt gehaltenen **L1**- und **R1**-Tasten den folgenden Cheat ein

..... ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦

In die Haut von Nicole schlüpfen

Geben Sie bei gedrückt gehaltenen **L1**- und **R1**-Tasten den folgenden Cheat ein

..... ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦

Anzeigen der vergessenen Höhlen

Gehen Sie später im Pausenmenü auf die Option "Karte" und wählen Sie dort den Punkt "Vergessene Höhlen" an.

Geben Sie bei gedrückt gehaltenen **L1**- und **R1**-Tasten den folgenden Cheat ein

..... ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦, ♦

UNENDLICH LEBEN, UNENDLICH ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN
GAG FREISCHALTEN - WIE'S GEHT, ERFAHREN SIE HIER!

PITFALL - DIE VERLORENE
EXPEDITION

Cheats
Um Sie auf die Gefahren des Dschungels optimal vorzubereiten, haben wir einige nützliche Cheats zusammengestellt. Sobald Sie den Startbildschirm ("Drücke **F1** um zu starten") sehen, geben Sie die nachfolgenden Tastenkombinationen ein. Jeder Tastendruck wird mit einem Klang bestätigt. Nachdem Sie die Tasten gedrückt haben, erscheint die Meldung "Cheats angenommen".

Feldflasche stets gefüllt
Den Effekt bemerken Sie erst, nachdem sich die Feldflasche in Ihrem Inventar befindet.
Geben Sie bei gedrückt gehaltenen **F1** und **F4**-Tasten den folgenden Cheat ein
..... **↑, X, B, ↑, X, A, X, B**

Originalspiel Pitfall freischalten
Im Hauptmenü (Laden/Speichern des Spiels) erscheint rechts oben der Menüpunkt "Lost Carvers".
Geben Sie bei gedrückt gehaltenen **F1** und **F4**-Tasten den folgenden Cheat ein
..... **B, B, ↑, ↑, B, X, A, ↑, B**

In die Haut von Nicole schlüpfen
Geben Sie bei gedrückt gehaltenen **F1** und **F4**-Tasten den folgenden Cheat ein
..... **↑, ↑, ↑, ↑, B, ↑, ↑**

Glühende Arme für verstärkte Schlagkraft (Hyper Punch)
Geben Sie bei gedrückt gehaltenen **F1** und **F4**-Tasten den folgenden Cheat ein
..... **↑, ↑, B, ↑, B, ↑, ↑**

STAR TREK: SHATTERED
UNIVERSE

Benötigen Sie Hilfe im Abenteuer der USS Excelsior mit Kapitän Sulu und seinem Widersacher Chekov? Starten Sie das Spiel und wechseln Sie zur Brücke. Geben Sie hier die aufgeführten Tastenkombinationen zügig ein. Korrekte Eingaben werden mit einer Meldung oben rechts im Screen bestätigt.

Alle Ränge und Abzeichen freischalten
..... **F1, F3, F4, B, F1, A, F1, B**

Alle Missionen freischalten
..... **F3, F4, B, B, F1, F1, A, B**

Alle Schiffe freischalten
..... **F1, B, F1, B, F3, F1, B, B**

Unverwundbarkeit aktivieren
..... **F1, B, F1, F3, A, A, B, B**

Schwierigkeitsgrad "Kobayashi Maru" aktivieren
..... **F1, A, F1, F3, B, B, F3, B**

TIPP DES MONATS

UNREAL TOURNAMENT
2004

Cheats für das Einzelspiel:
Zunächst die **[TAB]**-Taste drücken, um in die Eingabezeile zu gelangen. Folgende Cheats bestätigen Sie mit **[Enter]**:

AUSWIRKUNG: **CHEAT:**
Spieler-Cheats:
Cheats freischalten! **enablecheats**
Unverwundbar (God-Mode) **god**
Alle Waffen ohne Munition **allweapons**
Alle Waffen mit Munition **loaded**
Volle Munition für alle Waffen **allammo**
Flug-Modus **fly**
Geister-Modus (durch Wände schweben) **ghost**
Lauf-Modus **walk**
Kamera hinter den Spieler **behindview 1**
Ego-Perspektive **behindview 0**
Zum Fadenkreuz teleportieren **teleport**
Laufgeschwindigkeit ändern (normal: 1) **setspeed x (für x Zahl eingeben)**
Sprunghöhe verändern (normal: ca. 300) **setjumpz x (für x Zahl eingeben)**
Blickfeld verändern (normal: 90 Grad) **fov x (für x Zahl eingeben)**
Selbstmord **suicide**

Bot-Cheats:
Bots hinzufügen **addbots x (für x Zahl eingeben)**
Alle Bots töten **killbots**
Bots und Zeit einfrieren **playersonly**
Team wechseln **switchteam**

Sonstige Cheats:
In Level/Karte springen **open xyz (für xyz Kartenname, siehe unten)**
Spielgeschwindigkeit ändern (normal: 1) **slobo x (für x Zahl eingeben)**
Zwischen Fenster- und Vollbild wählen **togglefullscreen**
Spiel komplett beenden **exit**

Waffen-Cheats: **summon**
Sturmgewehr **xweapons.assault riflepick up**
Flak Cannon **summon xweapons.flakcannonpick up**
Lightning Gun **summon xweapons.sniper riflepick up**
Scharfschützengewehr **summon utclass.classicsniper riflepick up**
Minigun **summon xweapons.minigunpick up**
Raketenwerfer **summon xweapons.rocketlauncherpick up**
Shieldgun **summon xweapons.shieldgunpick up**
Shock Rifle **summon xweapons.shock riflepick up**

Ion Pointer **summon xweapons.painterpick up**
Minenleger **summon onslaught.onsminelayerpick up**
Avril **summon onslaught.onsavrilpick up**
Biorifle **summon xweapons.bioriflepick up**
Link Gun **summon xweapons.linkgunpick up**
Zielmarkierer **summon xweapons.supershock riflepick up**
Granatwerfer **summon onslaught.onsgrenadepick up**
Redeemer **summon xweapons.redeemerpick up**

Fahrzeug-Cheats (Assault und Onslaught):
Goliath **summon onslaught.onshover tank**
Hell-Bender **summon onslaught.onsprv**
Manta **summon onslaught.onshover bike**
Scorpion **summon onslaught.onsrv**
Raptor **summon onslaught.onsattackcraft**
Levitathan **summon onslaughtfull.onsmobileassaultstation**
Phoenix **summon onslaughtfull.onsbomber**
Fahrbare Toilette (TC-1200) **summon onslaughtfull.onsgenericid**



▲ KLO UNTERWEGS: Mit diesem Gefährt können Sie nicht schießen aber sch...

Kartennamen-Cheats: (Beispiele)
Karte xyz **open xyz.ut2**
Tutorial "Deathmatch" **open tut-dm.ut2**
Assault Karte "Convoy" **open as-convoy.ut2**
Bombing Run Karte "Anubis" **open br-anubis.ut2**
Capture the Flag Karte "1on1 Joust" **open ctf-1on1-joust.ut2**
Deathmatch 1 gegen 1 Karte "Albatross" **open dm-1on1-albatross.ut2**
Deathmatch Karte "Antalus" **open dm-antalus.ut2**
Double Domination Karte "Access" **open dom-access.ut2**
Onslaught Karte "Arctic Stronghold" **open ons-arcticstronghold.ut2**

UNENDLICH LEBEN, UNENDLICH ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN - WIE'S GEHT, ERFAHREN SIE HIER!

THE SUFFERING

Mit unseren Cheats ballern Sie sich spielend leicht durch Midways blutige Horror-Action. Während des laufenden Spiels geben Sie die unten aufgeführten Tastenkombinationen ein. Die korrekte Eingabe wird durch ein Sprachsample und eine Texteinblendung bestätigt.

Acid Mode
Effekt: Verschwommene Grafik und seltsamer Gesang.
R1, L1 und X gedrückt halten, dann
..... R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2

Eine erneute Eingabe der Tastenkombination deaktiviert den Effekt.

Schwarz-Weiß-Modus
Deaktivierung durch Pause-Taste
R1, L1 und X gedrückt halten, dann
..... R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2

Blutiges Familienfoto
R1, L1 und X gedrückt halten, dann
..... R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2

Neues Familienfoto
R1, L1 und X gedrückt halten, dann
..... R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2

Maximale Anzahl Painkiller
R1, L1 und X gedrückt halten, dann
..... R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2

Volle Gesundheit
R1, L1 und X gedrückt halten, dann
..... R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2

Alle Ausrüstungsgegenstände bis auf die Gonzo Gun
R1, L1 und X gedrückt halten, dann
..... R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2

Gonzo Gun
R1, L1 und X gedrückt halten, dann
..... R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2

Blutüberströmtes Outfit
R1, L1 und X gedrückt halten, dann
..... R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2

Saubere Klamotten
R1, L1 und X gedrückt halten, dann
..... R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2

LÖSUNGSBÜCHER

Wer kennt das nicht? Der Endgegner will und will einfach nicht aufgeben... professionelle Hilfe muss her – ein Lösungsbuch. Wir stellen Ihnen in dieser Rubrik die interessantesten Werke vor. Die Kriterien zur Bewertung sind Preis-Leistungsverhältnis, Gestaltung und Informationsgehalt.

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
DAS OFFIZIELLE STRATEGIEBUCH

Durch eine sehr verständliche, humorvolle Schreibweise und viele Screenshots überzeugt das Offizielle Strategiebuch auf ganzer Linie. Man findet für jedes Agentenproblem eine adäquate Lösung. Ein Muss für alle ambitionierten Geheimdienste.

DEUS EX - INVISIBLE WAR
DAS OFFIZIELLE STRATEGIEBUCH

Wow, das Offizielle Strategiebuch hinterlässt einen sehr guten Ersteindruck, dazu tragen auch der geprägte Titel auf dem Cover und das feste Papier bei. Leider wurde mit dem futuristischen Layout etwas viel experimentiert, das ging zu Lasten der Übersicht.

FAR CRY (DT.)
DAS OFFIZIELLE STRATEGIEBUCH

Stehen Sie beim fordernden "Far Cry (dt.)" häufiger vor einem Rätsel? Dann kommt das Offizielle Strategiebuch sicherlich gelegen. Hier findet man alle Infos zu Gegnern, Waffen und Fahrzeugen. Die zahlreichen, leider etwas klein geratenen, Karten erleichtern zudem die Orientierung.

LÖSUNGSBUCH

System	PC	PC	Xbox
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	15 Euro	15 Euro	15 Euro
Umfang	228 Seiten	228 Seiten	228 Seiten
Verlag	MCES Publishing	MCES Publishing	MCES Publishing
ISBN-Nummer	2-84792-036-6	2-84792-036-6	2-84792-036-6
www.ubisoft.de			
Verständlichkeit	5/5	5/5	5/5
Infogehalt	5/5	5/5	5/5
Aufmachung	5/5	5/5	5/5
Preis/Leistung	5/5	5/5	5/5

Sam Fisher hat dieses Strategiebuch hoffentlich auch unterm Kopfkissen liegen. Dann nämlich können ihm die bösen Buben nichts mehr anhaben.

LÖSUNGSBUCH

System	PC	PC	Xbox
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	15 Euro	15 Euro	15 Euro
Umfang	180 Seiten	180 Seiten	180 Seiten
Verlag	Eidos	Eidos	Eidos
ISBN-Nummer	3-933917-26-3	3-933917-26-3	3-933917-26-3
www.eidos.de			
Verständlichkeit	4/5	4/5	4/5
Infogehalt	5/5	5/5	5/5
Aufmachung	5/5	5/5	5/5
Preis/Leistung	5/5	5/5	5/5

Hier gibt's Infos satt! Durch diesen überzeugenden Strategieberater wird der unsichtbare Krieg ganz schnell zum offenen Buch.

LÖSUNGSBUCH

System	PC	PC	Xbox
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	15 Euro	15 Euro	15 Euro
Umfang	130 Seiten	130 Seiten	130 Seiten
Verlag	MCES Publishing	MCES Publishing	MCES Publishing
ISBN-Nummer	2-84792-024-2	2-84792-024-2	2-84792-024-2
www.ubisoft.de			
Verständlichkeit	5/5	5/5	5/5
Infogehalt	5/5	5/5	5/5
Aufmachung	5/5	5/5	5/5
Preis/Leistung	5/5	5/5	5/5

Beim nächsten Urlaub auf Mikronesien sollte dieses Strategiebuch zum Handgepäck gehören, um für alle Gefahren gewappnet zu sein.

Game-Press Verlag
Brunwaldstr. 44
10825 Berlin
U-Bhf. Bayerischer Platz)
Tel/Fax: 0700-42637737
0,12 pro Minute

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:

- Arc: Twilight of the Spirits
- Breath of Fire 3, 4 oder 5 (14,95)
- Baphomet's Fluch 1, 2 oder 3
- Beyond Good and Evil (14,99)
- Castlevania
- Clock Tower 1 oder 3
- Dark Alliance 1 oder 2
- Dark Cloud oder Dark Chronicle
- Deus Ex 1 oder 2 (14,99)
- Final Fantasy 9, 10, X-2 (14,99)
- Final Fantasy Buch 1-8 (12,50)
- F. Fantasy Chronicles oder Tact.
- Ghosthunter
- Harry Potter 1 oder 2

Ihr Spiel nicht dabei? Einfach im Fachhandel oder direkt bei uns nachfragen.

• Herr der Ringe 3 (offiz. 14,95)
• Jak & Daxter 1 oder 2 (14,95)
• Legacy of Cain (alle Teile)
• Prince of Persia: Sands... (14,99)
• Ratchet & Clank 1 oder 2
• Resident Evil (alle Teile)
• Silent Hill 1, 2 DC oder 3
• Summoner 1 oder 2
• Tomb Raider (alle Teile)
• Zelda 1, 2 oder W. Waker-14,95

! neu - ab sofort - neu neu !
• Schummelmodule
• Yu-Gi-Oh
• Zubehör

Verstärkt und Zahlenangaben:
Lieferungen innerhalb Deutschlands zzgl. 2,50 € Porto/Kosten (Brettlverbindungen) bzw. 6 € Paket (1 kg)
Lieferungen ins Ausland nur gegen Voranzahlung (zzgl. 4 € Porto/Kosten).
Ausgenommen die besonders gekennzeichneten.
Inhalts- und Preisänderungen vorbehalten.

