

100 % GÜNSTIGSTES MAGAZIN MIT VOLLVERSION!
KAUFBERATUNG PC, PS2, XBOX, GAMECUBE, DS, GBA, PSP

**GAMES
AKTUELL**

VIDEO

MAI 2005

GAMES AKTUELL

**1,99
EURO
mit Disc**



PC

**EMPIRE
EARTH**

+ TIPPS

EMPIRE EARTH

10 SPIELE AUF DISC

CTION, STRATEGIE, PUZZLE, ABENTEUER U.V.M.

13 HIT-VIDEOS

TALKER, EMPIRE EARTH 2, BATTLEFIELD 2:
MODERN COMBAT, PARIAS, ROBOTS U.V.M.

**VOLL
VERSION**

**ECHTZEIT-
STRATEGIE**

85%

SPIELSPASS* KIGN.COM



WELTPREMIERE

BURNOUT 4 REVENGE

NOCH SCHNELLER, NOCH BESSER: Exklusives
Mega-Special zum Turbo-Rennspiel des Jahres

STALKER

SHADOW OF CHERNOBYL

LIVE-REPORT, VIDEOS & NEUE BILDER:

Ballern Sie sich durch die nukleare Hölle!

EXKLUSIV



25 SEITEN TIPPS! GRAN TURISMO 4, ACT OF WAR,
METAL GEAR SOLID 3, BROTHERS IN ARMS U.V.M.

SPECIAL EGO-SHOOTER



**MEDAL OF HONOR:
EUROPEAN ASSAULT**

Das Comeback des Action-Hits

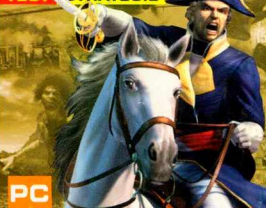
TEST RENN Spiel



**MIDNIGHT CLUB 3:
DUB EDITION**

Pimpfen und Rasen in Perfektion

TEST STRATEGIE



EMPIRE EARTH 2

Packende Aufbau-Strategie:
Ändern Sie die Geschichte!

TEST ACTION



**STAR FOX
ASSAULT**

Superheld im Fuchspelz

€ 1,99
 Österreich € 2,20
 Schweiz sFr. 3,50
 Belgien € 2,20
 Luxemburg € 2,20
 Spanien € 2,50

Erwecke die Macht in dir!

BATEN KAITOS™ Die Schwingen der Ewigkeit und der verlorene Ozean & ©2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. www.nintendo.de



In einer Zeit, in der die Erde und die Ozeane nur noch märchenhaft erscheinen und die Welt aus schwebenden Inseln im Himmel besteht, entdecken zwei junge Helden ihre schicksalhafte Verbindung, im Kampf um die Rettung ihrer Welt. Auf deiner abenteuerlichen Reise durch wunderschöne Landschaften steuerst du eine Truppe von Kämpfern und trittst mit einem neuartigen und blitzschnellen Kampfsystem gegen gigantische Kreaturen an.

BATEN KAITOS™
Die Schwingen der Ewigkeit und der verlorene Ozean
Exklusiv für Nintendo GameCube

BATEN KAITOS™
Die Schwingen der Ewigkeit und der verlorene Ozean

namco



VIDEO GAMES

AKTUELL VORVERSION

EMPIRE EARTH



AUSSERDEM AUF DER HEFT-DISC

- VIDEOS S.T.A.L.K.E.R., BATTLEFIELD 2, SWAT 4 U.V.M.
- DEMOS UND GALERIEN DARWINIA, SCHNAPPI XS, PARAWORLD...

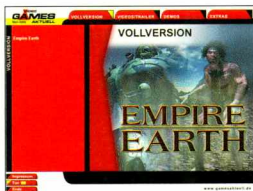
EMPIRE EARTH

VOLLVERSION PC CD-ROM

Neben dem Echtzeit-Hit Empire Earth finden Sie auf unserer Heft-CD auch Demos, Videos und Bildergalerien!

HANDBUCH

Die Bedienungsanleitung zu "Empire Earth" ist als PDF-Dokument auf der CD-Rom enthalten. Mit dem Programm "Acrobat Reader", das Sie ebenfalls auf der Disc finden, können Sie die Anleitung lesen. Starten Sie das CD-Menü und klicken Sie im Untermenü "Vollversion" auf den Spielertitel "Empire Earth". Wählen Sie anschließend den Menüpunkt "Manual" aus.

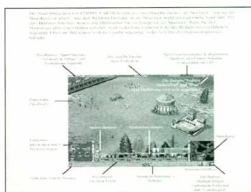


▲ **HAUPTMENÜ:** Von diesem Bildschirm aus gelangen Sie zur Installation von Empire Earth.

INSTALLATION

Legen Sie die Heft-Disc in das CD-ROM- oder in das DVD-ROM-Laufwerk Ihres PCs ein. Bei aktiviertem Autostart erscheint das Hauptmenü der VGA-Heft-CD. Klicken Sie im Untermenü "Vollversion" auf den Spielertitel "Empire Earth" und wählen Sie dann den Menüpunkt "Installieren".

Folgen Sie den Anweisungen des Setup-Assistenten. Für die Installation benötigen Sie 550 MB freien Speicherplatz auf der Festplatte. Teilt Ihnen der Setup-Assistent mit, dass Sie nicht ausreichend Platz haben, können Sie



▲ **ANLEITUNG:** In diesem Dokument finden Sie alle Spielabläufe unserer Vollversion erklärt.

entweder Platz freischaufeln, oder das Spiel auf einer anderen Festplatten-Partition speichern.

SPIELSTART

Nach der Installation starten Sie das Spiel über die neu angelegte Verknüpfung im Startmenü. Standardmäßig finden Sie die unter Programme → Sierra → Empire Earth.

DEINSTALLATION

Um "Empire Earth" wieder von Ihrem Rechner zu löschen, klicken Sie im Startmenü auf:

Programme → Sierra → Empire Earth → Empire Earth deinstallieren.

SYSTEMANFORDERUNGEN

IBM-kompatibler PC
Betriebssystem: Windows 98/ME/2000/XP
Prozessor: mindestens Pentium II 350
Festplatte: mindestens 550 MB freier Speicher
RAM: mindestens 64 MB
Grafikkarte: 3D-Grafikkarte mit mindestens 8 MB RAM, DirectX 8.0a (auf CD-ROM enthalten)
DirectX-kompatible Soundkarte
CD-ROM-Laufwerk: mindestens vierfache Geschwindigkeit

VIDEOS & EXTRAS

VIDEOS:

- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- God of War
- Battlefield: Modern Combat
- Empire Earth 2, SWAT 4 u.v.m.

EXTRAS:

- Screenshot-Galerien
- Demos: Darwinia, Schnappi XS



▲ **S.T.A.L.K.E.R.:** Erleben Sie den Shooter-Hit in Bewegung.

A man in a blue shirt and jeans sits on the back of a white truck. The truck has a sign that reads "GARY CHASE & LOHAN". In the background, a car is heavily damaged and crushed, with debris scattered around it.

THOMAS SZEDLAK
Chefredakteur

The image is a promotional graphic for PlayStation 2 games. It features a collage of various game covers. At the top, a banner reads 'VIDEO REINER ANGENESS MIT VOLLEKRAFTEN'. Below this, several game covers are visible, including 'Gran Turismo Sport', 'Call of Duty: Modern Warfare', 'Doom 3', and 'Resident Evil 4'. A large yellow starburst graphic is centered over the collage, with the text 'nur 1,99 EURO' inside it. The bottom of the image has a black banner with the text 'S. INTER CELL 2 CHAOS THEORY' and '3 KONTAKT ANGENESS MIT VOLLEKRAFTEN'. A barcode is located in the bottom right corner.



VIDEO GAMES AKTUELL

JETZT ALLE PLAYSTATION GAMES
FÜR NUR **35 CENT** PRO
TITEL

1 99 CENT
MIT CD!

100% KAUFBERATUNG DIE

VGA APRIL 2005

DIE HIGHLIGHTS DER

FORUM

CHARTS

EXTRAS

TEST

ARCHIV

ABO

LINKS



Call of Duty 2

ACT OF WAR

CHAOS THEORY 2

SPINART CELL 3

SPEZIAL

Vollversion: Die Partner Videos auf der CD: Splitter Arms, Midnight Club 3 Drift Kings, Call of Duty 2: Der Kultkampf, Act of War: Test - Wie zerlegt Splitter Cell Chaos The Systeme - XOL-Test: Der

TEST

Brothers in Arms, Doom 3 Champions: Return to the Future Perfect, Shadow of the

TIPPS & TRICKS

Resident Evil 4, Devil May Cry 4, Call of Duty 2

VGA LIVE-UMFRAGE

Was nennt Sie ein Spiel besonders?

☐ Ein zu hoher Schwierigkeitsgrad

☐ Unfaire Spielregelnpunkte

SEIT 16. MARZ AB

Press

**VIDEO
GAMES
AKTUELL**

35 CENT

Der neue Wo auch immer



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

Immer einen Schritt voraus

Steigen Sie ein in eine neue Dimension atemberaubender Spielwelten. Das neue XPS Notebook ist da. Legen Sie todesmutige Stunts hin und radieren Sie Ihre Gegner restlos aus. All das können Sie ab jetzt zu jeder Zeit und an jedem Ort ausleben. Der XPS wird Sie am Kragen packen und den unbesiegbaren Superhelden in Ihnen wecken.

Mit der Intel® Centrino™ Mobiltechnologie setzt der XPS neue Maßstäbe für unterwegs. Seine unglaubliche grafische Qualität, der kristallklare Sound und ein 17" UltraSharp™ TFT-Display sorgen dafür, dass Sie in seinen Bann gezogen und das Schwindelgefühl wahrhaftig spüren werden. Der XPS ist für wahre Spielefreaks entwickelt worden, die sich von nichts stoppen lassen, um zu gewinnen. Und bei diesem günstigen Preis ist das Einzige, was man sich nicht leisten kann, diese Waffe nicht zu besitzen.

Support rund um die Uhr

Sie brauchen Hilfe? Aktivieren Sie einfach Verstärkung. Mit Ihrem privaten Zugang zum Dell™ XPS Support-Team bekommen Sie jeglichen Back-up, den Sie brauchen, und zwar 24 Stunden am Tag.

Aber vergessen Sie nicht, dass Sie den XPS nicht im Handel finden werden. Rufen Sie uns einfach an oder besuchen Sie uns direkt unter www.dell.de.

NEU Inspiron™

XPS

- Intel® Centrino™ Mobiltechnologie, Intel® Pentium® M Prozessor 760 (2 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB)
- Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM®; CD®)
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 60 GB** EIDE-Festplatte, 5.400 U/Min
- 17" UltraSharp™ WUXGA "Truelife" TFT Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 6800 ULTRA Grafik
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh
- 1 Jahr Vor Ort Service am nächsten Arbeitstag¹⁾
- Microsoft® Works 7.0 (OEM®; CD®)

2.199 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Jetzt mit 0 % Finanzierung²⁾ E-Value™: PPDE5-N04XP5

Upgrades

- 3 Jahre Vor Ort Service am nächsten Arbeitstag¹⁾ mit 30 Tagen Online Training **+ 255 €³⁾**
- Microsoft® Office® 2003 Professional (OEM®; CD®) **+ 313 €³⁾**
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz **+ 255 €³⁾**

Inspiron™ XPS

das Abenteuer Sie hinführt



PC Games
Hardware 02/05
Top-Produkt

Dimension™ XPS Gen4

XPS

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT-Technologie (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM®; CD²)
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit NIC
- 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce™ 6800, 2x DVI, VGA-Adapter
- Creative Audigy® 2 ZS Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x DVD-ROM / 48x CD-RW Combo-Laufwerk und 3.5" Floppy
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag¹
- Microsoft® Works 7.0 (OEM®; CD²)
- Dell™ Multimedia Tastatur und Maus, 8x USB 2.0

1.499 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Systempreis inkl.
19" TFT-Display (o. Abb.)

Mit GRATIS
19" TFT-
Display*

Jetzt mit 0 % Finanzierung*

E-Value™: PPDE5-D04XP5

Jetzt 0 % Finanzierung - Laufzeit 6 Monate⁴



Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 2 32 33 55** Geschäftskunden **0800 / 1 34 33 55**

bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 - 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 - Lokaltarif, www.dell.ch

Mehr Power für Gamer. Easy as

DELL



MOBILE
TECHNOLOGY

Aber es gibt noch mehr zu entdecken.