- Händleranfragen erwünscht -

Offizielle Lösung
FARCRY
Counterstrike & Zero
ca. 200 bebilderte Seiten,
inkl. Missionsstrategien,
Tipps und Waffenaufst.
14,95 €

Offizielle Lösung
DEUS EX
Hitman Contracts
ca. 200 fertig bebilderte
Seiten, Tipps, Tricks und
Hintergrundberichte.
14,99 €

Offizielle Lösung
SPLINTER CELL
Sacréd
ca. 150 bebilderte
Seiten, inkl. Karten,
Secrets, Tipps & Tricks.
14,95 €

Offizielle Lösung
HALO
144 bebilderte Seiten,
inkl. detaillierter Lösung.
Secrets, Karten usw.
nur 6,95 €

RAINBOW SIX 3

Bevor Sie den Controller an die Wand werfen, lesen Sie unsere Tipps zur PS2-Version. Sie erleichtern Ihnen das Leben als Elitesoldat.

MISSION 1

BERGDORF, SCHWEIZ

Die erste Geisel befindet sich hinter dem Altar in der Kirche. Geisel Nummer zwei wird im Keller des letzten Gebäudes gefangen gehalten. Nutzen Sie dort unbedingt Ihr Nachtsichtgerät, sowie die Wärmebildkamera.

MISSION 2

BERGSTRASSE, SCHWEIZ

Sichern Sie die Geiseln auf dem Weg und sparen Sie etwas Munition für den Endspurt auf. Nachdem Sie die Lagerhalle mit dem weißen Transporter gesichert haben, führt der Weg zurück zum Startpunkt. Dort haben sich einige Terroristen verschanzt und eine weitere Geisel genommen. Nutzen Sie die herumstehenden Autowracks als Deckung.

MISSION 3

ÖLRAFFINERIE, CURACAO, KARIBIK

Auf den letzten Abschnitt bereiten Sie sich mit Rauchgranaten vor. Somit sind die Terroristen abgelenkt. Lassen Sie das Team vorstoßen und sichern Sie noch während das Feuergefecht im Gang ist die letzte Geisel in der Halle.

MISSION 4

INSEL-ANWESEN CURACAO, KARIBIK

Versuchen Sie die erste Geisel mit einem Zulu-Befehl zu befreien. Danach sichern Sie die zweite Geisel im Hof. Ihre Aufgabe besteht hier darin, die beiden Geiseln um jeden Preis zu schützen. Bleiben Sie in Bewegung und nehmen Sie die Scharfschützen unter Feuer. Behelfen Sie sich mit kurzen Feuerstößen bzw. Einzelfeuer. Häufiges Nachladen kann hier ein schnelles Game Over bedeuten!

MISSION 5

WERFT, PUERTO CABELLO, VENEZUELA

Erklimmen Sie die Container rechts neben dem Startpunkt. Erledigen Sie von hier aus mit dem Team die ersten Gegner. Lassen Sie Ihre

ALLGEMEINE TIPPS

■ **Schicken Sie das Team vor!** Ihre Kameraden sind hervorragende Schützen und klären so manche brenzlige Situation für Sie auf.

■ **Nachladen nicht vergessen!** Bevor Sie den Befehl zum Eindringen geben, sollten Sie stets nachladen.

■ **Durchblick:** Benutzen Sie das Nachtsichtgerät und die Wärmebildkamera. Sie haben dadurch in vielen Situationen einen ungeheuren Vorteil gegenüber den Gegnern. Üben Sie das schnelle Umschalten zwischen der normalen Perspektive und dem Nachtsichtgerät sowie der Wärmebildkamera. Im Einsatz gelangen Sie auf diesem Weg an Positionsangaben der gegneri-

schen Einheiten, die Sie aus der normalen Sicht heraus gar nicht registrieren würden.

■ **Schatten beachten!** In einigen Arealen erkennen Sie Gegner, die hinter Ecken lauern, am Schatten, den diese auf den Boden werfen.

■ **Blendgranaten** kosten nichts, also setzen Sie diese ein! Es ist sinnlos, mit vollem Munitionsvorrat zu sterben.

■ **Sprengsätze**, die es zu entschärfen gilt, haben die praktische Angewohnheit, vor sich hin zu piepen. Finden Sie einen gesuchten Sprengsatz nicht auf Anhieb, hilft es, sich langsam um die eigene Achse zu drehen um ihn dabei besser zu lokalisieren.

Kameraden auf den Containern das Gebiet decken und erschrecken Sie die restlichen Gegner mit Granaten auf.

Die erste Bombe finden Sie in einer der folgenden Lagerhallen. Achten Sie darauf, die Fässer voller Brandbeschleuniger nicht versehentlich zur Explosion zu bringen.

Bei der zweiten Bombe müssen Sie mit einem Überraschungsangriff aus den Luken an der Decke rechnen.

Die dritte und letzte Bombe ist unterhalb des Schiffsrumpfes auf der Werft angebracht.

Kämpfen Sie sich durch die Abschnitte unterhalb des Trockendocks am Schiffskiel entlang. Orientieren Sie sich am charakteristischen Piepsen des Zünders, um die Bombe zu lokalisieren. Achten Sie aber auf die Seitenwände. Hier befinden sich Ladeklappen, aus denen heraus das Feuer eröffnet wird.

MISSION 6

CRESPO-STIFTUNG MONTREAL, QUEBEC, CANADA

Die Geisel im Saal zu befreien erfordert etwas Geschick. Am einfachsten funktioniert es, indem Sie zuerst eine Blendgranate einsetzen. Denken Sie im gesamten Gebäude daran, dass die Wärmebildkamera oft unzuverlässig arbeitet.

Viele Gegner lauern hinter Metallschränken und werden somit nicht angezeigt.

MISSION 7

ALTSTADT DUBROWNIK, KROATIEN

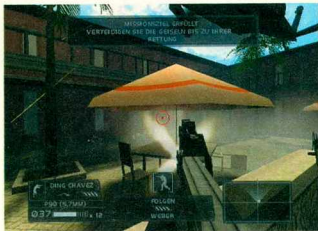
Vom Startpunkt aus werfen Sie zuerst eine Splitterhandgranate auf die Treppe. Klappern Sie dann in aller Ruhe die Häuser und Gassen nach einander ab. Werden Sie aber nicht leichtsinnig und erkunden Sie immer erst das Gelände. Bevor Sie den Hof mit dem geparkten Transporter sichern, suchen Sie erst langsam mit der Sniperfunktion das Gelände ab. Vorsicht beim Transporter! Benutzen Sie ihn lieber nicht als Deckung, die Terroristen jagen ihn in die Luft. Nachdem der Hof gereinigt wurde, stürmen Sie das Gebäude hinten in der Gasse.

Im Treppenhaus versucht ein Gegner, Sie zu überraschen – achten Sie auf die herabfallenden Dachbretter, sie verraten seine Position.

Im Anschluss gelangen Sie in einen weiteren Hof, der zunächst mit Granaten bearbeitet wird. Passen Sie auf die Scharfschützen oberhalb des Balkons auf. Sobald Sie die Meldung erhalten, dass sich der gesuchte Informant im nächsten Raum befindet, gehen Sie in Stellung. Dringen Sie gleichzeitig mit Ihren Kameraden und einem Zulu-Befehl durch beide Türen ein und lassen Sie ein-



▲ **MISSION 2:** Säubern Sie den Tunnel, bevor Sie die Bombe entschärfen.



▲ **MISSION 4:** Am Ende der Verteidigungsphase kommt ein Helikopter zu Hilfe.



▲ **MISSION 7:** Schauen Sie vorsichtig um die Ecken, um Scharfschützen abzuknallen.

Blendgranate werfen. Setzen Sie selbst eine Rauchgranate ein und erledigen Sie die Bewacher des Informanten sofort. Wurde die Situation erfolgreich geklärt, muss nur noch die Zielperson gesichert werden.

MISSION 8 TRIEST, ITALIEN

Rechnen Sie immer mit Beschuss aus Fenstern und dunklen Ecken. Nach dem ersten Platz finden Sie eine Treppe, die von einem blauen Schild flankiert ist. Werfen Sie hier Rauchgranaten hinunter und überraschen Sie die Gegner, die unten rechts lauern. Ein Stück weiter müssen Sie nur in der Scheune und in der Bibliothek aufräumen. In der Bibliothek lässt sich eine Türe öffnen. Gegner neutralisieren! Fälschlicherweise hat das Hauptquartier angenommen, dass sich die Kameraden hier befinden. Fehlanzeige ...

Durchqueren Sie die Bibliothek und schalten Sie alle Feinde aus. Bahnen Sie sich den Weg durchs nächste Haus, hinunter auf den Platz. Ignorieren Sie zunächst Ihre Kameraden, die hier in ein Feuergefecht verwickelt sind. Die beiden können sich schon selbst helfen. Nehmen Sie lieber die gesamte Umgebung unter Feuer. Sobald alle Gegner neutralisiert sind, brauchen Sie nur noch die beiden Vermissten aufzusuchen und die Mission ist gemeistert.

MISSION 9 ALCATRAZ, SAN FRANCISCO, USA

Infiltrieren Sie zuerst das Gefängnis über die Abwasserkanäle. Achten Sie darauf, dass Sie schon hier unten mit Granaten beworfen werden. Entweder Sie überraschen Ihre Gegner aus sicherer Entfernung mit der Sniper-Funktion oder Sie stürmen gemeinsam auf sie los. Nutzen Sie das Überraschungsmoment! Fliegen Ihnen die Granaten erst mal um die Ohren, ist es schwer, Deckung zu finden.

Die Infiltration des Gefängnisses ist erfolgreich abgeschlossen, sobald die Halle mit den Du-

schen erreicht wurde. Von allen Seiten wird das Feuer eröffnet. Stellen Sie sich auf keinen Fall in die Mitte des Raumes. Hier landen ganz bestimmt einige gegnerische Granaten. Versuchen Sie, beim Feuerwechsel immer eine der Wände als Rücken-deckung zu nutzen.

Im Raum ist zwar genügend Tageslicht vorhanden um alles zu erkennen, aber die Gegner rücken hinter den Gittern oberhalb heran. Daher ist es schwer, sie schnell zu lokalisieren. Schalten Sie die Wärmebildkamera zu und feuern Sie gnadenlos auf alles, was sich bewegt. Nach dem kleinen Intermezzo führt ein Gang neben den Duschen hinauf zu den Zellen. Auch hier können Sie Ihre Gegner dank Wärmebild leichter orten.

Die erste Geisel wird in einem großen Zellen-trakt festgehalten. Rings herum lauern Gegner, die erst in Erscheinung treten, wenn Sie sich der Geisel nähern.

Kümmern Sie sich um die Geiselnnehmer und halten Sie sich zunächst von dem Gefangenen fern, da einige Granaten zum Einsatz kommen. Positionieren Sie sich in einer der Ecken der Halle. Nachdem Ruhe eingekehrt ist, können Sie über die Treppen in den nächsten Abschnitt gelangen. Dort wartet nach einigen Gängen auch schon die zweite Zielperson. Mit Blendgranaten überraschen Sie hier die Gegner.

MISSION 10 IMPORT/EXPORT, CARACAS, VENEZUELA

Dringen Sie in das Gebäude ein. Klären Sie das Haus Raum für Raum auf. Nehmen Sie sich dabei etwas Zeit. Spätestens wenn der Raum mit den Munitionskisten betreten wird, stürmen alle Gegner heran. Sind die Terroristen hier neutralisiert, wurde die erste Aufgabe erledigt. Verlassen Sie das Gebäude und benutzen Sie die Holztreppe nach oben. Dort angekommen wird es Zeit, den Granatwerfer einzusetzen. Jagen Sie ein bis zwei Granaten in den nächsten Raum. Im Raum danach finden Sie an einigen Stellen wie-

der die altbekannten roten Fässer mit Brandbeschleuniger vor. Jagen Sie die Fässer mit gezielten Schüssen hoch. Mit ein wenig Glück werden so alle Gegner erledigt.

Erst nachdem der gesamte Bereich aufgeklärt ist, können Sie den nächsten Abschnitt betreten. Hier im Schlafraum hilft der Granatwerfer erneut, aufdringliche Gegner abzuwehren. Nehmen Sie die Treppe nach unten und Sie gelangen in ein Büro. Hier finden Sie die gesuchten Dokumente.

Stürmen Sie nun in den Verladehof hinaus und versuchen Sie, die Gegner aus sicherer Distanz mit der Sniper-Funktion auszuschalten. Erst wenn der Hof gesäubert ist, nähern Sie sich der Laderampe mit dem roten Tor. Zufällig wird dieses genau dann geöffnet, wenn Sie herantreten. Ein bis zwei Splittergranaten neutralisieren die Gegner. Sobald der Rest der Halle aufgeklärt ist, wurde die Mission gemeistert.

MISSION 11 PENTHOUSE, CARACAS, VENEZUELA

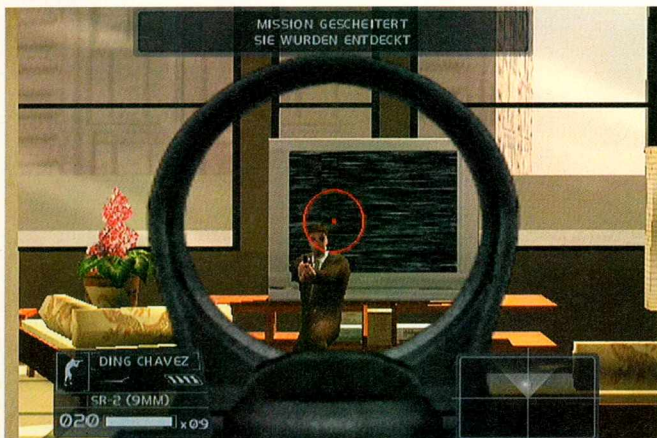
Startpunkt: Gehen Sie sofort in die Hocke und betreten Sie den Gang rechts durch die Türe (nicht die Treppen benutzen!). Bleiben Sie in der Hocke und marschieren Sie zügig durch die Glastüre. Vorne schwenken Sie nach rechts.

Ab hier sehen Sie einen Gegner, der auf eine Flimmerkiste (im wahrsten Sinne des Wortes) starrt. Wenigstens ist er abgelenkt. Um an ihm vorbeizukommen, müssen Sie langsam in der Hocke an der Wand weiterschleichen. Drücken Sie den Analog-Stick nur leicht nach vorne. Verursachen Sie versehentlich ein Geräusch, werden Sie entdeckt. Schleichen Sie auf diese Weise die Treppe hinauf. Ignorieren Sie dabei einfach die beiden Verbrecher in der Küche.

Schalten Sie die Wärmebildkamera ein und checken Sie kurz den Bereich im ersten Stock. Haben Sie das Timing eingehalten (von Beginn an in geduckter Haltung gehen), können Sie jetzt hier oben sofort nach links schwenken.

Schauen Sie hinter dem verzierten Raumteiler nach. Hier finden Sie das Telefon (wird auch auf dem Radar angezeigt). Sobald das Veranzensymbol vor Ihnen erscheint, halten Sie die X-Taste gedrückt, bis die Kreisanzeige aufgeladen ist. Gehen Sie dann sofort in die hinterste Ecke beim Telefon in Deckung. Gleich erscheint eine Wache die an dem Raumteiler vorbeischlendert.

Orientieren Sie sich nun am Radar und warten Sie ein klein wenig, bis sich die Wache wieder entfernt. Schleichen Sie mit derselben ▶



▲ **MISSION 11:** Werden Sie entdeckt, ist die Mission gescheitert. Schleichen Sie ganz leise an den Wachen vorbei, um nicht gesehen zu werden. Fingerspitzengefühl ist gefragt.



▲ **MISSION 11:** Haben Sie das Telefon veranzent, gehen Sie sofort in die linke Ecke.



▲ **MISSION 11:** Schleichen Sie der Wache in sicherem Abstand hinterher.

Geschwindigkeit, die Sie schon unten vor der Entdeckung bewahrt hat, hinter dieser Wache her. Nehmen Sie den ersten Gang nach links und drücken Sie sich voll gegen die linke Wand.

Schauen Sie nicht auf die Glastüre zur rechten Seite, sondern schleichen Sie stur links weiter. Dort geht es vorsichtig die Treppen hinauf. Hier öffnen Sie die linke Türe. Auch hier wird die Wache ignoriert. Halten Sie sich sofort rechts und schleichen Sie um den Wandteiler herum. Schon ist auch der gesuchte Computer gefunden. Halten Sie wieder die **X**-Taste gedrückt, um den Computer zu hacken. Gehen Sie hier hinten in Deckung und warten Sie, bis das erste Telefonat vom Hauptquartier abgehört wurde.

Der nächste Einsatzbefehl lautet, den Buchhalter zu schützen und zu evakuieren. Hierzu genehmigt das Hauptquartier endlich den Einsatz der Waffe. Um den Buchhalter zu lokalisieren, orientieren Sie sich einfach am Radar.

Wurde der Buchhalter erreicht, befehlen Sie ihm, zu folgen. Warten Sie aber noch ein wenig im Raum, denn es stürmen gleich ein paar Wachen herein. Danach geht es durch die Küche und das Wohnzimmer zurück zum Startpunkt. Dort angelangt, steigen Sie die Treppe hinauf, die zu Missionsbeginn tabu war. Hier gelangen Sie aufs Dach. Checken Sie das Radar und führen Sie Ihren Schützling zum Evakuierungspunkt.

MISSION 12 FLEISCHFABRIK, CARACAS, VENEZUELA

Tasten Sie sich langsam vor. Die Fleischfabrik besteht aus mehreren Gängen, die zu Fabrikationshallen führen. Die Lichtverhältnisse sind nicht optimal. Also müssen Sie regelmäßig den weiteren Weg mit Nachtsichtgerät und Wärmebildkamera erkundschaften. Nach dem ersten



▲ **MISSION 11:** Sobald der PC gehackt ist, dürfen Sie endlich losballern.



▲ **MISSION 11:** Haben Sie den Buchhalter gefunden, stürmen einige Gegner auf Sie zu.

Gang gelangen Sie in eine Halle. Befehlen Sie dem Team, diese zu decken. Sie selbst stürmen mit Feuerschutz im Rücken nach vorne und klären die Nebenräume auf.

Achten Sie beim Vorstoßen darauf, dass Sie auch aus breiteren Durchgängen heraus unter Feuer genommen werden. Die kälteisolierten Türen verhindern, dass verwertbare Wärmebilddaten angezeigt werden. Die gesuchte Geisel befindet sich in einem kleinen Verwaltungsraum, den Sie über eine kurze Rampe auf Ihrem Weg erreichen. Sobald die Zielperson lokalisiert wurde, muss erst mal die Lage sondiert werden. Es kann sein, dass ein Terrorist in geduckter Haltung neben der Geisel lauert. Mit einigen Schüssen an die Wand hinter der Geisel können Sie diesen Gegner aus der Reserve locken.

Sobald er ein klein wenig Abstand zur Zielperson hat, können Sie ihn mit gezielten Schüssen niederstrecken. Stürmen Sie jedoch unvorsichtig den Raum, nimmt der Terrorist die Geisel als lebendiges Schutzschild – dann hilft nur noch ein wirklich guter Schuss aus der Sniper-Perspektive. Es ist auch möglich, dem Team den Befehl "Vorstoßen" zu erteilen. Mit ein klein wenig Glück überwäligen Ihre Kameraden den Schurken, ohne dass Sie selbst eingreifen müssen.

Ein paar Räume weiter finden Sie die zweite Geisel. Sobald der Abschnitt betreten wird, neh-

men Sie sie durch die Fenster hindurch ins Fadenkreuz und geben Sie dem Team den Befehl "Vorstoßen". Geben Sie den Kameraden Feuerschutz und sichern Sie die zweite Zielperson zügig.

Lassen Sie das Team jetzt bei der gesicherten zweiten Geisel Deckung geben und laufen Sie alleine den Gang hinunter. Unten rennen Sie einige Schritte in die Halle hinein, um die Gegner dort auf sich aufmerksam zu machen. Laufen Sie sofort wieder einige Schritte zurück, um in Deckung zu gehen, sobald die Verbrecher das Feuer eröffnen. Die oben positionierten Kameraden nehmen die aufgeschreckten Angreifer nun unter Feuer. Mit dieser Taktik kann die Halle schnell aufgeklärt werden. Holen Sie das Team nach unten. Der rechte Gang führt in einen Umkleideraum, in dem mehrere Schutzanzüge lagern. Ein Indiz dafür, dass Sie auf der richtigen Spur sind. Der Raum dahinter wimmelt nur so vor Gegnern. Hier ist der Einsatz von Granaten sinnvoll.

Halten Sie sich links und nehmen Sie den nächsten Raum ein. Hier verhindern wieder einige Isoliermatten vorzeitiges Lokalisieren der Gegner. Aber nachdem Sie kurz vorm Ziel stehen, können Sie den Raum mit verbliebenen Granaten zuflastern. Sichern Sie nun noch die Fässer mit dem gesuchten Giftgas im letzten Gang.

MISSION 13 WERKSTATT, NEW ORLEANS, USA

Stürmen Sie den Vorraum der Werkstatt und sichern Sie ihn. Von hier aus gelangen Sie in ein Büro. Positionieren Sie sich dort und nehmen Sie die Gegner, die im Ausstellungsraum gegenüber lauern, durch die breite Fensterfront hindurch unter Feuer. Zwar können Sie von hier aus nicht alle treffen, aber Sie brechen den ersten Widerstand. Nehmen Sie dann die Ausstellungshalle ein.

Tasten Sie sich vorsichtig die Treppe hinauf und dringen Sie durch den Vorführraum und die Werkstatt weiter vor. Die Werkstatt selbst ist in einige Abschnitte unterteilt. Bald schon werden



▲ **MISSION 11:** Über die Treppe, die zu Missionsbeginn tabu war, gelangen Sie aufs Dach. Bringen Sie den Buchhalter zum Evakuierungspunkt. Ein Hubschrauber holt Sie ab.



MISSION 15: Die Wache im Hof sieht Sie nicht, wenn Sie sich in die Ecke kauern.

MISSION 15 FLUGHAFEN, CARACAS, VENEZUELA

Der letzte Auftrag lautet: Crespo dingfest machen! Machen Sie sich auf einen Nervenkrampf gefasst, es wird hart! Sie müssen zuerst unbemerkt einen Auftrag erledigen.

Noch während Sie die Missionsanweisungen berieseln, ducken Sie sich und laufen sofort durch die linke Tür. Gehen Sie die Treppe hinauf und zwar seitlich. Durch das seitliche Gleiten verursachen Sie nur sehr wenige Geräusche. Auf der Zwischenplattform müssen Sie sich langsam bewegen. Oben drehen Sie sich nach rechts und laufen leise und langsam im Gang voran.

Sperren Sie die Ohren auf. Sie hören jetzt das charakteristische Geräusch einer Tür. Warten Sie mindestens fünf Sekunden lang und betreten Sie dann den Raum. Sie müssen durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite auf den Balkon hinaus. Sind Sie dabei zu flott unterwegs, hört Sie der Wachposten, der links auf dem Gang Streife läuft. Bewegen Sie sich zu langsam, erwischt er Sie beim Durchqueren des Raums. Alles eine Frage des richtigen Timings.

Draußen auf dem Balkon springen Sie die Leiter hinunter und quetschen sich rechts hinten in die Ecke. Keine Sorge, dort bemerkt Sie die Wache auf dem Hof nicht. Laufen Sie jetzt langsam hinter dem Rücken der Wache um die geparkten Fahrzeuge herum und bringen Sie den Sprengsatz an der Kiste an. Endlich ist diese Scheichpassage gemeistert! Feuer frei! Rennen Sie hinüber zum nächsten Hof, von dem aus Sie in eine Halle gelangen. Nutzen Sie auf dem Weg die Lastwagen zur Deckung. Betreten Sie die Halle. Bahnen Sie sich den Weg hindurch auf die andere Seite. Vorsicht! Das abgestellte Flugzeug fliegt in die Luft. Halten Sie sich deswegen nicht versehentlich im Explosionsradius auf. Auf dem weiteren Weg laufen Ihnen reichlich Terroristen vor die Flinte. Sie empfangen immer wieder Nachrichten des Hauptquartiers. Permanent wird die Position Crespos durchgegeben...

...bis die Mission völlig unerwartet erfolgreich abgeschlossen ist. Das Spiel endet mitten in einer wilden Schießerei. Im Abspann sehen Sie, wie der heimlich angebrachte Sprengsatz Crespo die Lichter auspusht.

Lehnen Sie sich zurück und klopfen Sie sich ausgiebig auf die Schulter. Sie haben soeben die Welt gerettet. **GH**

MISSION 15: Bei Missionsbeginn gehen Sie in die Hocke und huschen durch die linke Tür. Steigen Sie dann die Treppe hinauf. Auch hier müssen Sie sich sehr leise fortbewegen.

Sie Vargas finden. Selbstverständlich flüchtet er sofort. Sie dürfen ihn aber auf keinen Fall unter Feuer nehmen. Halten Sie sich auch mit Granaten zurück. Verletzen Sie Vargas, ist die Mission gescheitert. Behalten Sie Vargas immer im Auge. Sobald Sie die Meldung erhalten, dass er die Garage verlässt, stürmen Sie los. Orientieren Sie sich draußen in der Gasse sofort nach rechts und gehen Sie in Sniper-Position.

Nehmen Sie das dunkle Fluchtfahrzeug unter Beschuss, das hinter dem Zaun zu erkennen ist. Somit ist Vargas die Fluchtmöglichkeit genommen und die Mission ist erfolgreich abgeschlossen.

MISSION 14 PARADE, NEW ORLEANS, USA

Sichern Sie zunächst Schritt für Schritt den Marktplatz und bahnen Sie sich den Weg zur gegenüberliegenden Seite. Dringen Sie dort in die Halle ein und brechen Sie rechts die Tür auf. Nehmen Sie schnell die Treppe nach oben.

Durchkämpfen Sie die Räume und benutzen Sie die Treppe auf der anderen Seite um nach unten zu gelangen. Von diesem Hinterhof aus müssen Sie nun den Platz mit der Bombe stürmen. Allerdings geraten Sie unter erheblichen Feindbeschuss. Suchen Sie deswegen erst mal die Gasse neben dem Transportwagen und schicken

Sie das Team schnell über den Platz dort hinten hinein. Machen Sie sich jetzt aus dieser sicheren Position heraus mit dem Platz vertraut.

In der Mitte parkt ein Wagen, auf dem die Bombe platziert ist. Sobald Sie sich diesem Wagen nähern, wird das Feuer von der gegenüberliegenden Seite aus eröffnet. Schicken Sie das Team zur Mitte des Platzes und snipern Sie selbst von weiter hinten auf die Gegner. Entschärfen Sie dann die Bombe. Nachdem das Sicherheitssystem deaktiviert ist, teilt Ihnen das Hauptquartier mit, dass ein Reservezünder ausgemacht worden ist. Es startet ein Countdown und Sie müssen alleine das Sicherheitssystem aufspüren und deaktivieren.

Rennen Sie in die Gasse hinein, in die Sie zuvor Ihr Team geschickt haben und betreten Sie dort das Gebäude. Bahnen Sie sich den Weg durch den Empfang. Nehmen Sie die Treppe in den ersten Stock hinauf. Halten Sie sich immer rechts. Um die Räume hier oben brauchen Sie sich nicht zu kümmern. Suchen Sie hinten rechts die Treppe zum zweiten Stock. Erledigen Sie dort oben die Wachen die in der Halle warten. Vorsicht, auch durch die Dachfenster erfolgt feindlicher Beschuss. Der Gang hinten führt zum gesuchten Zündsystem. Um es zu entschärfen, brauchen Sie nur wenige Sekunden.



MISSION 15: Laufen Sie sehr langsam über die knarrenden Dielenbretter.



MISSION 15: Lauschen Sie vor dieser Tür. Warten Sie, bis der Soldat weg ist.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Sie stecken in einer scheinbar ausweglosen Situation? Nicht verzweifeln – wir helfen Ihnen über die schwierigsten Stellen hinweg.

MISSION 1

U.S.-BOTSCHAFT

Zugang zur U.S.-Botschaft

Nachdem Sie unerkannt durch den Bach mit der kleinen Brücke gewatet sind, gelangen Sie zu einer Hütte, vor der ein Wachmann auf einer Kiste sitzt. Pirschen Sie sich leise an und nehmen Sie den Kerl von hinten in den Würgegriff. Gehen Sie mit ihm in die dunkle Ecke hinter der Hütte, verhehren Sie ihn und verpassen Sie ihm eine.

Kurz darauf wird eine zweite Wache erscheinen und sich umsehen. Warten Sie, bis sie wieder in der Hütte verschwindet und klettern Sie dann an dem Rohr hinauf, das ungefähr auf der Höhe des brennenden Fassens an der Mauer befestigt ist. Sie sind drin!

Scharfschütze mit Nachtsichtgerät 1

Haben Sie den Ballsaal mit dem Kamin hinter sich gelassen, gelangen Sie zu einem Hof mit Suchscheinwerfern. Der Scharfschütze auf dem Balkon in der rechten Ecke gegenüber hat ein Nachtsichtgerät. Deswegen überqueren Sie den Hof im Licht der Suchscheinwerfer. So kann der Schütze Sie nicht sehen. Am anderen Ende klettern Sie an dem Rohr an der Wand hinauf zu Ingrid Karlthson. Klettern Sie an der Wache vorbei, wenn sie ihren Blick auf den Hof richtet.