Anspruchsvoller Multimedia PC

Dell™ Dimension™ 5000

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM*, CD*)
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Inklusive - 19" TFT-Display, Dell™ E193FP
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB PCI-Express ATI® Radeon™ X300 SE*, DVI/VGA, TV-Out
- Integrierte 5.1 Dolby® Digital Soundlösung
- 16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner und 9-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*, CD*)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

899 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Mit
GRATIS
Dell™ 720
Farbdrucker*

Finanzierung schon ab 28,77 € mtl.* E-Value™: PPDES-004506

Upgrades

- Servicepaket STANDARD: Vor Ort Service, Unfallschutz, Online Training + 220 €
- Microsoft® Office® 2003 Small Business Edition (OEM*, CD*) + 255 €
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min. + 104 €

Multimedia & Gaming

Dell™ Dimension™ 5000

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM*, CD*)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1905FP für 498 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce® 6800, 2x DVI, VGA-Adapter
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW, 16x DVD-ROM und 9-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*, CD*)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

1.149 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Mit
GRATIS
Dell™ 720
Farbdrucker*

Finanzierung schon ab 36,76 € mtl.* E-Value™: PPDES-004507

Upgrades

- Servicepaket PREMIUM: Vor Ort Service, Unfallschutz, Office® Online Training + 255 €
- Microsoft® Office® 2003 Small Business Edition (OEM*, CD*) + 255 €
- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 70 €

Kraftvolle Multimedia Station

Dell™ Dimension™ 8400

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 640 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM*, CD*)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min, RAID 0
- Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1905FP für 498 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit NIC
- 256 MB PCIe x16, ATI® Radeon™ X850XT* Platinum Edition
- Creative Audigy® 2 ZS Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW & 16x DVD-ROM & Floppy
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM*, CD*)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0
- Dell™ 5550 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt

1.449 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Mit
GRATIS
Dell™ 720
Farbdrucker*

Finanzierung schon ab 46,36 € mtl.* E-Value™: PPDES-004987

Upgrades

- Home Installation mit Internetanbindung + 196 €
- Microsoft® Office® 2003 Small Business Edition (OEM*, CD*) + 255 €
- 2048 MB Dual Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz (4x 512 MB) + 232 €

DELL™ ZUBEHÖR - IDEAL ZU IHREM SYSTEM

Dell™ Fotodrucker 540

Drucken Sie sich 10x15 Fotos in Laborqualität mit einem kleinen, benutzerfreundlichen und tragbaren Drucker. Kompatibel mit den am häufigsten eingesetzten Digitalkameras oder Ihrem PC.



152 €

Statt 179 € jetzt nur
inkl. MwSt. + 17 € Versand

Dell™ E193FP Monitor

Dell™ Flachbildschirm mit 250cd/m² Helligkeit, Kontrast, 16ms Reaktionszeit und 1280x1024 Auflösung.



Statt 451 € jetzt nur

342 €

inkl. MwSt. + 23 € Versand

Axim™ X50 520 MHz

520 MHz Prozessor mit Intel® XScale™ Technologie. 64 MB RAM, 128 MB ROM. 3,5" QVGA Display mit 240x320 Bildpunkten. Inkl. Bluetooth® und WLAN.



364 €

Statt 428 € jetzt nur
inkl. MwSt. + 13 € Versand

NEU Dell™ E2405FP Monitor

LCD-Flachbildschirm mit 61cm Bild diagonale und 1920x1200 Bildpunkten (16:10 Format). 16ms Reaktionszeit. 4-Port USB Hub, 9-in-1 Kartenleser, VGA-, DVI-, YUV- und S-Video Anschlüsse.



Statt 1217 € jetzt nur

973 €

inkl. MwSt. + 23 € Versand

Dell™ 2300MP Micro-portabler Projektor

Beeindruckende Helligkeit (2300 ANSI Lumen), enormer Kontrast (2100:1) sowie volle XGA-Auflösung von 1024x768 Bildpunkten.



1.739 €

nur
inkl. MwSt. + 13 € Versand

Network Dell™ TrueMobile™ 2350 Wireless Router

Die Lösung für Ihr Büro oder zu Hause: Der TrueMobile™ 2350 Wireless Router unterstützt WLAN nach 802.11g (bis zu 54Mbit). Besonders einfach zu konfigurieren. Auch für DSL!



79 €

nur
inkl. MwSt. + 13 € Versand

Wir bieten nicht nur spektakuläre PCs für Spieler an, sondern auch viele andere - alle mit brandaktueller Technologie und zu supergünstigen Preisen. Und weil wir nur direkt, übers Internet oder per Telefon verkaufen, sparen Sie viel Geld, denn wir geben unsere Preisvorteile direkt an Sie weiter. Rufen Sie uns also jetzt an oder besuchen Sie uns online unter www.dell.de!

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional



Hardcore Gaming

Dell™ Dimension™ XPS Gen4

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT-Technologie (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; CD*)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 2x 160 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, RAID 0
- Intergrierter Broadcom® PCIe Gigabit NIC
- 256 MB PCIe x16 ATI® Radeon™ X850XT* Platinum Edition, DVI/Video & TV-Out
- Creative Audigy® 2 ZS Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Multinorm Dual-Layer DVD-Brenner & Floppy
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag*
- Microsoft® Works 7.0 (OEM; CD*)
- Dell™ Multimedia Tastatur und Maus, 8x USB 2.0

1.999 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand

Systempreis
inkl. 19" TFT-Display*

Mit
GRATIS
19" TFT-Display*

0 % Finanzierung: 6 Monate Laufzeit* E-Value: PPDES-D04XPS

Upgrades

- 3 Jahre Vor Ort Service am nächsten Arbeitstag* mit 30 Tagen Online Training + 138 €*
- Microsoft® Office® 2003 Small Business Edition (OEM; CD*) + 255 €*
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW & 16x DVD-ROM & Floppy + 46 €*

Entertainment Notebook

Dell™ Inspiron™ 9300

- Intel® Centrino™ Mobilitäts-Technologie, Intel® Pentium® M Prozessor 750 (1.86 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB)
- Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; CD*)
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 80 GB** EIDE-Festplatte, 5.400 U/Min
- 17" UltraSharp™ WXGA+ TFT Display (1440x900)
- 128 MB ATI® Mobility™ Radeon™ X300 Grafik
- modulares 8x DVD +/- RW Laufwerk
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM; CD*)

1.499 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand

Mit
GRATIS
Dell™ 720 Farbdrucker*

Finanzierung schon ab 47,96 € mtl.* E-Value: PPDES-N04936

Upgrades

- Servicepaket PREMIUM: Vor Ort Service, Unfallschutz, Diebstahlschutz, Office® Online Training + 673 €*
- Microsoft® Office® 2003 Small Business Edition (OEM; CD*) + 255 €*
- 80 GB** EIDE-Festplatte + 46 €*
- 17" WUXGA (1920x1200) TFT-Display + 116 €*

Hardcore Gaming für unterwegs

Dell™ Inspiron™ XPS

NEU

- Intel® Centrino™ Mobilitäts-Technologie, Intel® Pentium® M Prozessor 770 (2.13 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB)
- Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; CD*)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 100 GB** Festplatte, 4.200 U/Min
- 17" UltraSharp™ WUXGA "TrueLife" TFT Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce® Go 6800 Ultra Grafik
- 8x DVD +/- Dual Layer Brenner
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh
- 1 Jahr Vor Ort Service am nächsten Arbeitstag*
- Microsoft® Works 7.0 (OEM; CD*)
- Dell™ TrueMobile™ 300 Bluetooth™ Modul

2.899 €

inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand

0 % Finanzierung: 6 Monate Laufzeit* E-Value: PPDES-N04XPS

Upgrades

- 3 Jahre Vor Ort Service am nächsten Arbeitstag* + 255 €*
- Windows® XP Professional (OEM) + 60 €*
- Microsoft® Office® 2003 Professional (OEM; CD*) + 313 €*
- 100 GB** Festplatte, 7.200 U/Min + 58 €*



Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 2 32 33 55** Geschäftskunden **0800 / 1 34 33 55**

bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa./So. 9-18 Uhr. Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47, 0156/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 · Lokaltarif, www.dell.ch

Mehr Power für Gamer. Easy as

DELL



Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzstr. 4, D-63225 Langen

Alle Preise verstehen sich in € inkl. MwSt., zzgl. angegebener Versandkosten, sind nicht rabattfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 26.04.05. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichend. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kunden sind unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Dell, das Dell Logo, Alien™, Dimension™ und Inspiron™ sind Marken der Dell Corporation. Microsoft® ist eine eingetragte Marke der Microsoft Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell als Werk vorinstalliert und optimiert. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Intel Centrino, das Intel Centrino Logo, Celeron, Intel XScale, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium und Pentium sind Marken oder eingetragte Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Mit einem DVD-RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes, die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abweichen werden können. *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. *Einsig in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiersicher. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datensicherungsmaßnahmen während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. des Softwareprodukts oder bei bestimmten Neuinstallationen des Computers ausführlich beschreiben und können über Internet oder Telefon vorinstalliert werden (siehe können Telefonnummern anrufen). *0 % Finanzierung. Nur für XPS Systeme. Laufzeit 6 Monate. Keine Anzahlung, keine Gebühren. Für alle anderen Angebote gilt effektiver Jahreszins nur 5,9 %. Gültig ab 300 € Bestellwert für Laufzeiten von 12 bis 60 Monaten. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. Ein Angebot der CC-Bank AG, MünchenerGeldbank, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. *Uppgradepreise inkl. MwSt. Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig bei Kauf eines Dell™ Systems. *Limitiert auf ausgewählte Dell™ Produkte max. 5 Systeme pro Kunde und gültig bis 26.04.05. *©2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment. *Max. 5 Systeme pro Kunde und gültig bis 26.04.05.

VIDEO GAMES AKTUELL

AUSGABE MAI 2005

36 NEWS

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

- 41 GameCube-News
- 86 Hardware-News
- 42 Next-Generation-News
- 36 PC-News
- 38 PS2-News
- 40 Xbox-News

82 HANDHELD

- 85 Handy-Games
- 84 Nintendo-DS- und GBA-Tests
- 83 Nintendo-DS-News
- 82 Sony-PSP-News

46 SERVICE

- 50 Aktuelle Termine
- 46 Charts
- 54 Das VGA-Gewinnspiel
- 48 Most Wanted
- 46 Preisvergleich
- 46 Pressespiegel
- 78 Testübersicht
- 78 Topspiele

4 RUBRIKEN

- 5 Editorial
- 116 Im nächsten Heft
- 89 Impressum
- 6 Inhalt
- 88 Leserbrief
- 44 VGA-Pause
- 13 VGA-Videos & Extras
- 12 ▶ VGA-Vollversion: Beschreibung
- 4 VGA-Vollversion: Installation

14 SPECIALS

- 28 Battlefield 2: Modern Combat
- 14 ▶ Burnout 4: Revenge
- 33 Conflict: Global Terror
- 22 God of War
- 32 Juiced
- 31 ▶ Medal of Honor: European Assault
- 26 Paraworld
- 18 ▶ Stalker: Shadow of Chernobyl
- 30 Tekken 5

55 TESTS

- 55 Testeinführung
- 73 Baten Kaitos
- 74 Die Siedler: Das Erbe der Könige – Nebelreich
- 76 Driver 3 (Budget)
- 58 ▶ Empire Earth 2
- 62 Enthusia: Professional Racing
- 72 Haunting Ground
- 56 ▶ Midnight Club 3: DUB Edition
- 75 Nibiru
- 71 Robots
- 68 Silent Hunter 3
- 74 Söldner: Marine Corps
- 75 Spy vs. Spy
- 65 Star Fox Assault
- 70 Stolen
- 66 SWAT 4
- 64 Unreal Championship 2005: The Liandri Conflict
- 76 Budget-Highlights

90 TIPPS & TRICKS

- 90 Inhalt
- 90 Cheats und Kurztipps
- 92 Xploder-Codes
- 102 ▶ Act of War: Direct Action
- 114 ▶ Brothers in Arms: Road to Hill 30
- 110 ▶ Gran Turismo 4
- 104 ▶ Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 98 Resident Evil 4

SPECIALS

14

BURNOUT 4

▲ **STILWECHSEL:** Das neue Burnout ist nicht mehr ganz so bunt wie Teil 3.

18

STALKER

▲ **VERSTRAHLT:** In Tschernobyl kämpfen Sie um Ihr Leben.

22

GOD OF WAR

▲ **ÜBERRASCHUNG:** Sony beschert uns einen grandiosen PS2-Action-Hit.

26

PARAWORLD

▲ **KURIOS:** Ziehen Sie mit Maschinen und Dinosauriern in den Krieg.

28

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

▲ **UMGESETZT:** Der Multiplayer-Hit kommt für PS2 und Xbox.

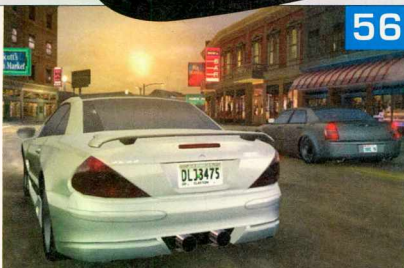


▶ Unsere Titelthemen sind mit einem Pfeil markiert.

BURNOUT 4 REVENGE

TESTS

Originelle Autos, coole Tuning-Optionen, extremer Speed und krasse Crashes: Der neue Hit der GTA-Macher hat alles, was ein guter Action-Racer braucht. Wir haben die mitternächtlche Großstadt-Hatz ausführlich inspiziert.



56

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Psychopathische Serienmörder und skrupellose Geiselnahmer: Wenn die Polizei schon längst die Hosen voll hat, kommt Ihr SWAT-Team ins Spiel. Ein erstklassiger Taktik-Shooter mit stimmungsvollen Schauplätzen.



66

SWAT 4

SERVICE 46

WBA AKTUELLE TERMINE	WBA AKTUELLE TERMINE
WBA AKTUELLE TERMINE 1. April: Burnout 4: Revenge 2. April: Midnight Club 3: Dub Edition 3. April: SWAT 4 4. April: Metal Gear Solid 3: Snake Eater 5. April: WipEout: Pure 6. April: Zoo Keeper 7. April: Tom Clancy's Ghost Recon 2 8. April: The Matrix: Path of Neo 9. April: Unreal Championship 2005: The Liandri Conflict 10. April: Wer wird Millionär? 11. April: WRC 4 12. April: Street Racing Syndicate 13. April: Stalker: Shadow of Chernobyl 14. April: Star Wars: Republic Commando 15. April: Star Fox Assault 16. April: Street Racing Syndicate 17. April: SWAT 4 18. April: Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus 19. April: Tekken 5 20. April: The Bard's Tale 21. April: The Matrix: Path of Neo 22. April: Tom Clancy's Ghost Recon 2 23. April: Total Overdose 24. April: Unreal Championship 2005: The Liandri Conflict 25. April: Wer wird Millionär? 26. April: WRC 4 27. April: Street Racing Syndicate 28. April: Stalker: Shadow of Chernobyl 29. April: Star Wars: Republic Commando 30. April: Star Fox Assault 31. April: Street Racing Syndicate 32. April: SWAT 4 33. April: Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus 34. April: Tekken 5 35. April: The Bard's Tale 36. April: The Matrix: Path of Neo 37. April: Tom Clancy's Ghost Recon 2 38. April: Total Overdose 39. April: Unreal Championship 2005: The Liandri Conflict 40. April: Wer wird Millionär? 41. April: WRC 4 42. April: Street Racing Syndicate 43. April: Stalker: Shadow of Chernobyl 44. April: Star Wars: Republic Commando 45. April: Star Fox Assault 46. April: Street Racing Syndicate 47. April: SWAT 4 48. April: Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus 49. April: Tekken 5 50. April: The Bard's Tale 51. April: The Matrix: Path of Neo 52. April: Tom Clancy's Ghost Recon 2 53. April: Total Overdose 54. April: Unreal Championship 2005: The Liandri Conflict 55. April: Wer wird Millionär? 56. April: WRC 4 57. April: Street Racing Syndicate 58. April: Stalker: Shadow of Chernobyl 59. April: Star Wars: Republic Commando 60. April: Star Fox Assault 61. April: Street Racing Syndicate 62. April: SWAT 4 63. April: Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus 64. April: Tekken 5 65. April: The Bard's Tale 66. April: The Matrix: Path of Neo 67. April: Tom Clancy's Ghost Recon 2 68. April: Total Overdose 69. April: Unreal Championship 2005: The Liandri Conflict 70. April: Wer wird Millionär? 71. April: WRC 4 72. April: Street Racing Syndicate 73. April: Stalker: Shadow of Chernobyl 74. April: Star Wars: Republic Commando 75. April: Star Fox Assault 76. April: Street Racing Syndicate 77. April: SWAT 4 78. April: Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus 79. April: Tekken 5 80. April: The Bard's Tale 81. April: The Matrix: Path of Neo 82. April: Tom Clancy's Ghost Recon 2 83. April: Total Overdose 84. April: Unreal Championship 2005: The Liandri Conflict 85. April: Wer wird Millionär? 86. April: WRC 4 87. April: Street Racing Syndicate 88. April: Stalker: Shadow of Chernobyl 89. April: Star Wars: Republic Commando 90. April: Star Fox Assault 91. April: Street Racing Syndicate 92. April: SWAT 4 93. April: Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus 94. April: Tekken 5 95. April: The Bard's Tale 96. April: The Matrix: Path of Neo 97. April: Tom Clancy's Ghost Recon 2 98. April: Total Overdose 99. April: Unreal Championship 2005: The Liandri Conflict 100. April: Wer wird Millionär?	WBA AKTUELLE TERMINE 1. April: Burnout 4: Revenge 2. April: Midnight Club 3: Dub Edition 3. April: SWAT 4 4. April: Metal Gear Solid 3: Snake Eater 5. April: WipEout: Pure 6. April: Zoo Keeper 7. April: Tom Clancy's Ghost Recon 2 8. April: The Matrix: Path of Neo 9. April: Unreal Championship 2005: The Liandri Conflict 10. April: Wer wird Millionär? 11. April: WRC 4 12. April: Street Racing Syndicate 13. April: Stalker: Shadow of Chernobyl 14. April: Star Wars: Republic Commando 15. April: Star Fox Assault 16. April: Street Racing Syndicate 17. April: SWAT 4 18. April: Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus 19. April: Tekken 5 20. April: The Bard's Tale 21. April: The Matrix: Path of Neo 22. April: Tom Clancy's Ghost Recon 2 23. April: Total Overdose 24. April: Unreal Championship 2005: The Liandri Conflict 25. April: Wer wird Millionär? 26. April: WRC 4 27. April: Street Racing Syndicate 28. April: Stalker: Shadow of Chernobyl 29. April: Star Wars: Republic Commando 30. April: Star Fox Assault 31. April: Street Racing Syndicate 32. April: SWAT 4 33. April: Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus 34. April: Tekken 5 35. April: The Bard's Tale 36. April: The Matrix: Path of Neo 37. April: Tom Clancy's Ghost Recon 2 38. April: Total Overdose 39. April: Unreal Championship 2005: The Liandri Conflict 40. April: Wer wird Millionär? 41. April: WRC 4 42. April: Street Racing Syndicate 43. April: Stalker: Shadow of Chernobyl 44. April: Star Wars: Republic Commando 45. April: Star Fox Assault 46. April: Street Racing Syndicate 47. April: SWAT 4 48. April: Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus 49. April: Tekken 5 50. April: The Bard's Tale 51. April: The Matrix: Path of Neo 52. April: Tom Clancy's Ghost Recon 2 53. April: Total Overdose 54. April: Unreal Championship 2005: The Liandri Conflict 55. April: Wer wird Millionär? 56. April: WRC 4 57. April: Street Racing Syndicate 58. April: Stalker: Shadow of Chernobyl 59. April: Star Wars: Republic Commando 60. April: Star Fox Assault 61. April: Street Racing Syndicate 62. April: SWAT 4 63. April: Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus 64. April: Tekken 5 65. April: The Bard's Tale 66. April: The Matrix: Path of Neo 67. April: Tom Clancy's Ghost Recon 2 68. April: Total Overdose 69. April: Unreal Championship 2005: The Liandri Conflict 70. April: Wer wird Millionär? 71. April: WRC 4 72. April: Street Racing Syndicate 73. April: Stalker: Shadow of Chernobyl 74. April: Star Wars: Republic Commando 75. April: Star Fox Assault 76. April: Street Racing Syndicate 77. April: SWAT 4 78. April: Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus 79. April: Tekken 5 80. April: The Bard's Tale 81. April: The Matrix: Path of Neo 82. April: Tom Clancy's Ghost Recon 2 83. April: Total Overdose 84. April: Unreal Championship 2005: The Liandri Conflict 85. April: Wer wird Millionär? 86. April: WRC 4 87. April: Street Racing Syndicate 88. April: Stalker: Shadow of Chernobyl 89. April: Star Wars: Republic Commando 90. April: Star Fox Assault 91. April: Street Racing Syndicate 92. April: SWAT 4 93. April: Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus 94. April: Tekken 5 95. April: The Bard's Tale 96. April: The Matrix: Path of Neo 97. April: Tom Clancy's Ghost Recon 2 98. April: Total Overdose 99. April: Unreal Championship 2005: The Liandri Conflict 100. April: Wer wird Millionär?

TERMINE/TOPSPIELE

▲ SEITE 50/78: Kommende und aktuelle Spiele-Hits im Überblick.

TIPPS 90



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

▲ SEITE 104: Teil 2 der Lösung.

VIDEO GAMES AKTUELL

TOP News Tests Tipps

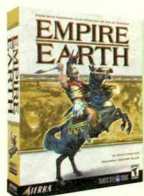


ALLE SPIELE VON A-Z

Ace Combat 5: Squadron Leader	90
Act of War: Direct Action	102
Action Man: Robot Atak	95
Astro Boy	95
Astro Boy: Omega Factor	84
Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge	95
Baten Kaitos	73
Battlefield 2: Modern Combat	28
Brothers in Arms: Road to Hill 30	114
Burnout 4: Revenge	14
Conflict: Global Terror	33
Constantine	91
Desperados 2: Coopers Revenge	36
Devil May Cry 3: Dantes Erwachen	92
Die Biene Maja: Süßes Gold	84
Die Siedler: Das Erbe der Könige - Nebelreich	74
Dragonshard	36
Driver 3 (Budget)	76, 95
DTM Race Driver 3	40
Duel Masters	91
Empire Earth 2	58
Enemy in Sight	36
Enthusia: Professional Racing	62
Geist	39
Ghost Recon 2	40
God of War	22
Godzilla: Save the Earth	95
GoldenEye: Rogue Agent	83, 96
Gothic Collector's Edition	93
Gran Turismo 4	94, 110
Halo 2	40
Haunting Ground	72
Jolly Mah	85
Juiced	32
Legend of Kay	91
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	40
Medal of Honor: European Assault	31
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	104
Midnight Club 3: DUB Edition	56
Need for Speed: Underground Rivals	82
New York Nights	82
NFL Street 2: Unleashed	82
Nibiru	75
Oddworld: Strangers Vergeltung	93
Outrun 2	96
Paraworld	26
Perry Rhodan - Gefahr für Sekmar I	85
Project Rub	95
Puppy Times	83
Racing Gears Advance	84
Resident Evil 4	39, 98
Retro Atari Classics	84
Robots	71
Rollercoaster Tycoon 3	94
Rumble Roses	95
Shogun Warrior	83
Silent Hunter 3	68
Snakes	85
Socom 2: U.S. Navy Seals	96
Socom 3: U.S. Navy Seals	38
Soldier: Marine Corps	74
Spartan: Total Warrior	39
Splinter Cell: Chaos Theory	85
Spy vs. Spy	75
SSX 3	82
Stalker: Shadow of Chernobyl	18
Star Wars: Republic Commando	94
Star Fox Assault	65
Stolen	94
Street Racing Syndicate	94
SWAT 4	66
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	96
Tekken 5	30
The Bard's Tale	91
The Matrix: Path of Neo	36
Tom Clancy's Ghost Recon 2	92
Total Overdose	38
Unreal Championship 2005: The Liandri Conflict	64
Wer wird Millionär?	82
WipEout: Pure	82
WRC 4	94
Zoo Keeper	95

VOLLVERSION PC CD-ROM

EMPIRE EARTH



- Echtzeit-Kracher
- Aufwändiger Mehrspieler-Modus
- Gewaltige Schlachten
- 14 völlig unterschiedliche Epochen
- Opulente 3D-Grafik
- Mehr als 200 verschiedene Einheiten



▲ **HARMONISCH:** Ein Urmenschen-Quintett bei der gemeinsamen Kürbisernte.