MISSION 2

FORSCHUNGS LABOR

Drei Wachen auf Kontrollgang 2

Sie haben die ersten Räume des Forschungs-labors hinter sich gelassen und sind in einer Kammer mit Spinden und einem Verbandskasten. Wenn Sie den nächsten Raum betreten, werden drei Wachmänner von der anderen Seite hineinkommen. Klettern Sie an dem Rohr links neben der Tür hinauf, durch die sie gekommen sind und hängen Sie sich an der Rohrleitung auf die andere Seite des Raumes. Eine der Wachen wird verschwinden, die anderen beiden bleiben im Raum. Schalten Sie sie im Schutz der Dunkelheit aus, sei es mit gezielten Schüssen oder mit einem Ellenbogenschlag.



▲ **ADLERAUGE:** Rechts in der Ecke des Hofes steht der Schütze auf dem Balkon. Bleiben Sie immer im Lichtkegel.



▲ **KLETTERMAX:** Am Rohr hängend kommen Sie ungesehen an den Wachen vorbei.

Der Körperverarbeitungsraum

Nach dem Kühlraum mit dem automatischen Geschütz gelangen Sie in eine größere Halle mit einem Metallsteg. Auf der anderen Seite sind zwei Wachen, wie Sie mit dem Wärmebildgerät erkennen können. Links neben der Tür ist eine Lücke im Geländer. Lassen Sie sich vorsichtig hinabfallen, so dass Sie sich an der Kante des Stegs festhalten können, und hängen Sie sich durch den Raum. Passen Sie dabei auf den kalten Dampf auf, der aus den Rohren strömt. Am Ende des Stegs klettern Sie wieder hinauf – wenn die Wachen gerade nicht da sind.

MISSION 3

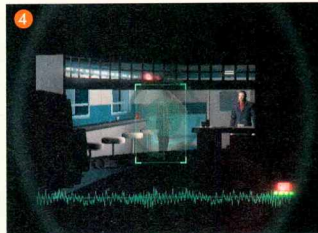
HESPERIA-BAHNGESELLSCHAFT

Der Weg zu Norman Soth 3

Im zweiten Gepäckwagen, in dem der Schaffner hinter einem Gitter steht, scheinen Sie in einer Sackgasse zu stecken. Doch dort ist eine Falltür im Boden. Locken Sie zuerst den Schaffner zu sich, beispielsweise durch Pfeifen, und räumen Sie ihn dann aus dem Weg. Anschließend klettern Sie durch die Luke und hängen sich unter dem Zug entlang. Achten Sie auf das Aktionsmenü oben rechts. Wenn es erscheint, können Sie durch eine weitere Luke wieder in den Zug steigen. Benutzen Sie aber vorher Ihre flexible Optik, um sicherzustellen, dass in dem Raum über Ihnen niemand ist. Verlassen Sie die Toilette, gehen Sie nach links und laufen Sie in den Zwischenraum.



▲ **LICHTBLITZ:** Klettern Sie erst dann an den Fenstern vorbei, wenn die Leute wegsehen und Dunkelheit herrscht.



▲ **LAUSCHANGRIFF:** Verstecken Sie sich hinter der Theke, wenn Sie Soth abhören.

Hier öffnen Sie die Tür und klettern hinaus. Sie müssen sich nun draußen am Zug entlang hängen. Wenn Sie an einem Fenster vorbeikommen, achten Sie auf zwei Dinge: Zum einen müssen die Passagiere den Blick vom Fenster abgeward haben, zum anderen können Sie nur dann vorbei, wenn gerade kein Scheinwerfer der Streckenbeleuchtung am Zug vorbeifliegt. Stimmen Sie sich auf den Rhythmus der vorbeifliegenden Lichter ein.

Das Telefonat 4

Wenn Soth sein Abteil verlassen hat, folgen Sie ihm in den Speisewagen mit der Bar. Huschen Sie nach Betreten des Speisewagens hinter die Theke, damit die Terroristen Sie nicht bemerken. Hier zücken Sie das Lasermikrofon und nehmen das Gespräch von Soth auf. Danach können Sie Gewalt anwenden, um die Gegner auszuschalten.

MISSION 4

JERUSALEMER MARKT

Folgen Sie Dahlia Tal 5

Vor dem großen, gut beleuchteten Hof rufen Ihnen Dahlia, den Weg über die Dächer zu nehmen. Gehen Sie also nach rechts zu den Bogen-gängen und weiter bis in eine finstere Gasse. An der Ecke treffen Sie auf einen Wachmann. Schlagen Sie ihn nieder. Am Ende der Gasse finden Sie ein Rohr an der Wand. Klettern Sie darauf hinauf und steigen Sie in die Wohnung ein. Schleichen Sie durch das Schlafzimmer und weiter



▲ **RAUS AUS DEM LICHT:** Meiden Sie den großen Platz und nehmen Sie diesen Weg. Er führt Sie in eine dunkle Gasse.



▲ SCHIESSEN SIE die Haftkamera an die Wand der Scheune.



▲ ROTKÄPPCHEN: Schlagen Sie diesen Kerl nicht nieder. Sie brauchen ihn noch.



▲ GESCHNAPPT: Erledigen Sie zuerst die Wächter. Anschließend packen Sie Sadono.

durch das Wohnzimmer, wo zwei Zivilisten fernsehen. Durch das hintere Fenster des Wohnzimmers gelangen Sie wieder ins Freie. Kriechen Sie auf dem Sims entlang bis zu einem weiteren Rohr, an dem Sie hochklettern. Oben auf dem Dachvorsprung suchen Sie nach einem Abflutstutzen, an dem Sie Ihr Seil befestigen können. Lassen Sie sich hinab in die Seitengasse.

Die drei Polizisten bei der Baustelle

Nachdem Sie den ND133-Behälter gestohlen und das unterirdische Labor der Terroristen mit dem Lift verlassen haben, befinden Sie sich auf einem größeren Platz mit einem Container und einer eingerüsteten Hauswand. Hier schieben drei Polizisten Wache. Ungesehen an diesen vorbeizukommen, ist nahezu unmöglich. Versuchen Sie deswegen, jeden der Ordnungshüter einzeln in den Schatten zu locken und auszuschalten. Werfen Sie einen Gegenstand, laufen Sie kurz ins Licht oder pfeifen Sie, um die Aufmerksamkeit der Polizisten auf sich zu lenken.

MISSION 5

HEROIN-LAGER

Gespräche aufnehmen 6

Sobald Sie vom Wachturm aus über die Rutschleine in das Rebellenlager gelangt sind, müssen Sie zumindest eines der Gespräche von Sadono mit seinen Leutnants aufzeichnen.

Bleiben Sie dem Terrorchef in einiger Entfernung auf den Fersen. Das erste Mal macht er vor einer großen Scheune Halt. Nehmen Sie Ihr Gewehr zur Hand, wählen Sie die Haftkamera aus und schießen Sie sie an die Wand der Scheune. Wenn Sie das Objektiv auf Sadono richten, wird das Gespräch automatisch aufgenommen. Sollten Sie die Gelegenheit verpassen, geben Sie nicht gleich auf. Sie werden im späteren Verlauf noch zwei Mal eine Chance bekommen.

Das Automatikgeschütz

Haben Sie das Labor verlassen, liegt vor Ihnen eine schmale Passage, aus der Schussgeräusche zu hören sind. Diese stammen zwar vom Schießstand, dennoch müssen Sie aufpassen. Am Ende der Gasse steht nämlich ein automatisches Geschütz. Zuerst knallen Sie die beiden Wachmänner ab. Danach zünden Sie eine Leuchtfackel und werfen Sie vor das Geschütz an die linke Wand. Der Wärmesensor des Gewehrs wird die Hitze der Fackel erfassen und Sie können unbeschadet an der tödlichen Falle vorbeigehen.

MISSION 6

U-BOOT-WERFT

Heben Sie das U-Boot

Im Kontrollraum des Hangars treffen Sie einen Techniker mit weißem T-Shirt. Bringen Sie ihn nicht um, sondern packen Sie ihn von hinten und zwingen Sie ihn, für Sie das U-Boot zu heben. Danach warten Sie kurz, bis der Techniker mit dem Steuermann des U-Boots gesprochen hat.

Der Kommandant mit der roten Mütze 7

An Bord des U-Boots begegnen Sie dem Kommandanten, zu erkennen an der roten Mütze. Wenden Sie Ihren Haltegriff an und gehen Sie zu der Tür, die durch einen Netzhausscanner gesichert ist. Zwingen Sie den Kerl dazu, seine Augen scannen zu lassen. Der Weg zur Brücke ist frei.

MISSION 7

FERNSEHSTATION

Ab in den Gulli 8

Nachdem Sie das derangierte Gebäude verlassen haben, das Sie zuvor über ein Holzgerüst betreten hatten, hocken Sie hinter zwei gelben Mülltonnen. Rechts von Ihnen steht ein Lieferwagen. Schießen Sie hier störende Lichter aus und eliminieren Sie die beiden Wachen. Achten Sie darauf, dass Sie gut versteckt sind wenn ein Blitz vom Himmel zuckt, andernfalls könnte Sie jemand sehen. Gehen Sie die Straße hinab, vorbei an dem Wachhäuschen und klettern Sie ganz hinten über den schmiedeeisernen Zaun, um in den Park zu gelangen. Schießen Sie Lichter kaputt, knallen Sie die Wachen ab und steigen Sie in den Gulli.

Die Gefangennahme Sadonos 9

Von der Bar des TV-Senders aus klettern Sie in einen Lüftungsschacht. Der wiederum führt Sie zu einem Aufnahmestudio. Hier will Sadono gerade eine Rede halten. Von der Plattform aus, auf



▲ AM ENDE DER STRASSE klettern Sie über diesen schmiedeeisernen Zaun.



▲ DIESE ROHRLÖTUNG führt Sie zum hinteren Teil des Raumes.

HITMAN 3: CONTRACTS

Das neue Hitman-Spiel bietet in den zwölf Missionen eine ganze Reihe von Vorgehensweisen. VGA hilft Ihnen beim Überleben.

1. NACHSPIEL IM SANATORIUM

■ Entkommen Sie aus dem Sanatorium

Gehen Sie zu der vor Ihnen liegenden Leiche und sammeln Sie den Autoschlüssel ein. Werfen Sie nun einen Blick auf die Karte: Die grüne Linie zeigt, wohin Agent 47 laufen muss. Auf dem Weg zu dem Aufzug sollten Sie an dem mit einem gelben Ausrufezeichen markierten Raum anhalten. Die Symbole markieren auf der Karte interessante Punkte. Dort findet man Informationen oder Ausrüstungsgegenstände. In dem Raum liegen ein paar Betäubungsspritzen. Nehmen Sie sie auf jeden Fall mit.

Gehen Sie weiter bis zum Ende des Ganges, rufen Sie den Aufzug und fahren Sie ins Erdgeschoss des Sanatoriums. Checken Sie vorher die Karte, um unangenehme Überraschungen zu vermeiden: An einem Aufseher kann man noch vorbeischießen, sollte sich ein ganzes Polizeiteam vor dem Aufzug herumtreiben, wird es weitaus komplizierter, unbemerkt aus dem Aufzug herauszukommen. Schleichen Sie in den gegenüberliegenden Raum und warten Sie darin, bis das SWAT-Team daran vorbeimarschiert ist. Sollten Sie den Pfleger ausgeschaltet haben, verstecken Sie seinen Körper ebenfalls in diesem Raum.

Ein Blick auf die Karte: Im nördlichen Teil des Erdgeschosses ist ein Raum mit einem Ausrufezeichen markiert. Laufen Sie unbemerkt dorthin. In der Zelle liegt ein Kleiderbündel. Streifen Sie das Patienten-Outfit über, nun werden Sie die Polizeibeamten nicht weiter beachten; schließlich suchen die einen Mann, der einen schwarzen Anzug trägt. Laufen Sie nun in die

Empfangshalle (der große Raum im südlichen Teil des EG). Der Eingang wird von einer Gruppe Polizisten bewacht. Laufen Sie an ihnen vorbei und öffnen Sie die linke Tür.

Im Raum ist eine Wendeltreppe. Bevor Sie hinaufgehen, prüfen Sie die Karte. Der obere Raum wird von einem misstrauischen Beamten bewacht. Sobald er den Raum verlassen hat, können Sie nach oben gehen. Gehen Sie leise in den westlichen Raum, wo sich jetzt auch die Wache befindet. Schleichen Sie sich hinter sie und betäuben Sie sie mit der Spritze. Schnappen Sie sich die Uniform sowie die Waffe, öffnen Sie das Fenster, klettern Sie die Leiter herunter und flüchten Sie mit dem Wagen vom Sanatoriumsgelände.

Alternativ kann man sich den Weg nach draußen auch freischießen. Im zweiten Stock liegt ein Scharfschützengewehr versteckt, es wird durch ein Ausrufezeichen auf der Karte markiert. Ein zweite Sniper Rifle liegt auf dem südlichen Sims des Sanatoriums. Man erreicht es über die beiden südlichen Wendeltreppen. Die Polizisten sind mit Sturmgewehren oder Schrotflinten bewaffnet. Wer lieber schießt statt zu schleichen, darf sich also auf einiges gefasst machen.

2. MEAT KINGS PARTY

- Töten Sie Meat King Campbell Sturrock
- Töten Sie Rechtsanwalt Andrei Puscus
- Retten Sie die Tochter des Klienten
- Flüchten Sie vom dem Gelände

Die Mission beginnt in einem Lieferwagen. Schnappen Sie sich die Kleidung und den Fleischerhaken des Metzgers. Er ist nur betäubt,

sollten Sie für den Einsatz länger brauchen, könnten er erwachen. Deshalb sollten Sie ihn entweder erschießen (schlecht fürs Rating) oder einsperren, indem Sie die Türen des LKWs schließen. Am Eingang werden Sie nach Waffen durchsucht, werfen Sie also vorher Ihre Pistolen weg.