Im epischen Meisterwerk "Empire Earth" spielen Sie mal eben die gesamte Menschheitsgeschichte nach. Das fantastische Echtzeit-Strategiespiel deckt über 500.000 Jahre der Entwicklung der Welt ab: In 14 Epochen entdecken Sie das Feuer, befehligen römische Legionäre, kämpfen in den Schützengräben des Ersten Weltkriegs und experimentieren mit Lasertechnologien in ferner Zukunft.

WELTHERRSCHAFT FÜR EINSTEIGER

Sollte "Empire Earth" Ihr erster Kontakt mit dem Genre Echtzeit-Strategie sein, empfehlen wir Ihnen, die Übungs-Szenarios gewissenhaft zu absolvieren. Hier machen Sie sich Schritt für Schritt mit allen wichtigen Mechanismen des Spiels vertraut. Sie erreichen diese interaktive Ausbildung zum Meisterstrategen über den Unterpunkt "Einzelspieler" des Hauptmenüs.

Nachdem Sie gelernt haben, wie Sie aus bescheidenen Anfängen heraus ein blühendes Imperium erschaffen, können Sie sich an die Kampagnen wagen. Und seien Sie gewarnt: Mit wachsender Bedeutung Ihres Reiches treten unvermeidlich Neider auf den Plan – spektakuläre Massenschlachten sind vorprogrammiert. Nur wer auch in schweren Zeiten einen kühlen Kopf bewahrt, kann sein Volk zu wahrer Größe führen.



▲ **KRIEGERISCH:** Auch in der Renaissance flogen die Fetzen. Hier erobern wir eine Stadt.

CHEATS ZU EMPIRE EARTH

Die Cheats funktionieren nur auf Zufallskarten! Rufen Sie mit der Enter-Taste das Chat-Fenster auf, geben Sie den Cheat Ihrer Wahl ein und aktivieren Sie ihn durch erneutes Drücken der Enter-Taste.

CHEAT

assus drivers
atm
you said wood
rock&roll
createine
boston food sucks
all your base are
belong to us
the quotable patella
somebody set up us
the bomb
columbus
display cheat

EFFEKT

Karte aufdecken
1000 Einheiten Gold
1000 Einheiten Holz
1000 Einheiten Fels
1000 Einheiten Eisen
1000 Einheiten Nahrung
100.000 Einheiten von
allen Ressourcen
Alle Einheiten verbessern
Mission erfolgreich
abschließen
Tiere anzeigen
Cheats anzeigen



DEMOS AUF DIESER DISC

DARWINIA



▲ **BITS & BYTES:** In Ihrem PC tobt ein gigantischer Krieg – diese Demo beweist's.

SCHNAPPI XS



▲ **CHARTSTÜRMER:** Spielen Sie mit dem süßen Hitparaden-Krokodil Schnappi.

MINISPIELE

Ob Kartenspiel, Knobler, Action-Ballerei oder Hüpf-Abenteuer: Bei unseren voll spielbaren Minigames ist für jeden Zockergeschmack etwas dabei – aber probieren Sie es doch einfach selbst!

Astrobatics



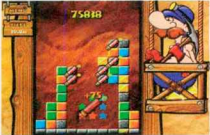
Bejeweled 2



Big Kahuna Reef



Gold Rush



House of Cards



Jewel Quest



Magic Vines



WIK



Zuma Deluxe



TIPPS & TRICKS:

Gran Turismo 4 – Fahrzeugliste

Von Audi über Mercedes bis hin zu Volkswagen: Unsere Liste zeigt Ihnen alle freispielbaren Fahrzeuge der PAL-Fassung des Rennspiel-Hits.



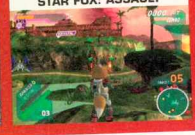
SCREENSHOT-GALERIE

PARAWORLD

SILENT HUNTER 3

STAR FOX: ASSAULT

STOLEN



VIDEOS

S.T.A.L.K.E.R.: shadow of Chernobyl PC

Im Heft: S. 18 | Laufzeit: 8 Min. 44 Sek.



▲ **DÜSTER ABER SCHÖN:** Erleben Sie den nuklearen Shooter in Bewegung.

God of War

Im Heft: S. 22 | Laufzeit: 1 Min. 00 Sek.



▲ **GÖTTLICH GUT:** Sonys Historien-schinken ist ein echtes Grafik-Highlight.

Battlefield: Modern Combat

Im Heft: S. 28 | Laufzeit: 1 Min. 29 Sek.



▲ **LIVE VON DER FRONT:** So schön können Multiplayer-Kämpfe auf Konsole sein.

Star Fox Assault

Im Heft: S. 65 | Laufzeit: 1 Min. 01 Sek.



▲ **WELTRAUM-SPEKTAKEL:** Nintendos knallige Ballerorgie in Bild und Ton.

Weitere Videos auf der VGA-Disc

Empire Earth 2

1 Min. 18 Sek.

Robots

0 Min. 30 Sek.

SWAT 4

0 Min. 43 Sek.

BURNOUT 4

REVENGE



Weltexklusiv: Erste Infos und Bilder zu Burnout 4. Vergessen Sie Underground 2, haken Sie GT 4 ab. Die Temposünder sind zurück!



▲ **FIES:** Der blaue Sportwagen wird von den Rivalen ganz schön in die Zange genommen. Beim Blechkontakt sprühen realistisch die Funken.

▲ **UNSCHARF:** Je schneller Sie rasen, desto stärker verschwimmt der Streckenrand.



▲ **SCHRÄG:** Erste Bilder direkt vom Hersteller sind immer mit einer gesunden Portion Skepsis zu beurteilen. Auf jeden Fall erkennt man gut den veränderten Look: Baustelle und Industriegebiet anstatt sonniger Riviera-Strecke und schneebedecktem Alpen-Kurs.

Meilenstein der Videospielgeschichte", "Wahnsinns-Racer", "Vorsicht: Suchtgefahr!" Im Wettkampf um den ultimativen Superlativ haben sich nationale und internationale Spielermagazine im letzten Herbst gegenseitig überboten. Grund der ungebremsen Euphorie war ein absolut herausragendes Action-Rennspiel: "Burnout 3: Takedown". Die englischen Entwickler von Criterion Games riefen mit der süchtig machenden Tempojagd und den ultrarealistischen Crash-Spektakeln selbst bei hartgesotenen Redakteuren ungläubiges Staunen hervor.

Kaum verwunderlich also, dass die Racing-Sensation nach unserem Testlauf in allen Kategorien die Bestnote eingestrichelt hat.

GEHT'S NOCH SCHNELLER?

"Du liebst 'Burnout 3'? Dann wart erst mal, bis du 'Burnout 4: Revenge' gesehen hast!" Aus Alex Ward, Creative Director von Criterion Games, spricht das pure Selbstvertrauen. "Wir reizen die Hardware noch mehr aus als beim Vorgänger", versichert uns Ward. Schaut man sich die vergangenen "Burnout"-Teile an, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass den verheißungsvollen Worten

auch überzeugende Taten folgen werden. Das heißt im Klartext: Häuser und Bäume fliegen noch schneller an Ihnen vorbei. Blechteile verformen sich noch realistischer und Tausende kleiner Glassplitter fitzen durch die Gegend. Adrenalin-Junkies und Hobby-Stuntmen bekommen beim bloßen Gedanken daran feuchte Hände.

RACHE IST SÜSS!

Wie der Namenszusatz bei "Burnout 4: Revenge" bereits andeutet, werden diesmal unsere Rachegedanken angesprochen ("Revenge" heißt auf Deutsch "Rache").

Bereits beim Vorgänger durfte man übertriebenen aggressiven Widersachern mit der so genannten Takedown-Revanche zeigen, was man von der vorangegangenen Drängel-Aktion hielt. "Rache ist ein wichtiger Begriff im Spiel", so Ward.

Um, so Ward weiter, der Zerstörungswut freien Lauf lassen zu können, rasen Sie durch dichten Berufsverkehr: Was das bedeutet, weiß jeder, der sich gelegentlich am späten Nachmittag mit dem eigenen Wagen in eine Großstadt wagt. Lange Schlangen an den Ampeln, jede Grünphase schickt eine ganze Kolonne im Schritt- ▶

INTERVIEW

"Die Grafik war immer wichtig"

▶ Alex Ward, Creative Director bei Criterion, stellt sich unseren Fragen.



VGA: Die Next-Generation-Konsolen warten mit tollen Grafikleistungen auf. Alex, wie wichtig ist die Grafik für dich?

Alex Ward: Eine herausragende Optik war schon immer wichtig, um Aufmerksamkeit zu erregen. In den 80ern und 90ern hat jeder seine Spiele mit leistungsfähigeren Arcade-Games verglichen. Die Automaten galten als Maßstab. Heutzutage hat sich die Situation gewandelt: Spielekonsolen haben die meisten Arcade-Stations überflügelt.

VGA: Gibt es für dich Titel der aktuellen Generation, die wegweisend sind für zukünftige Spiele?

Ward: "Rallisport Challenge 2" auf der Xbox besitzt eine großartige Optik. Ich finde, es sieht deutlich besser aus als die meisten anderen Xbox-Spiele.

VGA: Die Next-Gen-Konsolen bieten auf Grund der technischen Daten neue Möglichkeiten bei der Spiele-Entwicklung. Wo setzt Criterion Schwerpunkte?

Ward: Nur so viel: Es war schon immer unser größtes Ziel, die Hardware bis zum Äußersten auszureizen. Also – alles, was du in Zukunft sehen wirst, wird sehr beeindruckend sein.

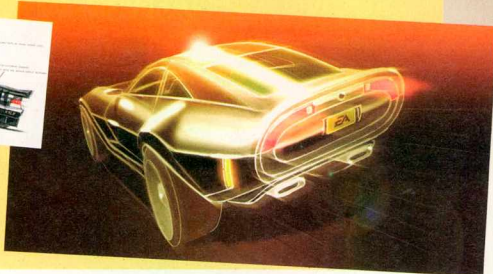
VGA: Wo liegen deiner Meinung nach die Stärken und Schwächen der Next-Gen-Konsolen?

Ward: Schwer zu sagen. Ich denke, wir sollten erst mal den Start der Konsolen abwarten. Dann lässt sich mehr darüber sagen.

Vielen Dank für dieses Interview!

DESIGN-WERKSTATT

Zwei professionelle Car-Designer sind für den Look der Fahrzeuge in "Burnout 4: Revenge" verantwortlich: Lee Walton absolvierte seine Ausbildung bei Peugeot in Paris. Seit 2000 zeichnet er Fahrzeuge für Videospiele. Sein Kollege Dan Walker entwarf vor der Zeit bei Criterion Autos für Jaguar, Ford, Nissan und Renault.





▲ CRASHSZENE 1: Bei Tempo 200 kommt der Gegenverkehr verdammt schnell näher. Dieser LKW blendet zwar noch auf...



▲ CRASHSZENE 2: ...der Unfall kann aber nicht mehr vermieden werden. Egal, wir ergötzen uns an dem spektakulären Crash.



▲ TRIST: Kontrast der 80er. Graue Gemäuer, vorne der poppig blaue Sportwagen.



▲ SPEKTAKULÄR: Die Crash-Szenen sehen unglaublich realistisch aus und strotzen nur so vor Partikeleffekten. Glas- und Blechteile fliegen davon, die Motorhaube des roten Falters verformt sich. Die exzellenten Physik- und Schadensmodelle machen's möglich.

tempo nur ein paar mühsame Meter weiter. An der Kreuzung Querverkehr. Von hinten schießen sechs bellende Blechhunde heran. Alle mit 400 PS im Hintern und heißem Gummi an den Pfoten – wenn das mal gut geht.

UNVERGESSLICHES ERLEBNIS

Der Schlüssel zum nächsten Megahit liegt nach Meinung von Alex Ward in der richtigen Balance: "Das Verkehrsaufkommen, die Anzahl der Unfälle und die Rivalen werden so ausgesteuert, dass du wieder dieses einzigartige Spielgefühl erlebst." Wir hätten rein gar nichts dagegen und würden sogar unseren roten Redaktions-Ferrari darauf verwetten, dass Criterion's Creative Director Recht behält.

Doch gibt es auch kühlende Tropfen auf den heißen Motor – oder so ähnlich. Denn sehr wahrscheinlich werden auch beim vierten "Burnout" keine Original-Wagen von BMW oder Mercedes in der Garage stehen. Ihre Lieblingskarosse wählen Sie erneut aus zahlreichen Plagiaten und Fantasieschlitten. Extra dafür wurden zwei professionelle Car-Designer engagiert, die zuvor bereits für renommierte Marken wie Peugeot oder Jaguar entworfen haben (siehe Kasten Seite 15).

BURNOUT NEXT GENERATION

Im Interview verriet uns Alex Ward so einiges über die anstehenden Next-Generation-Projekte. Es ist längst kein Geheimnis mehr, dass Criterion Games bereits mit Hochdruck an Spielen für Microsofts nächste Xbox arbeitet. PlayStation 3-Titel sind in der Planungsphase. Da wir um das technische Know-how der britischen Software-Schmiede wissen, geraten wir schon jetzt gelegentlich ins Träumen. Oder hätten Sie was gegen fotorealistische Strecken und spektakuläre Echtzeit-Crashes mit Hunderten von physikalischen Parametern? Wir auch nicht.

AZ

SPECIAL

BURNOUT 4: REVENGE

System	PS2	Xbox
Erscheinung	3. Q. '05	3. Q. '05
Preis	60 Euro	60 Euro
Genre	Action-Rennspiel	
Hersteller	Electronic Arts	
Entwickler	Criterion Games	
Spieleranzahl	voraussichtlich 1-2 Spieler	
Internet	www.eagames.de	

Einschätzung **TOP-HIT** ★★★★★

Der Sprung fällt kleiner aus als der zwischen Teil zwei und drei. Trotzdem: "Burnout 4" dürfte alle abhängen!

SOUND-AUFNAHMEN

Wollten Sie auch schon immer mal wissen, wie Criterion die fantastischen Crash-Geräusche hinkriegt? Hier kommt des Rätsels Lösung!



▲ GLASSCHADEN: Berstendes Glas gehört zum guten Ton. Also mal eben mit dem Vorschlaghammer auf die Windschutzscheibe geklopft.



▲ BLECHSCHADEN: Was ist besser als ein Mikrofon? Genau, drei Mikrofone.



▲ TÜRSCHADEN: Hier wird gerade ein heftiger Seitenaufprall aufgezeichnet.



THE GATEWAY TO HELL IS OPEN

MIT VEREINTEN KRÄFTEN IM KAMPF GEGEN DIE HÖLLE

A+EMBERAUBENDE ACTION UND REVOLUTIONÄRE TECHNOLOGIEN
ENFÜHREN DICH IN DAS WÖHL DRAMATISCHSTE UND
@P+ISCH BEEINDRUCKENDSTE SPIEL ALLER ZEITEN.

KÄMPFE UM DEIN LEBEN IM EINZELSPIELER-, MEHRSPIELER- ODER
DEM BRANDNEUEN UND EXKLUSIVEN XBOX LIVE™ CO-OP-MODUS.

DOOM 3™



© 2004-2005 id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb unter Lizenz durch Activision Publishing, Inc. DOOM und ID sind eingetragene Warenzeichen von id Software, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. Activision ist ein eingetragtes Warenzeichen von Activision, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live sowie die Logos von Xbox und Xbox Live sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer Lizenz von Microsoft verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

WWW.DOOM3.COM



PC

STALKER

SHADOW OF CHERNOBYL

DER SCHATTEN VON TSCHERNOBYL IST ALLGEGENWÄRTIG. ALS DORT IM JAHRE 2006 EIN ZWEITER ATOMUNFALL GESCHIEHT, IST DIE WELT NICHT MEHR DIESELBE.

► **EKELHAFT:** Unser Stalker wird von einem Schwarm mutierter Ratten attackiert. Der Schatten eines Killernagels im Hintergrund lässt das Szenario noch bedrohlicher wirken.





▲ **DIE HÖLLE AUF ERDEN:** Im Wald vor Tschernobyl sorgt die radioaktive Strahlung für schlimme Mutationen und widerliche Kreaturen. Schaut man sich dieses Monster an, denkt man vielleicht doch nochmal über den Atomausstieg nach.

Blick auf die PC-Charts – äh: Der Ego-Shooter "Half-Life 2" und das Rollenspiel "World of Warcraft" sind die Dominatoren der letzten Wochen. Ein ukrainisches Team namens GSC versucht nun, das Spektakuläre, das Anziehende beider Erfolgsgenres in einem Spiel zu vereinen. Bühne frei für "Stalker: Shadow of Chernobyl"!

"Natürlich muss man sich in 'Stalker' Shooter-typisch mit Waffengewalt gegen Monster zur Wehr setzen", erklärt Projektleiter Andrew Prokhorov im VGA-Interview. "Aber 'Stalker' spielt in einer lebendigen und atmenden Welt, in der man jederzeit aus einer Vielzahl von Quests wählen und den Handlungsweg frei bestimmen kann. Man kämpft gegen Radioaktivität, gegen tödliche Anomalien, gegen Durst und Hunger. Ohne regelmäßigen Schlaf kann man nicht überleben, auch der Umgang mit Waffen und Gegenständen gehört zum Alltag." Als Schauplatz für ihr "postapokalyptisches Virtual-Reality-

Game" (O-Ton Prokhorov) wählten die Macher Tschernobyl, den Ort der schlimmsten von Menschenhand herbeigeführten Katastrophe aller Zeiten. Tschernobyl ist für GSC im wahrsten Wortsinn nahe liegend, denn die Büroräume der "Stalker"-Entwickler liegen nur 100 Kilometer vom einstigen Zentrum des Atomunfalls entfernt.

MUTATIONEN IN TSCHERNOBYL

Am 12. April 2006, so Drehbuchautor Yury Beserab, wird ein zweiter, ein noch schlimmerer Unfall Tschernobyl für immer verändern. Sofort wird das Gebiet großräumig abgesperrt, schon bald spricht man nur noch von der "Zone". Nach einigen Jahren ist die Zone ein unkontrollierbarer, rechtsfreier Raum – Gerüchte von Anomalien und Mutationen machen die Runde. Auch Artefakte mit magischen Fähigkeiten entstünden dort, erzählt man sich. Wissenschaftler, Unternehmen und sogar Regierungen sind hinter diesen ▶

▼ **DAS OPFER:** Tschernobyl-Monster machen keine Gefangenen. Uns bleibt nur noch der Job als Gebäudereinigungskraft.

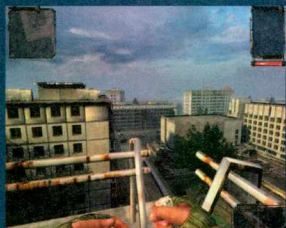


TSCHERNOBYL IM SPIEL

Mit Akribie baut Entwickler GSC ein virtuelles Tschernobyl nach, das dem Original-Schauplatz sehr nahe kommt. Bizarrrerweise ist der Sitz von GSC nur 100 Kilometer von Tschernobyl entfernt.



▲ **REALITÄT:** Ein Blick über die ukrainische Stadt Tschernobyl.



▲ **SPIEL:** Selbe Stelle, ähnliches Panorama. Nur ein paar Bäume fehlen.



▲ **SIEHT AUS WIE ECHT:** Fahrzeuge wie dieser russische Truppentransporter wurden akribisch gerendert.

▼ **DIE OPFER:** Hier stoßen wir auf eine Stalker-Gruppe, die sich besser einen anderen Platz zum Campen ausgesucht hätte.



INTERVIEW

"Wodka hilft gegen die Strahlung"

► Andrew Prokhorov [34], Projektleiter von "Stalker: Shadow of Chernobyl", spricht mit uns über Termin-Verschiebungen, Wodka und die Spiele-Entwicklung in der Ukraine.



VGA: Warum habt ihr "Stalker" erneut verschoben?

Andrew Prokhorov: Die Leute erhoffen sich von "Stalker" etwas Außergewöhnliches. Genau das wollen wir ihnen geben. Deshalb haben wir die Entwicklungszeit erneut verlängert.

VGA: Wie kamt ihr auf die Idee, Wodka als eine Art Medikation in "Stalker" einzubauen?

Prokhorov: Viele Leute in Tschernobyl trinken Wodka, um sich gegen die Strahlung zu schützen – man sagt, das würde helfen. Also haben wir's dem Realismus zu Liebe eingebaut (lacht).

VGA: Worin unterscheidet sich die Spiele-Entwicklung in der Ukraine von der in den USA?

Prokhorov: Ich denke, es gibt mehr Gemeinsamkeiten als Unterschiede. Egal wo man sitzt, das Hauptproblem ist, gute Leute zu finden. In der Ukraine ist das aber noch schwerer, da es keine Spiele-Industrie gibt und wir unser Personal aus anderen Bereichen rekrutieren müssen. Ich selbst war zum Beispiel früher Bordelektroniker in einem Flugzeug. Der Hauptunterschied liegt aber wohl in der Kultur: Bei uns ist das Entwicklungsteam wichtiger als das Management.

VGA: Was denkst du über das Steam-System von Valve ("Half-Life 2")? Plant ihr Ähnliches?

Prokhorov: Die Idee von Steam ist interessant, allerdings läuft das Ganze ja bisher nicht ohne Probleme ab. Letztlich beschäftigt uns momentan aber eher das Spiel als die Vermarktung.

VGA: Kannst du uns ein Geheimnis verraten, das du bisher geheim gehalten hast?

Prokhorov: Wir haben bisher kaum über die DirectX9-Version von "Stalker" gesprochen. Also verkünde ich hiermit: "Es wird neben DX8 einen kompletten eigenständigen DX9-Renderer geben." Mehr Infos dazu gibt's auf der E3-Messe im Mai.



▲ **VERROSTET:** Dieser Traktor hat schon bessere Tage gesehen. Die rostigen Texturen verdeutlichen, mit wie viel Detailarbeit die GSC-Grafiker zu Werke gehen. Selbst die Waffe unseres Stalker wirkt nicht mehr taurisch.

Artefakten her und beauftragen für die Suche danach Söldner: die Stalker. Sie starten als unerfahrener Stalker. Ein Mann namens "The Dealer" hat Sie in die Zone geschickt. Anfangs sind Sie Ihrem Auftraggeber treu ergeben, aber im weiteren Spielverlauf hören Sie von einem mystischen Stalker, einem Mann, der angeblich jedes Geheimnis der Zone kennt...

Die Wahrheit liegt mitten im Zentrum des 30 Quadratkilometer großen Gebietes, das zu 60 Prozent Original-Schauplätzen in und um Tschernobyl nachempfunden ist. Im Zentrum steht der Sarkophag: Die Schutzhülle aus Stahlbeton, die seit Ende der 80er-Jahre die Trümmer des Reaktors umschließt und im Spiel begehbar sein wird. Die Videos auf der Heft-Disc dokumentieren, wie nahe die Spielumgebung an der Realität dran ist.

SIE SIND NICHT ALLEIN

Zur glaubwürdigen Welt soll auch eine Künstliche Intelligenz namens "Life Simulation" beitragen. Dazu Prokhorov: "KI-Stalker gehen selbst Quests nach, tauschen Informationen und Gegenstände mit dem Spieler und so weiter. Es gibt sogar Stalker-Clans, von denen jeder einer eigenen Philosophie anhängt." Und grinsend fügt Prokhorov an: "Das ist alles schwer umzusetzen, aber unsere Programmierer können Wunder vollbringen".

Zaubern kann auch die Grafikabteilung, schenkt man dem Projektleiter Glauben. Vor allem die Spielphysik soll den Spieler faszinieren. Stühle, Tische, Gießkannen – fast alle Objekte können bewegt und zerstört werden.

Zudem soll es die haus eigene Grafikengine namens X-Ray ermöglichen, unvorstellbare drei Millionen Polygone pro Bild darzustellen. Schon im zurückliegenden Jahr konnten wir uns auf der Spielmesse E3 von der wegweisenden Optik überzeugen, die sich hinter Genregroßen wie

"Doom 3" und "Half-Life 2" nicht verstecken muss. Wechsel zwischen Tag und Nacht sowie unterschiedliche Wetterverhältnisse tragen viel zur dichten Atmosphäre bei. Dazu Andrew Prokhorov: "Der Spieler erlebt den Sonnenaufgang, Mondlicht und so weiter." Das wirkt sich auch aufs Spiel aus: Nachts sehen Monster schlechter, einige schlafen aber auch tagsüber und gehen erst bei Dunkelheit auf die Jagd. Auch der Spieler kann seine bevorzugte Zeit wählen, sich also bei Tag oder bei Nacht schlafen legen.