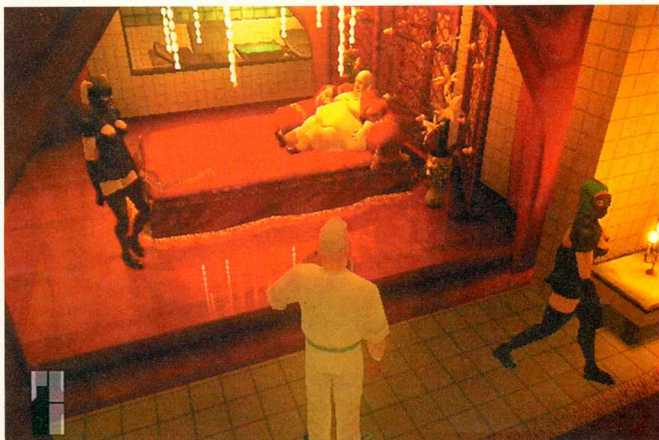
Die Fleischerei ist dreigeteilt. Der nördliche Teil ist die eigentliche Metzgerei. In der Mitte befinden sich Umkleieräume und Küche und im südlichen Bereich steigt die Party des Meat King. Sind Sie in der Fleischerei, folgen Sie dem Gang. Nachdem Sie durch die mit einem "A" gekennzeichnete Tür gegangen sind, wenden Sie sich nach links. Die Treppe hoch und Karte checken. Das Ausrufezeichen zeigt den Standort der Tochter des Klienten. Leider geht es ihr nicht mehr ganz so gut. Nehmen Sie einen Arm als Beweis mit. Es könnte sein, dass ein verrückter Metzger in den Raum stürmt. Halten Sie der Fleischerhaken also lieber bereit.

Gehen Sie die Treppe wieder herunter und begeben Sie sich in den mittleren Bereich, er ist mit einem "B" markiert. In der Umkleidekabine (wird durch das oberste Ausrufezeichen im Mittelteil markiert) sitzt der Opium-Kellner, neben ihm liegt ein frisches Kellner-Outfit. Es gibt offiziell nur einen Opium-Kellner, wollen Sie also als solcher getarnt in den Party-Bereich vordringen, müssen Sie sich überlegen, ob Sie ihn am Leben lassen wollen. Falls Sie ihn verschonen müssen Sie einfach etwas vorsichtiger sein, wenn nicht, sollten Sie mit der Tat warten, bis die Prostituierte, die "rein zufällig" in der Umkleidekabine vorbeischaute, den Raum wieder verlassen hat.

Bei der Entscheidung für die Opium-Kellner-Verkleidung laufen Sie jetzt weiter nach unten in die Party-Zone. Der Anwalt liegt in der südöstlichen Nische (auf der Karte ist er mit einem roten Kreis markiert). Marschieren Sie einfach hinein, nehmen Sie sein VIP-Ticket sowie seine Pistole und erschießen Sie ihn. Er ist im Drogenrausch und bekommt davon nichts mit. Alternativ können Sie auch warten, bis der Anwalt die Toiletten aufsucht. Allerdings hat er einen Bodyguard dabei. Ganz ohne Anwendung von Gewalt wird diese Situation wohl nicht zu meistern sein.

Der Fleischkönig liegt im ersten Stock, allerdings in einem abgesicherten Bereich. Die Treppe befindet sich im Südwesten. Sie können ihn auf drei verschiedene Arten erreichen.

- Sie stellen einen Gast ruhig und verschaffern sich mit dessen Kleidung und dem VIP-Ticket dort Einlass. Allerdings müssen Sie vorher wieder alle Waffen wegwerfen. In dem gesicherten VIP-Bereich finden sich jedoch ein Messer sowie ein Fleischerbeil. Beim Aufsammlen sollten Sie sich nicht erwischen lassen. Sobald Sie eine Waffe haben, marschieren Sie einfach zum Meat King und bringen den Job zu Ende.



▲ **MISSION 2:** Sobald der Fleischkönig das Essen sieht, schickt er seine flotten Bethäschen aus dem Zimmer und ist ein leichtes Opfer.



▲ MISSION 3: Warten Sie so lange, bis Ihnen der Zivilist den Rücken zugekehrt hat.



▲ MISSION 3: Aufgrund der Verkleidung hält Kommandant Bjarkhov Agent 47 für Fabian Fuchs. Mit Bruderküssen begrüßt er seinen vermeintlichen Kumpel.

■ Im ersten Stock des Fleischerei-Bereichs steht eine einzelne Wache vor einer Tür. Kalt machen und Klamotten und Waffen schnappen und zur Tür gehen. Diese führt auf ein Flachdach. Laufen Sie darüber und durch die Tür auf der anderen Seite. Jetzt sind Sie ebenfalls im VIP-Bereich. Da Sie als Wachmann getarnt sind, wird Sie niemand bemerken. Gehen Sie zum Fleischkönig und erschießen Sie ihn.

■ Gehen Sie zurück in die Umkleidekabine und streifen Sie das Metzger-Outfit über. Gehen Sie nun in die Küche. Der Koch gibt Ihnen den Auftrag, das Hühnchen zum Meat King zu bringen. Schnappen Sie sich das Tablett, gehen Sie aus dem Raum und legen es auf den Boden. Wählen Sie die schallgedämpfte 9 mm und verstecken Sie sie im Hühnchen.

Werfen Sie jetzt noch alle anderen Waffen weg (auch die Metzger-typischen Fleischerhaken und Beile) und es geht hoch zum VIP-Bereich. Sobald Agent 47 drin ist und nicht beobachtet wird, zieht er die Pistole aus dem Hühnchen. Er läuft zum Meat King und wartet, bis seine Betthäuschen den Raum verlassen haben. Dann zieht er die Knarre und verpasst ihm ein drittes Auge.

Egal ob Gast, Wachmann oder Koch, sobald man Sturrock getötet hat, sollte man die Beine in die Hand nehmen. Der kürzeste Weg führt über das Flachdach. Laufen Sie durch den VIP-Bereich in Richtung Nordosten. Dort ist eine Tür. Gehen Sie hindurch und rennen Sie nach rechts. Dort stehen die Flucht-LKWs. Laufen Sie auf einen der Lastwagen, springen Sie auf Höhe der Fahrerkabine nach unten, steigen Sie ein und fahren Sie sofort los.

3. DIE BJARKHOV BOMBE

- Töten Sie Fabian Fuchs
- Töten Sie Kommandant Bjarkhov
- Zerstören Sie die Produktionsstätte der "Dreckigen Bombe"
- Flüchten Sie mit dem Frachtflugzeug

Willkommen in Russland! Warten Sie, bis die Wache aus dem Flugzeug verschwunden ist. Kurze Zeit später kommt ein Zivilist in die Maschine. Schleichen Sie sich an ihn heran, betäuben Sie ihn, zerren Sie ihn in Ihr Versteck und klauen Sie ihm seine Kleidung. Schnappen Sie sich eine Holzkiste mit Vorräten und gehen Sie aus dem Flugzeug. Wenden Sie sich nach rechts und laufen Sie zur Halle. In der Messe müssen Sie in die Küche, dort wartet der Kontaktmann. Yurishka ist

ehemaliger KGB-Agent, er lässt ein paar sehr interessante Informationen fallen. In der Küche findet Agent 47 außerdem eine Flasche Laxative-Abführmittel. Kippen Sie die Medizin in den Borscht und warten Sie, bis Yurishka Fabian Fuchs, der in der Messe sitzt und auf etwas zu Essen wartet, die angereicherte Rote-Beete-Suppe serviert hat. Kurze Zeit später rennt Fabian Fuchs auf die Toilette. Gehen Sie hinterher und erschießen Sie ihn, während er auf der Schüssel sitzt. Ziehen Sie seine Klamotten an und gehen Sie zurück in die Messe. Dort erwartet Sie bereits ein Soldat, der Fabian Fuchs zu Commander Bjarkhov bringen soll. Folgen Sie ihm bis zu der kleinen Bahn. Fahren Sie damit durch den Tunnel.

Auf der anderen Seite angekommen, laufen Sie zu dem Schiff und melden sich bei der Wache an. Nehmen Sie die zweite Tür rechts und folgen Sie der Treppe bzw. dem Gang bis zur nächsten Wache. Sie durchsucht Sie nach Waffen; haben Sie welche bei sich, behält sie diese ein. Nun dürfen Sie zu Commander Bjarkhov.

Er bietet Agent 47 Wodka an, der lehnt dankend ab. Der Commander holt sich dennoch einen Schluck – das ist Ihre Chance. Wenn er beim Wodka steht, müssen Sie noch einen kurzen Moment warten, denn er dreht sich noch einmal um. Erst danach können Sie sich an ihn heranschleichen und ihn mit der Klaviersäule erledigen. Schnappen Sie sich die Pistole und den General-schlüssel und verlassen Sie den Raum durch die Tür neben dem Schreibtisch das Schiff. Zurück zur Bahn und dann weiter nach Westen zum U-Boot-Komplex. Halten Sie sich rechts, dort ist der Eingang zum beschädigten U-Boot. Rennen Sie hinein und holen Sie sich die drei Sprengsätze aus der kleinen Kammer, halten Sie sich dabei rechts. Der Hitman muss sich beeilen, da er in dem Schiff starker radioaktive Strahlung ausgesetzt ist.

Wieder draußen aus dem Schiff folgt er dem Pier weiter, bis er an einer Leiter angekommen ist. Steigen Sie hinunter und checken Sie auf der Karte, wo Sie die Sprengsätze anbringen müssen.

Beim Platzieren sollten Sie darauf achten, dass Sie dabei nicht von Wachen gesehen werden. Sind alle Bomben platziert, laufen Sie zurück zur Bahn und fahren zurück zum Flughafen. In dem Moment, in dem die Bahn im Tunnel verschwindet, zünden Sie die Bombe (der Zünder hat keine so große Reichweite). Dann fahren Sie unbehelligt weiter, laufen zum Flugzeug und verschwinden.

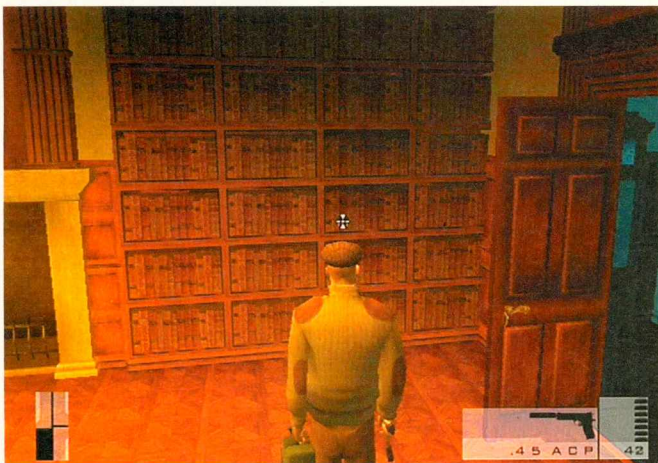
4. BELDINGFORD MANOR

- Töten Sie Lord Winston Beldingford
- Töten Sie Alistar Beldingford
- Retten Sie Giles Northcott
- Flüchten Sie vom Anwesen Beldingford

Gehen Sie vom Boot aus in östliche Richtung. Schleichen Sie hinter den Wachmann, schalten Sie ihn aus und schleppen Sie ihn zum Wasser. Ziehen Sie seine Klamotten an, schnappen Sie sich die Schrotflinte und laufen Sie weiter nach Süden. Der Eingang zum Irrgarten wird von einem Mann bewacht. Warten Sie bis er wegläuft und gehen Sie hinein.

Sehen Sie auf der Karte nach, wie Sie laufen müssen, um zu dem gelben Ausrufezeichen zu kommen. Es markiert eine Bodenluke. Öffnen Sie sie und steigen dann in den Keller. Laufen Sie zur Tür und kucken Sie durchs Schlüsselloch. Sobald der Wachmann hinter der gegenüberliegenden Tür verschwunden ist, gehen Sie hinterher und schalten ihn aus. Nehmen Sie seine Klamotten und verstecken Sie ihn. Gehen Sie wieder aus dem Raum heraus, in die Richtung, aus der die Wache gekommen ist. Unterwegs nehmen Sie den Benzinankister mit.

Gehen Sie die Treppe langsam hoch, um die Hunde nicht zu alarmieren. Wenden Sie sich nach links und gehen Sie in die Küche. Lassen Sie sich von den aufspringenden Wachen nicht beunruhigen, sondern wenden Sie sich nach rechts und gehen Sie sofort durch die Tür. Dahinter ist der Heizraum. Schalten Sie die Heißwasserzufuhr ab und laufen Sie wieder in die Küche. Neben ►



▲ MISSION 4: Hinter diesem Bücherregal verbirgt sich der Geheimgang, der unter das Dach führt. Von dort lässt sich die Kaminbombe leicht zünden.

der Tür führt eine Treppe nach oben. Gehen Sie hoch (es müsste eine schimpfende Dame kommen) und in die hintere rechte Tür, nehmen Sie die Gifflasche auf dem Schrank. Gehen Sie durch die Tür und in das gegenüberliegende Bad.

Der große Spiegel ist eine Geheimtür, gehen Sie hin und öffnen ihn. Bei dieser Aktion ist Eile geboten, die Badenixe kann jeden Moment wiederkommen. Gehen Sie die Treppe hoch und checken Sie mit der Karte, ob Lord Beldingford in seinem Bett liegt oder gerade auf der Toilette sitzt. Sitzen Sie, warten Sie einfach einen Augenblick. Sobald er wieder liegt, schleichen Sie sich durch die obere Geheimtür in seine Privatgemächer. Sie haben drei Möglichkeiten, ihn zu erledigen. Erschießen – wovon allerdings seine Bettgespielen aufwachen könnte, seine Milch mit dem Gift versetzen oder ihm das Kissen, das auf dem Bett liegt, aufs Gesicht drücken.

Zurück in den Raum mit der Geheimtür in der Bücherwand. Gegenüber ist eine Doppeltür, gehen Sie hindurch, wenden Sie sich nach rechts und gehen Sie durch eine weitere Geheimtür. Folgen Sie dem Gang zum Dach. An der Schornsteinluke nehmen Sie den Benzinanker und werfen ihn hinein. Er landet direkt in der Feuerstelle, vor der Alistair Beldingford sitzt. Nachdem die kleine Benzinbombe explodiert ist, gehen Sie durch die Geheimgänge zurück in das Zimmer, aus dem Sie das Gift geholt haben.

Passen Sie unterwegs auf die Badenixe auf. Dort ist ein offenes Fenster – klettern Sie hindurch. Draußen steigen Sie die Leiter herunter und warten an der Tür, bis die Wachen vorbei sind. Laufen Sie nach Westen und verstecken Sie sich hinter der ersten Scheune. Werfen Sie einen Blick auf die Karte.

Im Stall-Bereich laufen mehrere Männer Streife. Sobald sich eine Wache daran macht, hinter der zweiten (westlichen) Scheune nach dem Rechten zu sehen, laufen Sie los – folgen Sie ihr vorsichtig. Sobald Sie den hinteren Bereich der

Scheune erreicht haben, halten Sie an. Manipulieren Sie die Satelliten-Anlage und laufen Sie zurück. Es gibt einen Nord-Eingang in die Scheune. Während die Wachen die Sat-Anlage wieder richten, dringen Sie dort ein.