Acht unterschiedliche Enden verspricht Prokhorov. Abhängig von den bewältigten Quests wird der Ausgang des Spiels mehr oder weniger positiv ausfallen. Schlüsselquests sind wichtig für den Storyverlauf und sollen verhindern, dass der Spieler in der Welt verloren geht. Daneben wird es Hunderte von Sidequests geben, die Ihnen neue Waffen, Gegenstände und Fahrzeuge beschaffen werden.

Nach mehreren Verschiebungen kann die ursprünglich für Mai 2005 anberaumte Veröffentlichung nicht realisiert werden. Wir sind aber optimistisch, dass wir den Rollenspiel-Shooter noch vor Weihnachten in Händen halten können – und damit meinen wir Weihnachten 2005! **SZ**

SPECIAL

STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

System	PC	PC
Erscheinung	4. Q. '05	
Preis	45 Euro	
Genre	Rollenspiel-Shooter	
Hersteller	THQ	
Entwickler	GSC Game World	
Spieldauer	1 Spieler (1-8 LAN/online)	
Internet	www.stalker-game.com	

Einschätzung **KLASSE** **★★★★★**

Viele Rollenspielelemente könnten den Tschernobyl-Shooter an die Spitze bringen. Jetzt müssen die Levels fertig werden!

Adventure-Urlaub ohne Risiko?

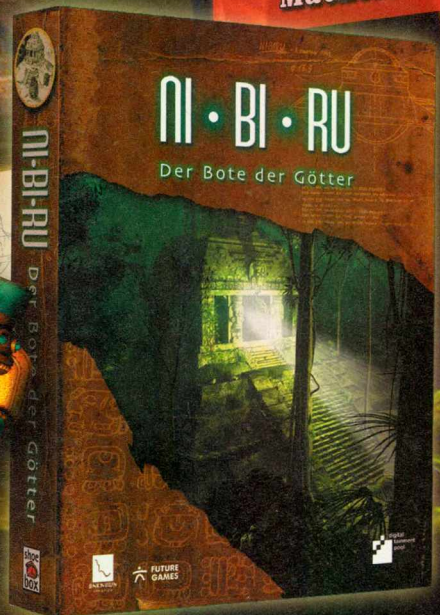
„...dichte Atmosphäre und spannende Story
im Stile von Indiana Jones.“
(PC Games 04/2005)

„Geheimtipp des Monats!“
(GameStar 01/2005)

Von den
Black Mirror
Machern

Erlebe:

- Eine packende Story, die Dich rund um die Welt führt
- Rätsel und Geheimnisse, die es in sich haben
- Über 80 Locations und 35 Charaktere
- Ein Point&Click-Adventure der Extraklasse



www.nibiru-game.de

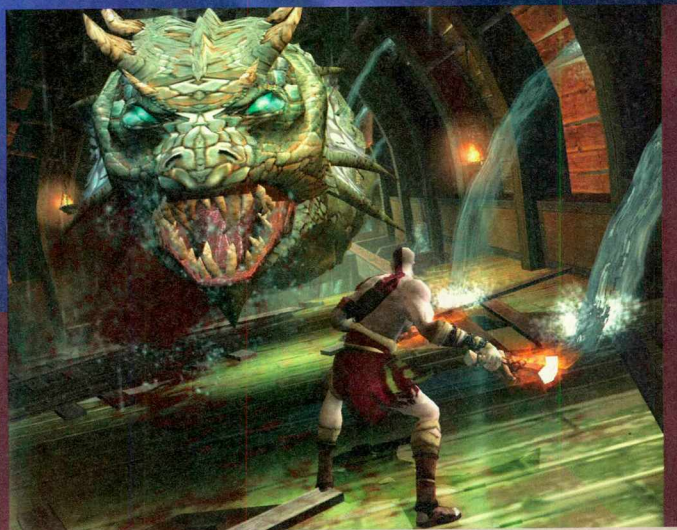


GOD OF WAR

Götterspeise für Gourmets: Sony schickt Sie auf eine legendäre Reise ins alte



▲ **OH, GOTT!** Im Größenvergleich mit den Zwischenbossen könnte man Kratos glatt für einen Liliputaner halten.



▲ **DIE GÖTTER MÜSSEN VERRÜCKT SEIN:** Bereits nach wenigen Spielminuten will eine riesenhafte Hydra Ihren Helden zum Frühstück verspeisen – das Biest ist aber nur der Auftakt zu einem wahren Schaulaufen der unfreundlichsten Sagengestalten.



▲ **GÖTTVERTRAUEN:** Selbst Einsteiger zaubern schnell coole Kombos aufs Parkett.



▲ **GÖTTLICHE GABE:** Mit Poseidons Hilfe ruft Kratos tödliche Blitze herbei – der Kerl im Vordergrund findet's elektrisierend.

Manchmal geht's auf dem Olymp zu wie in einer Vorabendserie: Poseidon wettet gegen Aphrodites Schönheitswahn, Athena fordert Schutz für ihre Untertanen und Zeus fühlt sich langsam zu alt für den Allmachtsjob. Am buntesten treibt's jedoch Ares: Getreu seiner Profession als Gott des Krieges plant der bärtige Barbar einen gigantischen Feldzug gegen die Bürger Griechenlands. Dummerweise dürfen sich die Herren und Damen Gottheiten untereinander nicht bekämpfen – also kann nur ein menschlicher Krieger diesen perfiden Plan stoppen.

Die Wahl fällt auf einen Typen namens Kratos: Der Antikensöldner sieht nicht nur aus wie Meister Proper nach einer Anabolika-Behandlung, sondern bringt auch die nötige Mordlust mit. Doch nicht nur das Blut ungezählter Männer klebt an seinen Pranken, auch zwei meterlange Eisenketten sind in den dicken Handgelenken verankert: Schwingt er sein Metall-Lasso, zerstückt er jeden noch so fiesen Burschen in kleine Brocken – fest montierten Säbelklingen sei Dank!

HERKULES TRIFFT DIE HYDRA

So martialisch die Waffe des "God of War"-Recken, so widerlich seine Gegner: Im Laufe der zehnstündigen Odyssee treffen Sie auf einen

ganzen Zoo antiker Sagengestalten. Ob Minotaurus, Zyklop oder Klapperskelett – beim Anblick all dieser Kreaturen würde selbst Homer feuchte Augen bekommen.

Nicht so Kratos: Der Lendenschurzträger empfängt die Fabelvieher mit zahllosen Offensivkünsten: Von Horizontalschwingern über Frontaltische bis hin zu Kombo-Manövern beherrscht Ihr Muskelmann jede erdenkliche Metzelvariante. Wer jetzt ängstlich "Oh nein, das klingt kompliziert!" schreit, darf sich gleich wieder beruhigen. Sonys Metzelmär schafft es wie kaum ein anderer Titel, spektakuläre Balgereien selbst für Einsteiger gangbar zu machen. Damit Profigrübler dennoch kein Motivationstief durchstehen müssen, wird elegantes Dämonen-Exorzieren mit Orbs belohnt: Je mehr Sie von den Klumpen sammeln, desto schneller kann Kratos im jederzeit aufrufbaren Griechenshop stärkere Angriffe kaufen.

Nicht zum Bestellen, aber dafür umso kostbarer sind göttliche Gaben: Im Laufe seines Abenteuers wird Ihr virtueller Herkules mit mächtigen Zaubern ausgestattet. So versteinern Sie mit Medusa-Magie anrückende Schurken, lassen Blitze vom Himmel regnen und verschießen elektrisierende Strahlen. Doch damit nicht genug der übersinnlichen Unterstützung: Meuchelt Krawall-



▲ **KLETTERGOTT:** Selbst an Seilen baumelnd lässt Kratos das Morden nicht.



▲ **GOTTESFURCHT:** Wer nicht schnell genug drückt, landet im Rachen der Hydra.



▲ **GOTT DER GEWALT:** Das antike Abenteuer geizt nicht mit brutalen Szenen.



▲ **ES GIBT EINEN GRAFIGOTT:** Dieses Bild entstammt keinem Wunschtraum der Entwickler, God of War sieht tatsächlich so grandios aus. Achten Sie mal auf den Wasserfall im Hintergrund: Solche liebevollen Details warten an jeder Levellecke.



▲ **GÖTTERGEATTE:** Bei ihrem Flirtversuch ging die Echsendame zu kopflos vor – oder lag's doch am ruppigen Anmachopfer?



▲ **GEHE MIT GOTT:** Oft treffen Sie auf tödliche Fallen wie diese Sägen – das Blut zeugt von den Fehlversuchen anderer Helden.

macher Kratos sich in einen Bluttausch, darf er für eine begrenzte Zeit als glühender Allmächtskrieger losschlagen – da kippen selbst stämmige Widersacher aus den Sandalen.

TASTEN GEGEN TITANEN

Wenn allerdings eines der Bossbiester die Bildschirmbühne betritt, hilft nur noch cleveres Taktieren – das eine oder andere Stoßgebet zum Himmel kann auch nicht schaden. Egal jedoch, wie Sie die Mammutgefechte angehen, eines haben Mega-Hydra & Co gemeinsam: Sie sind unglaublich groß, sehen imposant aus und fordern Sie am Ende des Duells zu einem Geschicklichkeitstest heraus. Nein – Mikado wird nicht gespielt. Vielmehr erscheinen Tastensymbole, die, vorausgesetzt Sie fignern sie korrekt nach, eine brachial-brutale Tötungssequenz nach sich ziehen: Um eine Schlangendame zu enthaupen, drehen Sie etwa wie wild am Analog-Stick.

Trotz allem Hauen und Stechen bietet "God of War" weitaus mehr als nur pfundweise Geschnitzeltes. Die digitale Zeitreise punktet auch mit unterhaltsamen Rätseln, deren Lösungen sich perfekt ins düstere Szenario einfügen: Mal muss ein armer Tropf zum Opferaltar geschleppt, mal ein Monsternest mit Statuen verstopft werden.

In Sonys Action-Abenteuer steckt also viel drin – wie aber sieht die Verpackung aus? Mit einem Wort: sagenhaft! Kolossale Polygonbauten, meisterliche Lichteffekte und butterweiche Animationen summieren sich zu einem Grafikfestival, das Ihnen die Netzhaut wegbrennt.

Hoffentlich bleibt uns dieser Genuss nicht vorenthalten: Ob "God of War" hier zu Lande erscheinen wird, wissen nämlich nur die Götter – und das Kontrollgremium der USK! Stufen die Prüfer das Spiel als zu brutal ein, was angesichts einiger derber Szenen im Bereich des Möglichen liegt, bleibt Kratos im PS2-Hades verschollen – das wäre eine Schande!

TK

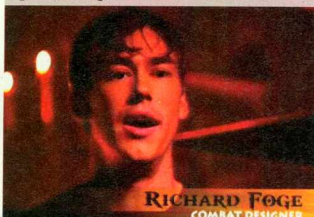
SPECIAL	
System	PS2
Erscheinung	3. Q. '05
Preis	60 Euro
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Sony
Entwickler	Sony Santa Monica
Spieleanzahl	1 Spieler
Internet	us.playstation.com
Einschätzung	TOP-HIT ★★★★★
Göttlich gutes Sandalenepos mit epischer Hochglanz-Präsentation und coolen Rätseln – ein sagenhafter Spaß!	

DIE SCHÄTZE DES ZEUS

Was bei Hollywoodstreifen auf DVD längst zum guten Ton gehört, kann auch für Videospiele nicht schlecht sein. Das dachten sich wohl die "God of War"-Entwickler und schmückten ihren Historiensinken mit zahlreichen freispielfähigen Extras.

Unter dem Menüpunkt "Treasures" wartet ein ganzes Füllhorn an informativen Videos: Making of, diverse Trailer und Filmschnipsel zu den Monstern sind nur die Spitze des Eisbergs. Unser Favorit in Sachen Zusatzmaterial: Chefentwickler David Jaffe (u.a. "Twisted Metal") präsentiert Areale, die es aus Qualitätsgründen nicht ins fertige Spiel geschafft haben – quasi die "Deleted Levels".

▼ **PLAUDERSTUNDE:** Die Entwickler geben witzige Anekdoten zum Besten.



KONAMI



OF KONAMI CORPORATION. ALL MANUFACTURERS.



**Neid kriegst du geschenkt.
Respekt musst du dir verdienen.**
*Es ist nicht entscheidend was du fährst-
sondern wie du fährst.*

ENTHUSIA™
PROFESSIONAL RACING



*inklusive aller bekannten Automarken und Hersteller
revolutionäres Visual Gravity System
einzigartige Spielmodi: Enthusia Life und Driving Revolution
überragend realistische Fahrzeugphysik*

WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GS

 **PlayStation 2**

ENTHUSIA™ AND ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING LOGO ARE TRADEMARKS OF KONAMI CORPORATION. © 2005 KONAMI. BRANDS AND ASSOCIATED IMAGERY FEATURED IN THIS GAME ARE TRADEMARKS AND/OR COPYRIGHTED MATERIALS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.



"PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

WWW.KONAMI.JP/ENTHUSIA



**RELEASE:
04. MAI 2005**

PARAWORLD

PC



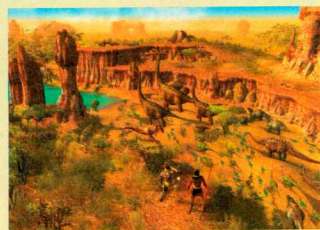
▲ **ÜBERSICHTLICHES GEWUSSEL:** Maximal 60 Einwohner soll jeder der vier Stämme in Paraworld umfassen.



▲ **HERAUSRAGEND:** Die detaillierten Landschaften sowie die brillant animierten Dinos sehen wirklich super aus.



▲ **SCHLÜSSELFIGUR:** Insgesamt neun unterschiedliche Helden existieren in Sunflowers' fantastischer Welt. Bis zu sieben dieser Charaktere werden sich Ihrem Volk anschließen. Die anderen beiden Burschen bleiben der dunklen Seite des Universums vorbehalten.



▲ **VORSICHT:** Ungezähmte Dinosaurier in freier Wildbahn sind gefährlich.



▲ **T-REX:** Die zweibeinigen Fleischfresser erlegen sogar ihre Artgenossen. Das können Sie sich zum Vorteil machen.

Immer nur Panzer? Muss nicht sein. Hetzen Sie doch hungrige Dinosaurier auf Ihre Feinde.

Was für die Wissenschaft ausgeschlossen ist, lässt der Berliner Entwickler SEK virtuelle Wahrheit werden: Dinos und Menschen leben Seite an Seite. Die Vorgeschichte: Bei Experimenten in London stößt der Mathematiker Charles Babbage auf schwarze Löcher. Dank ausgeklügelter Formeln kann Babbage vorhersagen, wann und wo sich diese Portale öffnen. Gemeinsam mit dem Erfinder Nikola Tesla findet er eine Möglichkeit, durch die mystischen Tore in eine Parallelwelt zu gelangen – Paraworld. An diesem Punkt starten Sie in ein 20 Levels umfassendes Abenteuer.

KAMPFTAKTIK

Die bei Sunflowers präsentierte Version zeigte zwei der insgesamt vier Stämme, die in Paraworld leben. Doch bereits diese beiden machen deutlich, wie unterschiedlich die Taktiken der einzelnen Völker sind. So setzen die Nordländer auf starke Befesti-

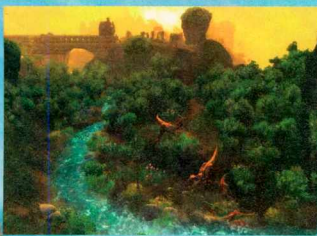
gungslinien: Meterdickes Mauerwerk, von dem aus Bogenschützen das Umland aufmerksam beobachten, schützt die Bewohner des Dorfes vor feindlichen Attacken.

Die Verteidigungswälle der Afrikaner dagegen bestehen nur aus dünnen Bambusstäben, die bereits schwächere Einheiten spielend leicht durchbrechen. Doch die Afrikaner wissen sich anders zu verteidigen: Sie fliehen. Sind Feinde in Sicht, kann das Lager binnen weniger Sekunden komplett auf klapprige Holzwagen verladen werden – und dann nichts wie weg! Praktisch: Das Hauptquartier wird sogar serienmäßig auf einem riesigen Gespann ausgeliefert.

DINOS ALS WAFFE

Weglaufen ist aber nicht der einzige Behelf der Afrikaner. So zähmen sie auch riesige Brachiosaurier und rüsten diese mit schwerem Geschütz aus. Tödliche Defensiv- und Offensivwaffen, die zudem viele Treffer einstecken können.

Die Dinos spielen ohnehin eine wichtige Rolle. Alle Völker können sich die Dienste der



▲ **AUSGESPERT:** Flüsse und Seen bilden einen natürlichen Schutz vor dem Feind.



▲ **NOMADEN:** Afrikaner bauen ihre Zelte ab, sobald alle Rohstoffe verbraucht sind.



▲ **ÜBERSICHTLICH:** Die Bevölkerungspyramide gibt Auskunft über die Population.



▲ **DIE WELT BIRGT GEFAHREN:** Sie führen nicht nur Kriege gegen fremde Völker, sondern müssen auch ständig auf Konfrontationen mit gefährlichen Dinosauriern gefasst sein. Arbeiter sollten Sie daher stets von Kampfeinheiten schützen lassen.



▲ **MALERISCH:** Schifffahrt ist wichtig, um an Nahrung zu gelangen. Vor allem das Nordvolk ist auf Fischfang spezialisiert.



▲ **ZEITRAFFER:** Bei Paraworld dauert ein Tag etwa zehn Echtzeitminuten. Der Wechsel zwischen Tag und Nacht sieht toll aus.

Saurier zu Nutze machen. Ob Kronosaurus, Triceratops, Stegosaurus oder Diplodocus – die 40 Urzeitriesen werden in den Bereichen Schifffahrt, Reiterei, Krieg und Wirtschaft eingesetzt. Komplettiert wird der Hauszoo der Paraworld durch Rhinocerosse, Wildschweine und Mammuts. All diese Tierarten treffen Sie nicht nur als gezüchtete Exemplare in den Dörfern an, sondern auch frei lebend über den ganzen Planeten verstreut.

Grundsätzlich spielt sich "Paraworld" wie bekannte Echtzeit-Kollegen. Eine praktische Innovation ist die Bevölkerungspyramide. Sie zeigt nicht nur, was jeder Einwohner gerade treibt, hier werden die Bürger auch individuell ausgewertet. Insgesamt gibt es fünf Erfahrungslevels.

Sind genügend Ressourcen vorhanden, wird ein Charakter einfach per Mausklick auf die nächsthöhere Ebene befördert. Doch während sich auf der ersten Erfahrungsstufe 25 Bürger gleichzeitig tummeln, erreicht gerade noch einer Ihrer Einwohner die Spitze der Pyramide. Sie sollten sich also gut überlegen, welche Burschen Sie im Spielverlauf fördern.

HELDEN HABEN WAS ZU MELDEN

Bevorzugen sollten Sie dabei die Helden-Einheiten. Diese Charaktere sind aus unserer rea-

len Historie bekannt und wurden von den Entwicklern mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet. Berühmtheiten wie Charles Darwin, Charles Babbage oder Heinrich Schliemann entwickeln dampfgetriebene Jetpacks, verbessern die Kampfmoral der Einheiten oder schlafen in brenzligen Situationen angreifende Tiere ein.

Insgesamt leben in Sunflowers' Paralleluniversum neun Helden, von denen sieben spielbar sein werden. In jeder Population findet sich zunächst nur einer dieser Übermenschen. Später im Spiel können Sie zusätzliche Heroen in einer Taverna einkaufen, günstig sind diese aber nicht.

WIR STAUNEN

Die fünf Terrains Wüste, Eislandschaft, Lava, Dschungel und nordische Herbstlandschaft wurden herrlich atmosphärisch gestaltet. Sanft spielt der Wind mit den Gräsern, die untergehende Sonne spiegelt

sich stimmungsvoll auf der Wasseroberfläche, die sanfte Gischt der brandenden Wellen überzieht den Strand. Ein Brachiosaurus stapft auf die Palmen zu, der Boden erbebt unter seinen gewaltigen Schritten. Dabei verschwimmen weiter entfernte Landschaftsdetails in der Ferne. Das ganze Universum wirkt lebendig und schön, auch sämtliche Bewohner wurden liebevoll gestaltet. Selbst Kleinigkeiten an Kleidung oder Rüstungen sind nicht zu übersehen – genau wie die Tatsache, dass einige Mitglieder des Entwicklerteams an der Filmhochschule zu Babelsberg Animation als Hauptfach hatten: Die Bewegungen der Dinosaurier wirken äußerst natürlich.

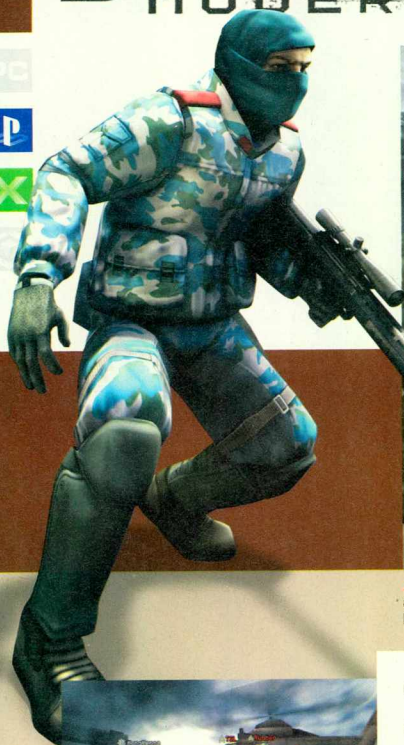
UL



SPECIAL	
PARAWORLD	
System	PC PC
Erscheint	4. Q. '05
Preis	45 Euro
Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Sunflowers
Entwickler	SEK
Spieleranzahl	1 Spieler (1-8 LAN/online)
Internet	www.sunflowers.de
Einschätzung	TOP-HIT
Dinos statt Panzer: Innovativ, bedienerfreundlich und grafisch opulent hat "Paraworld" das Zeug zum Top-Hit.	

BATTLEFIELD 2

MODERN COMBAT



▲ **IN FORMATION:** Teamwork wird die Konsolenfassung dominieren. Ein Kommando aus Helikopter, Jeeps und Panzern eignet sich ideal, um feindliche Vorposten zu erobern. Der Hubschrauber leistet die nötige Vorarbeit aus luftiger Höhe.



▲ **FEUER FREI:** Aus kurzer Distanz macht der Bazooka-Schütze dem Heli den Garaus.



▲ **IM FADENKREUZ:** Mit dem Scharfschützengewehr schießen Sie den Fahrer aus seinem heiß geliebten Jeep.

Gewehr und Raketenwerfer bereit? DICE bringt den PC-Multiplayer-Hit auf PS2 und Xbox!

Ein "Battlefield"-Titel für Konsole? Das kann doch eigentlich nur ein Druckfehler sein! Bislang tobten die Mehrspieler-Schlachten "Battlefield 1942" und "Battlefield Vietnam" lediglich auf PCs – der zweite Teil folgt im Sommer.

Konsoleros müssen sich noch ein wenig länger gedulden, kommen dafür aber in den Genuss eines vollkommen eigenständigen und neuartigen Spiels. Das für PlayStation2 und Xbox entwickelte "Battlefield 2: Modern Combat" wartet erstmals mit spannungsgeladener Solo-Kampagne auf, ohne dabei die Mehrspielergemeinde aus den Augen zu verlieren. DICE und Electronic Arts UK schrauben derzeit emsig an der Fertigstellung des brachialen Shooters. Für uns Grund genug, in dicken Winterklamotten in das verschnitzte Stockholm zu jetten... Dort haben wir den Neuling erstmals in Augenschein genommen.

STRESS IN KASACHSTAN

Die Einzelspieler-Kampagne setzt EA UK in Szene, sie kann optisch durchaus mit Genregrößen wie "Project: Snowblind" mithalten.

Schauplatz des Geschehens ist nicht die ferne Zukunft, sondern ein zeitnaher Konflikt in Kasachstan. Hier kriselt's gewaltig: China und die NATO streiten um die Region. Sie schlagen sich im Verlauf der Story auf beide Seiten. "Wir wollten Schwarz-Weiß-Malerei vermeiden. Daher haben wir zwei alternative Enden und unterschiedliche Parteien in die Geschichte eingebaut", erklärt uns Dan Blackstone, Senior-Producer bei EA. "Zudem sind sämtliche Fahrzeuge auch in die Singleplayer-Missionen integriert. Panzer, Jeeps, Hubschrauber und Boote sind benutzbar und werden sogar von unserer KI eingesetzt."

Alles was wir gesehen haben, lässt auf knackige Shooter-Action hoffen: Mit einem Bataillon im Schlepptau nehmen Sie einen schwer bewachten Brückenkopf hoch. Die feindlichen Soldaten verschanzen sich geschickt hinter Sandsäcken, nehmen selbstständig neue Positionen ein.