Die wiehernenden Pferde stören nicht, die Wachen sind ja beschäftigt. Gegenüber vom Wachaum (vorher Karte prüfen) ist ein weiterer Raum. Darin befindet sich Pestizid. Nehmen Sie es und kippen Sie es in das Frischwasserreservoir der Pferde im Raum nebenan. Es könnte auch sein, dass sich dort ein Stallbursche aufhält. Wenn Sie die Pferde nicht vergiften wollen, können Sie auch ihn ausschalten und seine Klamotten anziehen (der Geruch ist den Pferden vertraut). Laufen Sie jetzt in den südlichen Teil des Stalls. Dort wird Giles Northcott gefangen gehalten. Befreien Sie ihn und schleichen Sie auf dem kürzesten Weg zurück zum Boot. Als Wache ist das relativ leicht.

ALTERNATIV: Es gibt noch zwei andere Möglichkeiten, die Beldingfords auszuschalten. Sie können dem Lord auch auf der Toilette aufauern und ihm dort die Lichter ausknipsen. Seinem Sohn hingegen können Sie den Whiskey vergiften. Schleichen Sie sich als Hauswache in den Salon, in dem Alistair sitzt. Wenn der Butler kommt um Whiskey nachzuschicken, schalten Sie ihn von hinten aus und ziehen seine Kleidung an.

Die beiden Herren im Salon sind so betrunken, dass sie davon nichts mitbekommen. Gehen Sie hinunter in den Keller (der Zugang liegt im nordöstlichen Teil des Hauses) und füllen Sie die Glaskaraffe mit Whiskey. Versetzen Sie den Schnaps mit dem Gift, gehen Sie wieder in den Salon und schenken Sie Alistair einen kräftigen Schluck ein.

5. RENDEZVOUS IN ROTTERDAM

- Töten Sie Klass Teller
- Töten Sie Rutgret von Leuven
- Besorgen Sie die Fotos
- Flüchten Sie aus dem Gebiet



▲ MISSION 5: Nehmen Sie auch Rutgret von Leuven's goldene Bonus-Pistole mit.

Die benötigten Waffen sind noch nicht da, also versuchen wir es eben ohne! In dem Missions-Briefing wird ein Journalist erwähnt: Das ist unser Mann! Verlassen Sie das Zimmer durch die linke Tür. Rennen Sie die Treppen hinunter und laufen Sie nach Norden weiter – um das Versteck der Gang herum. Auf der Karte ist im nordwestlichen Gebiet ein Ausrufezeichen markiert – das ist der Journalist. Schleichen Sie sich, sobald Sie in seiner Nähe sind, von hinten heran und betäuben ihn. Ziehen Sie seine Klamotten an und vergessen Sie den Briefumschlag nicht.

Werfen Sie jetzt alle Waffen weg, laufen Sie nach Süden zum Haupteingang und warten Sie, bis Ihnen geöffnet wird. Nach einer kleinen Durchsuchung weist Sie der Biker an, mit dem Barkeeper zu reden. Die Bar ist im großen Hauptgebäude. Gehen Sie hinein und laufen Sie einfach Richtung Osten. Quatschen Sie den Barkeeper an und folgen Sie ihm anschließend zu Rutgret von Leuven. Wenn dieser an den Tresor geht, warten Sie noch einen Augenblick (er dreht sich noch mal kurz um) und erwürgen ihn dann von hinten. Nehmen Sie die Fotos aus dem Safe und vergessen Sie seine goldene Pistole nicht.

Schleichen Sie sich jetzt in den Keller. Im nordwestlichen Raum (gelbes Ausrufezeichen) wird Klass Teller gefangen gehalten. Sobald die Luft rein ist, schleichen Sie sich in das Zimmer und erledigen den Job. Sollten Sie ihn unter Strom setzen, müssen Sie sich schnell in einem dunklen Eck verstecken, da die Stromschwankungen die Wachen alarmieren. Sobald die Luft rein ist, laufen Sie in den nordöstlichen Raum. Dort liegen zwei bewusstlose Rocker. Schnappen Sie sich die Kleidung und gehen Sie den gleichen Weg wieder zurück zum Hauptort, über den Sie ins Gebäude gekommen sind. Lassen Sie sich vom Rocker im dem Wachhäuschen öffnen und begeben Sie sich zum Exit-Punkt.

Wem die Journalisten-Masche nicht liegt, der kann sich auch über das Nebengebäude in den Komplex schleichen. Zu Missionsbeginn treiben sich davor zwei Rocker herum. Sobald sie weg sind, schleichen Sie sich nach innen. Halten Sie sich rechts. Nach der Tür gleich wieder links die Treppe hoch in den ersten Stock. Checken Sie die Karte: Das Ausrufezeichen markiert ein Rocker-outfit. Schleichen Sie sich in den Raum, streifen Sie die Kluft über und begeben Sie sich auf den Haupthof. In den Keller gelangen Sie, indem Sie in der Garage den Strom abschalten – sie liegt im östlichen Teil des Geländes. Durch den Ausfall

senkt sich die Hebebühne samt Auto auf einen Mechaniker. Die Schreie locken die Wache von der Kellertreppe an. Gehen Sie in den nordöstlichen Raum und streifen Sie das Indoor-Wachen-Outfit über. Erledigen Sie Klass Teller und wenden sich danach Rutgret von Leuven zu. Entweder Sie gehen direkt zu ihm oder Sie besorgen sich vom Schießstand (ebenfalls im Keller) ein Scharfschützengewehr und erledigen den Job von Ihrem Apartment aus.

6. TÖDLICHE FRACHT

- Töten Sie Boris Ivanovich Derzuzhka
- Flüchten Sie aus dem Gebiet

Die Bikergang ist noch immer aktiv. Laufen Sie die Straße vor und gehen Sie in die Bar. Gehen Sie zu dem Mädchen im Schaufenster, sie wird die Wache am Wagen ablenken. Sobald er mit dem Mädchen beschäftigt ist, können Sie einen GPS-Sender an dem Auto anbringen, so wissen Sie immer, wo der Wagen ist.

Laufen Sie jetzt die Straße weiter, bis Sie zu der Polizeisperre kommen. Hinter dem Container ist eine Satelliten-Anlage, kappen Sie das Kabel. Der Polizist aus dem Wachhäuschen wird kommen, um das Ding wieder zu reparieren. Das ist die Gelegenheit, sich auf das Gelände zu schleichen. Alternativ können Sie den Cop auch von hinten betäuben und sich seine Klamotten schnappen. Entscheiden Sie sich für Schleich-Variante, müssen Sie jetzt in die Polizeistation und sich ein entsprechendes Outfit besorgen.

Auf dem Hafengelände gibt es drei Lagerhallen. Gehen Sie in die erste Halle und steigen Sie hinunter in den Kanal. Laufen Sie den Tunnel entlang, bis Sie in die dritte Halle kommen. Auf der gegenüberliegenden Seite führt eine Treppe auf eine Plattform. Gehen Sie nach oben und in das Zimmer. Schleichen Sie mit gezückter Waffe die Leiter nach oben. Kurz vor dem Rand halten Sie an und erschließen den Scharfschützen. Klettern Sie nach oben, schnappen Sie sich seine Kleidung und seine Waffen und erschließen Sie von hier oben Boris Ivanovich Derzuzhka. Warten Sie, bis die Polizei ihren Angriff auf das Schiff startet und laufen Sie dann den gleichen Weg zurück, den Sie gekommen sind.

Alternativ kann man auch die langhaarigen Rocker im ersten Stock der Bar ausschalten. Er ist der Fahrer. So ist garantiert, dass die Bombe gar nicht erst zu Boris Ivanovich Derzuzhka gelangt. Schleichen Sie sich auf die gleiche Art auf das

Hafengelände, verkleiden Sie sich jedoch als SWAT-Polizist und machen Sie bei dem Angriff mit. Boris droht irgendwann, die Bombe hochgehen zu lassen. Aber Sie wissen, dass er nur blufft. Begeben Sie sich auf die Brücke des Schiffs und erledigen den Job.

Eine dritte Möglichkeit: In der zweiten Lagerhalle liegt im ersten Stock ein Terroristen-Outfit. Schleichen Sie dort hinein und werfen Sie es sich über. Anschließend begeben Sie sich an Bord des Schiffes. Warten Sie einfach in der Küche auf Boris Ivanovich Derzuzhka, töten ihn und begeben sich zum Exit-Punkt (vergessen Sie aber nicht, eine Polizistenuniform anzuziehen, wenn Sie das Gebiet der Gangster verlassen).

7. ALTE HANDELSTRADITIONEN

- Töten Sie Franz Fuchs
- Töten Sie Fritz Fuchs
- Beschaffen Sie die C-Bombe
- Flüchten Sie mit der Bombe

Sammeln Sie die ID-Card und das Dokument auf und gehen Sie zum Haupteingang des Hotels. Dort gehen Sie durch den Sicherheitscheck und danach zum Empfang des Hotels. Beim Einchecken erfahren Sie, dass Mr. Wulff (alias Franz Fuchs) das Zimmer 202 belegt hat. Laufen Sie zum Aufzug, fahren hoch in den dritten Stock, gehen in Ihr Zimmer (301) und warten, bis der Zimmerjunge vorbeikommt. Betäuben Sie ihn und nehmen Sie den Master-Schlüssel. Ist der Zimmerjunge gerade in einem anderen Zimmer, können Sie den Schlüssel auch einfach von der Tür abziehen, er steckt im Schloss.

Jetzt geht es ein Stockwerk nach unten. Mit dem Masterkey öffnen Sie den Raum 203 und gehen auf den Balkon. Warten Sie, bis die Wache im daneben liegenden Zimmer den Balkon kontrolliert hat. Springen Sie hinüber, öffnen dort leise die Tür, schleichen in den Raum und erledigen den Bodyguard von hinten.

Franz Fuchs steht unter der Dusche – ein leichtes Opfer. Nachdem die erste Zielperson ausgeschaltet ist, schleichen Sie an die Eingangstür. Sehen Sie auf der Karte nach, ob Wachen in der Nähe sind. Ist alles sauber, öffnen Sie die Tür leise, erwürgen den Wachmann von hinten und ziehen ihn in den Raum. Schnappen Sie seine Klamotten und vergessen Sie nicht die Dokumente, das Türschild, den Schlüssel und die schallgedämpfte Pistole mitzunehmen. Auf dem Gang bringen Sie erst einmal das "Bitte nicht stö-

ren"-Schild an der Tür an. Laufen Sie nach rechts zur Treppe. Rennen Sie hoch in den dritten Stock, laufen zum Aufzug und fahren ins Erdgeschoss (so umgeht man die Metallsensoren im zweiten Stock). Holen Sie am Empfang die Nachricht für Fritz Fuchs und laufen dann wieder zum Aufzug.

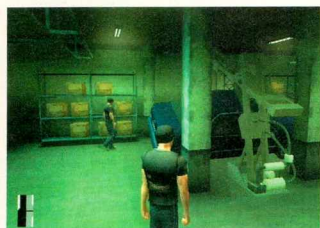
Gehen Sie nicht hinein, sondern folgen dem Gang, bis 47 an der verschlossenen Doppeltür steht. Sobald keine Wachen in der Nähe sind, knacken Sie das Schloss und laufen weiter den Flur entlang, bis Sie zur Stelle kommen, an der die Fenster offen sind. (Gegebenenfalls sehen Sie sogar einen Geist).

Schleichen Sie zur zweiten Tür und kucken dort durch das Schlüsselloch. Sobald der Mann im Bad verschwunden ist, öffnen Sie die Tür, schleichen hinein und ziehen die Polizeiuniform an. Laufen Sie weiter zum "Ort des Verbrechens". Dort finden Sie eine Schrotflinte. Begeben Sie sich jetzt in den dritten Stock. In der Nähe des Aufzuges ist der Wachraum. Gehen Sie dort hinein und schalten die Metallsensoren aus. Als Wachmann getarnt, ist es zwar egal, wenn der Alarm losgeht, aber man ist ja nicht die ganze Zeit als Wachmann unterwegs.

Gehen Sie jetzt wieder in die Empfangshalle. Knacken Sie die linke Tür neben der großen Treppe und schleichen in den Wellness-Bereich. Falls Fritz Fuchs nicht dort sein sollte, warten Sie einfach ein paar Minuten. Erledigen Sie ihn entweder in der Sauna oder in der Umkleekabine. Der Wachmann im Wellness-Bereich ist nicht misstrauisch, Fritz Fuchs dagegen schon. Sollte er Agent 47 vorher sehen, wird er flüchten, obwohl Sie die Uniform eines Wachmann tragen. Verstecken Sie sich deshalb am besten in der Umkleekabine.

Sobald Fritz Fuchs tot ist, holen Sie sich das Bodyguard-Outfit aus dem abgesperrten Bereich wieder (gleiches System) und gehen anschließend in Zimmer 202. Dort steht der Bombenkoffer. Schnappen Sie sich das Case und begeben Sie sich in den Westflügel des Hotels, hoch in den zweiten Stock. Folgen Sie dem Flur, der zu dem nordwestlichsten Zimmer (312) führt. Gehen Sie aber in das Zimmer 313 gegenüber von der Wache. Stellen Sie den Koffer ab und checken Sie die Karte. Im Zimmer 312 ist ein Gast eingebucht. Warten Sie, bis er sein Zimmer verlassen hat (falls er nicht da ist, warten, bis er da war!).

Springen Sie auf den Balkon von Zimmer 312, schleichen hinaus und erledigen die Wache von hinten. Den Körper zerren Sie in Raum ►



▲ MISSION 5: Sie können die Hebebühne auch ablassen, wenn die Wachen weg sind.



▲ MISSION 6: Um den Polizisten abzulenken, müssen Sie das TV-Kabel kappen.



▲ MISSION 7: Nur wenn die Sensoren aus sind, können Sie unbemerkt entkommen.



▲ **MISSION 8:** Hinter den Leuchtreklamen haben Sie einen guten Blick auf das Ziel.

313. Schnappen Sie sich den Bombenkoffer und gehen in den abgesicherten Bereich. Checken Sie die Karte, um zu sehen, wo die Wache steht. Sobald sie aus dem Fenster sieht, können Sie in das Zimmer gehen und die Bombe aus dem Röntgenzimmer holen. Beim Verlassen müssen Sie ähnlich vorsichtig sein. Haben Sie den abgesicherten Bereich hinter sich gelassen, können Sie unbefehligt aus dem Hotel verschwinden (die Metallsensoren sind ja abgeschaltet).

8. DRACHENJAGD

- Töten Sie den Red-Dragon-Mittelsmann
- Der Blue-Lotus-Mittelsmann muss überleben
- Flüchten Sie aus dem Gebiet

Werfen Sie einen Blick auf die Karte. Im Norden ist eine Leiter eingezeichnet – laufen Sie dorthin. Es steht zwar eine Wache daneben, aber das ist kein Problem. Verstecken Sie sich hinter ihr und sobald sie wieder Stellung bezogen hat, betäuben Sie sie und schleifen den Körper zur Kanalöffnung. Klettern Sie die Leiter hoch und packen das Scharfschützengewehr aus. Zwischen den beiden Leuchtreklamen hat man einen perfekten Blick auf den Pavillon.

Beim Anschlag kommt es auf das richtige Timing an. Wenn das Treffen beginnt, warten Sie, bis der Rote Drache in der Mitte des Pavillons

steht. Der Abgesandte des Blauen Lotus berät sich abseits noch eine Weile. Anschließend laufen sie zusammen eine Runde. Danach geht der Blaue-Lotus-Botschafter wieder zu seinem Begleiter. Der Rote Drache wartet am südöstlichen Punkt des Pavillons neben einer Laterne: Erschießen Sie ihn. Ansonsten würde seine Leiche entdeckt und eine Hetzjagd auf Sie gestartet. Werfen Sie das Gewehr weg, lassen auch den Koffer liegen und laufen Sie zum Exit-Punkt.

9. VORFALL IM WANG FOU

- Töten Sie den Blue-Lotus-Mittelsmann
- Töten Sie sechs Mitglieder des Blue Lotus
- Flüchten Sie aus dem Gebiet

Laufen Sie sofort zum Kanalschacht. Dieser befindet sich etwa in der Mitte der Karte. Warten Sie dort, bis der Fahrer der Limousine zum Pinkeln kommt. Erledigen Sie ihn, lassen ihn aber erst einmal liegen. Gehen Sie jetzt zum Haupteingang. Auf der rechten Seite führt eine Leiter hoch zum Balkon. Klettern Sie hoch, schleichen sich von hinten an die Wache heran und stellen Sie sie ruhig. Knacken Sie vorsichtig das Schloss des ersten Raumes, gehen hinein, streifen das Red-Drägon-Outfit über, nehmen die Bombe samt Funkzünder und gehen zurück in die Gasse.

Ziehen Sie die Kleidung des Fahrers an, gehen Sie zum Wagen und platzieren die Autobombe. Laufen Sie zurück in die Gasse und warten, bis drei der Blauer-Lotus-Mitglieder mit dem Wagen wegfahren. Sobald das Auto auf der Höhe der beiden am Rand der Karte wartenden Blauer-Lotus-Männer ist, zünden Sie die Bombe.

Schleichen Sie zurück in den Raum, in dem Sie die Bombe gestohlen haben. In der Ecke steht ein Scharfschützengewehr. Nehmen Sie es und gehen zur Tür. Draußen läuft eine Wache Streife. Sobald die Luft rein ist, schleichen Sie nach draußen und nehmen gleich die erste Tür rechts. So können Sie die Wache umgehen. Laufen Sie den L-förmigen Gang entlang und biegen an der T-Kreuzung nach

rechts ab. Hinter der Tür steht eine Wache. Legen Sie das Gewehr ab, zücken die Klaviersaite und töten Sie sie heimlich, still und leise. Schlüpfen Sie in den Raum und schleichen Sie rechts die Empore entlang. Beziehen Sie nun Stellung auf der östlichen Seite der Empore, dort wo Sie in den separaten Speisesaal im Erdgeschoss blicken können. Dort sitzen die beiden letzten Männer des Blauen Lotus. Wenn Sie sie erschießen, fällt das nicht auf, da keine Wache im Raum in ihre Richtung blickt. Jetzt müssen Sie nur noch zur Exit-Zone.

GEHEIMER BONUSGEGENSTAND:

Findige Hitman-Spieler können einen kleinen Umweg wagen. Im Haupthaus, im nördlichen Bereich der Triaden-Anlage, liegt im ersten Stock eine Schlüsselkarte versteckt. Ist erst einmal die zweite Wache auf der Empore ausgeschaltet, gelangen Sie ganz ohne Probleme dorthin. Damit kann man im Level "Nachspiel im Sanatorium" zwei versteckte Bereiche öffnen. Dort findet man eine Gattling-Minikanone sowie Kältekammern, in denen die Entwickler von Hitman: Contracts liegen.

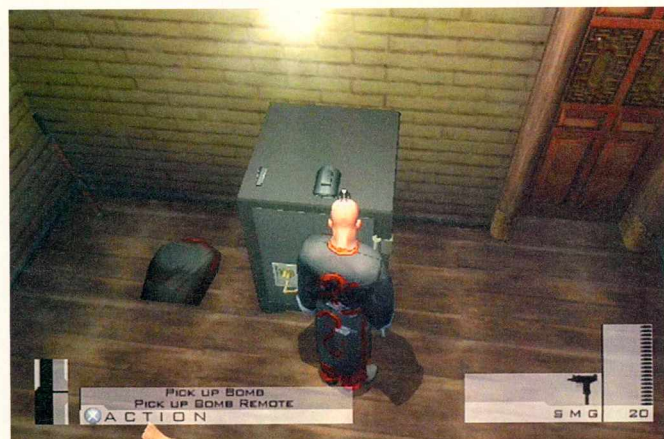
10. MASSAKER IM FISCHLOKAL

- Töten Sie den Red-Dragon-Mittelsmann
- Verstecken Sie den Leichnam des Red-Dragon-Mittelsmanns
- Töten Sie den Polizeichef
- Töten Sie den Blue-Lotus-Mittelsmann
- Platzieren Sie das Amulett im Restaurant
- Flüchten Sie mit dem Auto

Laufen Sie schnell hoch bis zur T-Kreuzung, biegen rechts ab und laufen bis zu der Kanalöffnung. Stellen Sie den Koffer ab und warten Sie im dunklen Eck, bis der Mittelsmann der Roten Drachen vor Ihnen steht. Erwürgen Sie ihn von hinten mit der Klaviersaite und schleifen ihn zu der Kanalöffnung. Dabei muss man sich beeilen und darauf achten, nicht gesehen zu werden. Steigen Sie die Leiter hinunter, nehmen Sie seine Ausrüstung und ziehen das Red-Dragon-Outfit an.

Im Süden der Karte ist ein Baugerüst (es wird auf der Karte durch ein Leiter-Symbol markiert). Laufen Sie dorthin, nehmen aber am besten die östliche Route, da dort keine Polizeibeamten Streife laufen. Klettern Sie das Gerüst hoch bis zur obersten Plattform (2.Stock), biegen Sie um die Ecke und positionieren sich hinter der Fahne. So, dass Sie von den Polizisten und Passanten von der Straße aus nicht gesehen werden können. Sie aber einen guten Blick auf das Restaurant haben. Packen Sie das Scharfschützengewehr aus und zielen auf den Raum, in dem der Mann des Blauen Lotus und der Polizeichef sitzen. Sie können die beiden nacheinander erschießen, dafür müssen Sie aber verdammt schnell und zielsicher sein. Auf Nummer sicher geht man, wenn man den Hinterkopf des Blauen Lotus anvisiert und wartet, bis sich der Polizeichef zurücklehnt. Dadurch schiebt er sich genau hinter den Chinesen und man kann beide Ziele mit nur einem Schuss erwischen.

Lassen Sie die Knarre fallen und rennen bzw. springen Sie von dem Gerüst. Gehen Sie jetzt zum



▲ **MISSION 9:** Mit Hilfe der Bombe ist der Job schnell und unkompliziert erledigt. Beachten Sie aber, dass man relativ nahe dran sein muss, da der Zünder keine große Reichweite hat.



▲ **MISSION 10:** Lehnt sich der Polizeichef zurück, drücken Sie ab!

Restaurant. Nehmen Sie zur Sicherheit einen kleinen Umweg über Ihren Wagen (Startpunkt). Gehen Sie in den ersten Stock des Restaurants (beim Sicherheitscheck werden Ihnen die Waffen abgenommen, aber das ist egal) und legen das Amulett auf den Tisch. Jetzt müssen Sie nur noch zum Exit-Punkt.

Alternativ können Sie auch, nachdem Sie den Roten Drachen erledigt haben, direkt zum Restaurant laufen. Gehen Sie in den Hinterhof und steigen dort die Leiter nach oben. Klettern Sie jetzt durch das Fenster und legen Ihre Waffen in die Toilette. Steigen Sie wieder heraus und gehen zum Haupteingang. Nach der Durchsicherung gehen Sie zum Barkeeper und lassen sich den Schlüssel für die Toilette geben. Holen Sie sich die Waffen wieder und bringen den Job zu Ende.

11. LEE HONGS ENDE

- Töten Sie den Anführer der Triade
- Beschaffen Sie die Jadestatue
- Flüchten Sie aus dem Gebiet

Laufen Sie zum Restaurant. Sie kennen die Gegend ja bereits aus der Mission "Vorfall im Wang Fou". Betreten Sie das Lokal durch den Haupteingang. Die rechte Tür führt zur Hausbar. Gehen Sie dorthin und sprechen Sie mit dem Barkeeper. Er gibt Ihnen ein paar interessante Informationen. Allerdings leidet er unter Magenproblemen und muss das Gespräch vorzeitig beenden. Während er aufs Klo geht, schnappen Sie sich die Einladung für den Bordell-Bereich sowie das Laxative-Abführmittel hinter der Bar.

Mit der Einladung kommen Sie zu Mei Ling, einer Prostituierten. Wenn Sie dem Mädchen helfen zu entkommen, wird sie Ihnen im Gegenzug den Code geben, den Sie brauchen, um an die Jadestatue zu kommen. Das ist aber nicht ganz einfach. Deshalb versuchen wir es auf eine andere Art und Weise.

Verlassen Sie das Restaurant wieder, wenden sich nach links und laufen die Straße entlang, bis Sie zu einer Gasse kommen. In der Gasse befindet sich der Hintereingang zum Wang Fou. Öffnen Sie das Eisentor (vorher checken, ob eine Wache in der Nähe ist) und gehen durch die linke Doppeltür. Gegenüber von der Tür stehen ein paar Kisten. Verstecken Sie sich dahinter und warten, bis die Wache aus dem Keller daran vorbeigelaufen ist. Gehen Sie die Kellertreppe hinunter und weiter geradeaus durch die Waschküche. Im Raum



▲ **MISSION 11:** Erst wenn der Bodyguard auf der Toilette sitzt, kann man zuschlagen.

hinter der kleinen Eisentür liegt ein schwarz-rotes Kleiderbündel. Lassen Sie es liegen und gehen Sie ein Stück weiter. Hinter dem hängenden Laken liegt das Outfit eines Kochs. Ziehen Sie es an und laufen Sie wieder in den Hinterhof.

Diesmal gehen Sie aber durch die rechte Tür. In der Küche angekommen, gibt Ihnen der Küchenchef die Anweisung, Mr. Hong das Essen zu bringen. Verfeinern Sie die Suppe mit Abführmittel und bringen Mr. Hong seine Suppe. Wenn er noch nicht in dem separaten Speiseraum ist, in dem auch die Mitglieder des Blauen Lotus saßen, warten Sie einfach. Zun, sein beliebter Bodyguard, kostet die Suppe und muss natürlich sofort auf die Toilette rennen. Stellen Sie sich jetzt hinter Lee Hong und bearbeiten Sie seine Stimmbänder mit der Klaviertaste, die Wachen werden es nicht bemerken.

Heben Sie den Tresorcode auf und laufen Sie wieder zum Versteck hinter den Kisten. Warten Sie erneut, bis die Wache vorbeikommt, doch stellen Sie sie diesmal ruhig (am besten auf der Treppe). Ziehen Sie seine Klamotten an und checken die Karte. In der Mitte des Kellers ist ein gelbes Ausrufezeichen: Dort muss Agent 47 hin. Laufen Sie einfach langsam und unauffällig durch den Keller, die Wachen werden Sie nicht aufhalten.

EIN TIPP: Im Gang nach dem Aufzug ist rechts eine Tür, dahinter ist das Waffendepot der Triaden. Das Ausrufezeichen markiert den gefangenen CIA-Agenten. Befreien Sie ihn und er verrät, in welchem Safe sich die Jadestatue befindet. Es gibt vier Möglichkeiten:

- Im Waffendepot im Keller: Das ist einfach. Laufen Sie den Gang zurück, bis Sie an dem Waffendepot vorbeikommen. Öffnen Sie den Safe, nehmen Sie die Statue und verlassen das Gebäude über den Hinterhof. Jetzt müssen Sie nur noch zur Exit-Zone.
- Im Bordell: Gehen Sie zurück in die Lagerhalle (Versteck mit Kisten), dort führt eine Metalltreppe nach oben – folgen Sie ihr. Oben gehen Sie über die Brücke in den Bordell-Bereich des Triaden-Unterschlupfs. Folgen Sie dem Gang nach hinten, auf der rechten Seite führt eine Tür auf einen Balkon. Laufen Sie herum und gehen in die Tür am Ende des Balkons. Im Raum ist ein Safe. Öffnen Sie ihn, nehmen die Statue und verlassen das Gebäude über den Hinterhof. Jetzt müssen Sie nur noch zur Exit-Zone.
- Im Quartier der Wachen: Laufen Sie über den

Hinterhof zurück auf die Straße und gehen zurück zum Haupteingang. Klettern Sie die Leiter an der rechten Seite des Gebäudes nach oben und gehen zur ersten Tür. Knacken Sie das Schloss, gehen in den Raum, öffnen den Safe, schnappen sich die Statue und laufen zur Exit-Zone.

■ Im Büro von Lee Hong: Folgen Sie dem Kellergang nach Norden bis zum Aufzug. Rufen Sie ihn und fahren Sie nach oben. Gehen Sie links aus dem Aufzug heraus und gleich weiter durch die linke Doppeltür, in diesem Raum ist die Treppe, die nach oben führt (Karte checken). Gehen Sie nach oben, lassen sich von den Wachen nicht einschüchtern und denken Sie immer daran, langsam zu laufen!

An der Doppeltür im ersten Stock warten Sie und werfen einen Blick auf die Karte. Sobald die Wache ins Büro geht, schleichen Sie hinterher. Sie geht weiter auf den Balkon. Sie schleichen weiter ins Zimmer, öffnen dort den Tresor, schnappen die Statue, laufen durch den Keller zurück ins Lagerhaus und verlassen das Gebäude über den Hinterhof. Jetzt ab zur Exit-Zone.

12. JÄGER UND GEJAGTER

- Töten Sie Inspektor Albert Fournier
- Töten Sie Botschafter Richard Delahunt (ist bereits tot)
- Töten Sie Tenor Phillippe Bereube (ist bereits tot)
- Flüchten Sie zum Flughafen Charles DeGaulle

Die Cops sind Ihnen auf den Fersen. Jetzt heißt es Beeilung. Jede Verzögerung bringt nur unnötigen Ärger. Gehen Sie aus der linken Tür, rechts den Gang entlang und gleich wieder links in die Tür. Im Zimmer ist ein Balkon. Springen Sie über den Balkon auf das gegenüberliegende Dach.

Im Norden ist ein Zaun in die Decke eingelassen. Springen Sie durch das Loch nach unten. Bevor Sie springen, sollten Sie mit der Karte checken, ob die Luft unten rein ist. Sie müssen in den Müllcontainer springen. Landen Sie daneben, ist Agent 47 tot. Verstecken Sie sich hinter dem Container, denn dort laufen zwei Polizisten Streife. Sobald sie weg sind, laufen Sie nach Süden. An der T-Kreuzung biegen Sie nach rechts ab und laufen weiter die Gasse entlang. Am Ende wartet ein Feuerwehrmann. Schleichen Sie sich an ihn heran, dabei müssen Sie sich ganz dicht an die Wand drücken, und betäuben ihn mit der Spritze. Ziehen Sie seine Klamotten an und nehmen den Autoschlüssel zum Rettungswagen.

Laufen Sie als Feuerwehrmann verkleidet die Straße in Richtung Osten. Auf der Kreuzung wenden Sie sich nach Norden. Rechts ist eine kleine Gasse (Karte checken). Gehen Sie hinein, dann rechts und schon können Sie Ihr Ziel sehen. Positionieren Sie sich so, dass Sie nur den Inspektor sehen, sonst werden Sie nämlich von den anderen Polizisten entdeckt. Jetzt packen Sie die schallgedämpfte Pistole aus, erschließen ihn und laufen die Gasse zurück bis zur Straße. Im Norden ist der Krankenwagen geparkt. Laufen Sie nach oben, steigen ein und flüchten zum Flughafen. **Glückwunsch 47!**

SH

POKÉMON

POKÉMON NR. 154 BIS NR. 181

DER GROSSE POKÉDEX TEIL 7

NR. 154: VULNONA



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:

Feuer / 1,1m/19,9kg
Feuerfänger – ANGR steigt, wenn v. Feuer getrof.
Wasser, Boden, Gestein
Feuer, Pflanze, Käfer, Eis, Stahl
–
Vulpix
–



Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

NR. 155: PICHU



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:

Elektro / 0,3m/2,0kg
Statik – Paralyisiert bei Berührung
Boden
Elektro, Stahl, Flug
Nur durch Paarung von zwei Pichus oder Raichus
Pichu
durch Zuneigung



Nächste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

NR. 156: PIKACHU



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

Elektro / 0,4m/6,0kg
Statik – Paralyisiert bei Berührung
Boden
Elektro, Stahl, Flug
Safari-Zone
Pichu
Raichu
nur mit Donnerstein



NR. 157: RAICHU



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

Elektro / 0,8m/30,0kg
Statik – Paralyisiert bei Berührung
Boden
Elektro, Stahl, Flug
–
Pikachu
–



NR. 158: ENTON



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

Wasser / 0,8m/19,6kg
Feuchtigkeit – Gegen Selbstzerstörung
Wolke Sieben – Alle Wettereffekte verschwin.
Elektro, Pflanze
Feuer, Wasser, Eis, Stahl
Safari-Zone
Entoron
33



NR. 159: ENTORON



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:

Wasser / 1,7m/76,6kg
Feuchtigkeit – Gegen Selbstzerstörung
Wolke Sieben – Alle Wettereffekte verschwin.
Elektro, Pflanze
Feuer, Wasser, Eis, Stahl
Safari-Zone
Enton
–



NR. 160: ISSO



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

Psycho / 0,6m/14,0kg
Wegsperr – Hindert Gegner an Flucht
Unlicht, Geist, Käfer
Psycho, Kampf
Wunderland, Bad Lavastadt
–
Woingenau
durch Zuneigung



NR. 161: WOINGENAU

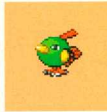


Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

Psycho / 1,3m/28,5kg
Wegsperr – Hindert Gegner an Flucht
Unlicht, Geist, Käfer
Psycho, Kampf
Safari-Zone
Issou
–



NR. 162: NATU



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Nächste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

Psycho, Flug / 0,2m/2,0kg
Synchro – Gibt Stat.-Probleme weiter
Frühwecker – Schnelles Aufwachen
Elektro, Gestein, Geist, Eis, Unlicht
Pflanze, Kampf, Boden, Psycho
Safari-Zone
Natu
25



NR. 163: XATU



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:

Psycho, Flug / 1,5m/15,0kg
Synchro – Gibt Stat.-Probleme weiter
Frühwecker – Schnelles Aufwachen
Elektro, Gestein, Geist, Eis, Unlicht
Pflanze, Kampf, Boden, Psycho
Safari-Zone
Natu
–



NR. 164: GIRAFARIG



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:

Normal, Psycho / 1,5m/41,5kg
Konzentrat – Verhindert Zurückschrecken
Frühwecker – Schnelles Aufwachen
Käfer, Unlicht
Psycho
Safari-Zone
–



NR. 165: PHANPY



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

Boden / 0,5m/33,5kg
Mitnahme – Kann Objekte aufnehmen
Wasser, Pflanze, Eis
Elektro, Gift, Gestein
Safari-Zone
–
Donphan
25



NR. 166: DONPHAN



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv.:

Boden / 1,1m/120,0kg
Robustheit – Keine 1-Treffer-KO-Att.
Wasser, Pflanze, Eis
Elektro, Gift, Gestein
–
Phanpy
–



NR. 167: PINSIR



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:
Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:

Gift / 1,5m/55,0kg
Scherenmacht
– Verhindert ANGR-Reduzierung
Feuer, Gestein, Flug
Pflanze, Kampf, Boden
Safari-Zone
–





In dieser Ausgabe stellt sich das berühmteste Pokémon von allen vor: Pikachu, die Blitzmaus.

NR. 168: SKARABORN



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:

Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:

Käfer **Kampf** /1,5m/54kg
Hexaplage – Erhöht Käfer-Att. In Not
Adrenalin – Steigert ANGR bei Leiden
Feuer, Psycho, Flug
Pflanze, Kampf, Käfer, Boden, Unlicht
Safari-Zone



NR. 169: RIHORN



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:

Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Nächste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv:

Boden **Gestein** /1,0m/115,0kg
Blitzfänger – Zieht Elektro-Att. Immer auf sich
Steinhaut – Verhindert Rückstoß-Schaden
Wasser, Pflanze, Eis, Kampf, Boden, Stahl
Normal, Feuer, Elektro, Gift, Flug, Gestein
Safari-Zone
Rizeros



NR. 170: RIZEROS



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:

Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:

Boden **Gestein** /1,9m/120,0kg
Blitzfänger – Zieht Elektro-Att. Immer auf sich
Steinhaut – Verhindert Rückstoß-Schaden
Wasser, Pflanze, Eis, Kampf, Boden, Stahl
Normal, Feuer, Elektro
Gift, Flug, Gestein
Rihon



NR. 171: SCHNEPPKE



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:

Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv:

Fei /0,7m/16,8kg
Konzentrator – Verhindert Zurückschrecken
Feuer, Stahl, Gestein, Kampf
Eis
Eishöhle nördlich von Moosbach City



NR. 172: FIRNONTOR



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:

Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv:

Fei /1,5m/256,5kg
Konzentrator – Verhindert Zurückschrecken
Feuer, Stahl, Gestein, Kampf
Eis
Wasser
Eishöhle nördlich von Moosbach City



NR. 173: SEEMOPS



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:

Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv:

Wasser /0,8m/39,5kg
Speckschicht – Schutz vor Hitze und Kälte
Elektro, Pflanze, Gestein, Kampf
Eis, Wasser
Eishöhle nördlich von Moosbach City



NR. 174: SEEJONG



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:

Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv:

Wasser **Fei** /1,1m/87,6kg
Speckschicht – Schutz vor Hitze und Kälte
Elektro, Pflanze, Gestein, Kampf
Eis, Wasser
Seemops
Walraisa



NR. 175: WALRAISA



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:

Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv:

Wasser **Fei** /1,4m/150,6kg
Speckschicht – Schutz vor Hitze und Kälte
Elektro, Pflanze, Gestein, Kampf
Eis, Wasser
Seejong



NR. 176: PERLU



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:

Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Nächste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv:

Wasser /0,4m/52,5kg
Panzerhaut – Wehrt Voltreffer ab
Elektro, Pflanze
Eis, Wasser, Feuer, Stahl
Route 123, 124
Aalabyss, Saganabyss
Aalabyss: durch Tausch v. Perlu + Abysszahn
Saganabyss: durch Tausch v. Perlu + Abyssplatte



NR. 177: AALABYSS



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:

Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv:

Wasser /1,7m/270kg
Wassertempo – Steigert INIT bei Regen
Elektro, Pflanze
Eis, Wasser, Feuer, Stahl
Perlu



NR. 178: SAGANABYSS



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:

Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv:

Wasser /1,8m/22,6kg
Wassertempo – Steigert INIT bei Regen
Elektro, Pflanze
Eis, Wasser, Feuer, Stahl
Perlu



NR. 179: RELICANTH



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:

Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Vorherige Entw.-Stufe:
Nächste Entw.-Stufe:

Wasser **Gestein** /1,0m/23,4kg
Wassertempo – Steigert INIT bei Regen
Steinhaut – Verhindert Rückstoß-Schaden
Elektro, Pflanze, Boden, Kampf
Eis, Feuer, Gift, Flug, Normal
Route 123 - 125



NR. 180: CORASONN



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:

Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:

Wasser **Gestein** /0,6m/5,0kg
Übereler – Steigert STARKE der eigenen Att.,
senkt aber CDNAU
Innere Kraft – Normaler Status b. Austausch
Elektro, Pflanze, Boden, Kampf
Eis, Feuer, Gift, Flug, Normal
Route 128, Flossbrunn,
Prachtpolis City



NR. 181: LAMPI



Typ/Große/Gewicht:
Fähigkeit:

Anfällig gegen:
Widerstand:
Fundort:
Nächste Entw.-Stufe:
Entwickelt sich ab Lv:

Wasser **Elektro** /0,5m/12,0kg
Vollabsorber – Wandelt Elektro-Angriffe in KP um
Erleuchtung – Mehr PKMN-Begegnungen
Pflanze, Boden
Feuer, Wasser, Eis, Flug, Stahl
Route 123, 124
Lartun



IM NÄCHSTEN HEFT...



DRIVER 3

PC PS2 X

▲ **GTA-KILLER?** Undercover-Cop Tanner stellt sich zum Test.

AB 23. JUNI AM KIOSK!



SHELLSHOCK: NAM '67

PC PS2 X

▲ **KRIEGSHÖLLE:** Packender Shooter im vietnamesischen Dschungel.



HARRY POTTER & DER GEFANGENE VON ASKABAN

PC PS2 X

▲ **MAGISCHES TRIO:** Harry, Ron und Hermine schwingen die Zauberstäbe.



THIEF 3: DEADLY SHADOWS

PC PS2 X

▲ **STEALTH-KLASSIKER:** Dieb Garrett bleibt auf der Schattenseite.

WEITERE HITS:

E3 2004 & GAMES CONVENTION

PC PS2 X

▲ **MESSEFIEBER:** Alle News der E3 und ein Ausblick auf die Games Convention.

FULL SPECTRUM WARRIOR

PC PS2 X

▲ **STRASSENKÄMPFE:** Spektakuläre Echtzeit-Strategie im Shooter-Look.

MARIO GOLF

PC PS2 X

▲ **NOBELSPORT?** Mario und Konsorten fallen auf dem Golfplatz ein.

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 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

GESCHAFTSFÜHRER: Stefan Winners

CHEFREDAKTOR: Tobias Schwaib (ts) (verantwortl. für den Inhalt)

REDAKTION:

Günther Hruby (gh) (leitender Redakteur), Michael Galuschka (mg) (leitender Redakteur), Thomas Szeflik (ts), Markus Hübner (mh), Carsten Gaud (cg), Sven Harder (sh), Patric Roos (pr), Volontär, Fabian Käufer (fk), Volontär, Andreas Szeflik (az, Volontär)

AUTOR:

Christian Blendi (cb)

GRAFISCHE LEITUNG + TITEL:

Michael Stark

LAYOUT: Kristina Arnold, Diane Feininger, Tanja Hartmann, Frank Pfändt

LEKTORAT:

Petra Breitenbach

INTERNET-SERVICES:

Tobias Hartlebert

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, Karel Stumpf

VERTRIEBSLEITER:

Berthold Pospischil

Telefon (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 18

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2003

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

asv 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 S

Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und

Ausland: € 1,00 + Versandkosten.

ZAHLUNG ABONNEMENT:

Deutschland: Deutsche Bank Offenbach, BLZ 664 700 35, Kto. 0 448 82

Österreich: Bank Austria Bregenz, BLZ 12000, Kto. 501-326674/00

Schweiz: PTT Swissfinance Basel, Kto. 40-384298-3

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 Bezugsgebühren.

DRUCK: Vogel Druck und MedienService GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© copyright by Videogames Aktuell

CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich presserechtliche Verantwortung. In die dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind Urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede Vervielfältigung eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteiler 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.

Somit wir Ihnen als Beleg zu unserer Zeitschrift Datenstränge zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenstränge und darauf bedacht, die Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, dies die vollständige Datenstränge der Datenstränge und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beiliegenden Datensträngen und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.



- Mitglied

Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW 1/2004):
71.589 Exemplare

Bei CyPress erscheinen

außerdem:

PlayStation

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

DVD VISION **DVD aktuell** **play**

ABO-SERVICE

VIDEOGAMES AKTUELL Abo-Service

Deutschland: Heuniedweg 19 · 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4 · 6961 Wulfrath-Bahnhof

Schweiz: Gaiswilerstraße 14 · 9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummern: Tel. (0949) 0 18 05-90 90 88 (€ 0,12/Nr.)

Erreichbar: Mo. - Do. von 8 - 18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr

Abo-Fax: (0949) 0 18 05-90 90 89

Abo-E-Mail: abo@videogamesaktuell.de



Dein Wunschvideo – dein Bild – deine Message – täglich 17.00-18.00 Uhr auf MTV2 POP.
Wünschen und kostenlos dein Bild hochladen kannst du auf www.mtvpop.de/wishlist



NICHTS FÜR SONNTAGSFAHRER

Schnall dich an und erlebe bei über 1000 km/h den Geschwindigkeitsrausch pur!
In diesem futuristischen Rennspiel verweist du mit Vollgas und allen Fahrtricks die Konkurrenz auf die Plätze. Bist du startklar?

F-ZERO: GP LEGEND
Exklusiv für Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.de

Ab 6. Juni im Handel.