Die eigenen Computer-Kameraden sind hingegen nicht steuerbar wie etwa in Ubisofts "Brothers in Arms". Vielmehr reagieren sie auf Ihre Aktionen, geben Deckung und finden selbst



▲ **ABSTURZGEFAHR:** Nach einigen Treffern geht dieser Hind in Flammen auf.



▲ **CLEVER:** Die KI-Soldaten der Solo-Kampagne nehmen die MG-Stellung ein.



▲ **ZUM ANGRIFF:** Der Heli verfügt über drei unterschiedliche Feuermöglichkeiten.



▲ **FREUND ODER FEIND:** Gegnerische Einheiten erkennen Sie in Battlefield 2: Modern Combat an einem roten Schriftzug. Dieser Soldat sollte sich also schleunigst in Sicherheit bringen, bevor ihn die Hubschrauberpiloten entdecken.



▲ **GRUPPENDYNAMIK:** In kleinen Fußtruppen jagen Sie feindliche Stellungen mit den C4-Ladungen der Special-Forces hoch.



▲ **IDYLLISCH:** Die Battlefield-2-Engine haben die Entwickler an die Konsolen-Hardware angepasst – mit Erfolg!

den idealen Weg. Für die passende musikalische Untermauerung hat EA mit Audio-Director Erik Kraber Prominenz ins Boot geholt. Dieser unterlegte schon die preisgekrönte TV-Weltkriegsserie "Band of Brothers" mit einem tollen Soundtrack.

ONLINER AN DIE FRONT

Wie im PC-Pendant spielt bei "Modern Combat" der Mehrspieler-Modus eine wichtige Rolle. Auf mehr als zehn Maps liefern sich Amerikaner, Kasachen, Chinesen und die UN erbitterte Schlachten. Bis zu 24 Internet-Gamer können sich zusammenschließen und gemeinsam Spaß haben.

Die Mehrspieler-Karten gestalten sich erfreulich vielfältig: Urbane Levels mit eingerissenen Häusern, hügelige Schneelandschaften und Wüstenabschnitte werden im fertigen Spiel aufgetaucht. Neben dem Conquest-Modus werden auch die Spielvarianten Capture-the-Flag, Domination und Deathmatch integriert.

Für bessere Verständigung unter den Hobby-Soldaten bauen die Entwickler eine Voice-over-IP-Chat-Funktion ein. Schließlich wird Teamwork auch auf Konsolen groß geschrieben: Vor Beginn jeder Runde wählen Sie zwischen den fünf Truppentypen Special Forces, Assault, Sniper, Engineer und Support.

Die hochgezüchtete Einheit der Special-Forces etwa klebt bevorzugt C4-Sprengladungen an Panzer oder andere Fahrzeuge, um sie auf Knopfdruck in die Luft zu jagen. Der Sniper hingegen legt sich lieber mit seinem Scharfschützengewehr an einem lauschigen Plätzchen auf die Lauer.

Hinzu kommen technische Gadgets wie ein GPS-System, mit dem Sie alle feindlichen Einheiten aufspüren oder der Artillerieschlag, mit dem Sie gleich einen ganzen Landstrich aufräumen. Spezielle Gegenstände wie der Schweißbrenner des Engineers und die Munitionsladungen der Supporteinheiten sorgen zudem für den nötigen taktischen Tiefgang.

OB

SPECIAL			
BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT			
System	PS2	Xbox	
Erscheinung	Nov. '05	Nov. '05	
Preis	80 Euro	60 Euro	
Genre	Ego-Shooter		
Hersteller	Electronic Arts		
Entwickler	DICE/EA UK Studio		
Spieleranzahl	1 Spieler (24 online)		
Internet	www.dice.se		
Einschätzung	KLASSE ★★★★★		
Die Multiplayer-Granate schlägt auch auf Konsole ein. Hoffentlich macht der Solo-Modus genauso viel Spaß!			

FREUDE AM FAHREN

"Das Spiel ist auf den Konsolenspieler zugeschnitten. Man feiert schnell erste Erfolge", meint Producer Marcus Nilsson. So lassen sich die Fahrzeuge einfacher steuern als in der PC-Variante – fast wie in einem guten Arcade-Racer. Mit dem Jeep preschen Sie mit einem Affenzahn über Stock und Stein, der Bordschütze macht dabei die umstehenden Feinde platt. Selbst das Navigieren mächtiger Kampf-Hubschrauber funktioniert problemlos: Motor anlassen, Gas geben und los geht die Reise.

Aber Vorsicht, die ausgefeilte Physiken bestraft Fehler: Bei allzu waghalsigen Wendemanövern gerät der Helikopter ins Trudeln und schmiert ab. Und auch ein gutmütiges Geländefahrzeug überschlägt sich, falls Sie mal zu schnell über holpriges Terrain scheppern.

► **GUTE FAHRT:** Die Vehikel steuern sich griffig.



Namcos Edel-Beat'em-Up prügelt sich in die fünfte Runde. Wir spüren Neuerungen und Verbesserungen auf.

鉄拳 TEKKEN 5™



▲ **KLASSISCH:** Diesen elektrisierenden Nahkampfangriff beherrschte Fiesling Heihachi bereits im ersten Tekken.



▲ **MALERISCH:** Vor der romantischen Wasserfallkulisse wird Anna Williams von Kung-Fu-Ass Xiaoyu verdroschen.



▲ **DYNAMISCH:** In feuriger Atmosphäre wehrt sich die flinke Kämpferin Asuka gegen den riesigen Jack-5. Seine Größe macht den mechanischen Hünen besonders anfällig gegen diese Tritte vor's Schienbein.

Nachdem sich "Tekken 4" den spielerischen Qualitäten von Segas "Virtua Fighter" geschlagen geben musste, hat Namco bei der fünften "Tekken"-Inkarnation weder Kosten noch Mühen gescheut, um dem Kung-Fu-Konkurrenten zu zeigen, wer wirklich stählerne Fäuste hat.

GRAFIK-PROTZORAMA

Unser erster Eindruck: Die Grafik ist ein absolutes Brett! Beeindruckend detaillierte Kämpfer mit teils fantastischen Animationen und grandios präsentierte Szenarios mit hervorragender Farbwahl begeistern – ja, sie begeistern!

Die Designs der drei neuen Figuren passen zudem exzellent – Blade-Verschritt Raven, Aikido-Girl Asuka Kazama und Kenpo-Ass Fengwei sehen vorzüglich aus und spielen sich interessant. Seit Jahren mitgeschleifte Langweiler wie der Betonkopf Paul Phoenix oder Grizzly Kuma wirken im Vergleich zu den coolen Newcomern gleich noch mal so überflüssig und deplatziert wie bisher schon.

Die Soundkulisse ist wieder einmal typisch "Tekken" – die Musikstücke kommen größtenteils direkt aus dem Computer. Die Soundeffekte klingen ordentlich, auch wenn sie meist wenig nach "Faust auf Fleisch" klingen.

GUTES BLEIBT GUT

An der Spielbarkeit hat sich wenig geändert – nach wie vor sind Arme und Beine vier Knöpfe zugeordnet. Das funktioniert zwar ganz ordentlich, nimmt dem Geprügel aber viel von seiner Spontanität. Es ist nicht etwa gefragt, die Attacks der Gegner zu errahnen, schnell zu reagieren und taktisch vorzugehen, sondern es gewinnt für gewöhnlich der, der zuerst seine Kombo ansetzt. Meist läuft das Ganze dann auf hektisches Geschwarte hinaus und hat mit echtem Kampfsport wenig zu tun. Die taktische Tiefe eines "Virtua Fighter 4 Evolution" wird also abermals nicht erreicht. Dafür stimmt das Drumherum: Tolle Abspanne, das "Devil Within"-Bonusspiel, zahlreiche versteckte Kämpfer und die ersten drei Arcade-Episoden als kostenlose Dreingabe legitimieren "Tekken 5" als Wunschzettel-Kandidat für Konsolen-Karatekas. Ach ja, auch wenn das protzige Renderintro uns weismachen will, dass "Tekken"-Urgestein Heihachi Mishima über den Jordan gegangen ist, können sich erfahrene Tekkologen sicherlich unschwer vorstellen, wen sie nach ein paar Durchgängen im Arcade-Modus freispielen...

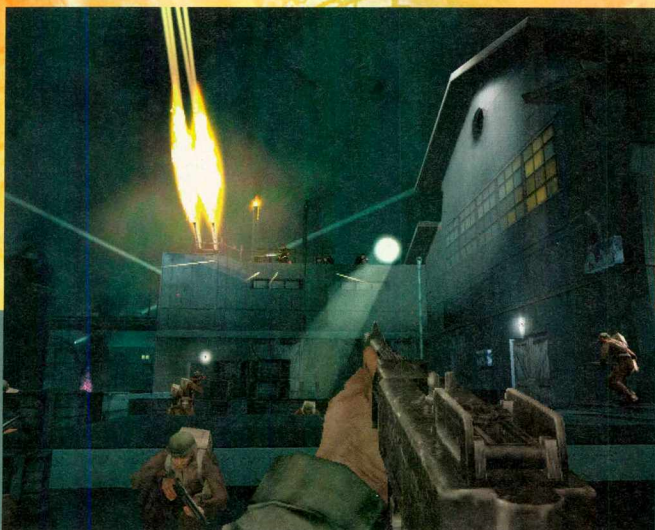


SPECIAL	
TEKKEN 5	
System	PS2
Erscheint	3. Q. 05
Preis	80 Euro
Genre	Beat'em-Up
Herausgeber	Sony
Entwickler	Namco
Spieleranzahl	1-2 Spieler
Internet	www.playstation.de
Einschätzung	KLASSE
Brachial inszenierte Fortsetzung der Kult-Schlägerei mit flotter Spielbarkeit und unzähligen Extras.	

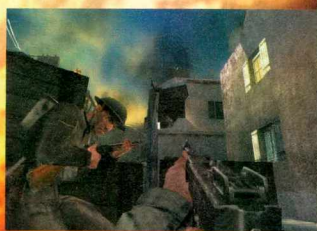
MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT™

VGA

Neuer Ort, neues Glück? Electronic Arts' Weltkriegs-Shooter kehrt nach Europa zurück – klappt's mit der Rückkehr an die Genre-Spitze?



▲ UNAUFHALTSAM: Hier macht sich unsere Truppe gerade auf, ein optionales Sekundärziel zu erfüllen. Die Flak-Kanone (das Ding mit dem riesigen Mündungsfeuer) bedroht eine alliierte Fliegerstaffel – also rücken wir zur sofortigen Sprengung an.



▲ GEMEINSAM: Während der KI-Kumpel in Deckung geht, nehmen wir einen deutschen Scharfschützen aufs Korn.



▲ WENIG KLEIDSAM: An diesem Bild lässt sich gut erkennen, dass die Texturen noch arg trist wirken.

Stellen Sie sich vor, es ist Krieg und keiner geht hin! Oft zitiert und in der Videospielwelt schon mal wirklich passiert: "Medal of Honor: Rising Sun", die im letzten Jahr veröffentlichte Konsolenepisode der renommierten Ego-Ballerei, enttäuschte nämlich nicht nur in spielerischer Hinsicht, sondern fand auch bei den Konsumenten wenig Anklang. Ergo schickte EA die Entwickler zurück ins Trainingscamp. Die dortige Hauptlektion: innovatives Spieldesign.

VON BOMBEN UND BUNKERN

Und tatsächlich: Mit "European Assault" (der vormals angedachte Titel "Dogs of War" wurde wegen Verwirrungsgefahr verworfen) präsentiert sich ein rundum renovierter Nachfolger voller Neuerungen. Doch zuerst ein paar Worte zur abermals reichlich Nazi-verseuchten Story: Sie schlüpfen in die Uniform des Spezialagenten William Holt. Der schneidige U.S.-Soldat kämpft an vorderster Front und sogar hinter feindlichen Linien gegen die Achsmächte. Dass Hitler Halunken an einer nuklearen Superbombe werkel, macht den Job nicht gerade leichter.

Ungeachtet der banalen Braver-Patriot-gegen-böse-Deutsche-Handlung liefert das Spiel ein Füllhorn an frischen Ideen: So trampeln Sie

nicht mehr durch streng lineare Levelschlächte, sondern ergötzen sich an frei begehbaren Polygonarealen. Diese neue Offenheit sorgt in Verbindung mit einer detaillierten Karte für spielerischen Mehrwert: Welches Missionsziel nehme ich als Nächstes an Angriff? Wo könnten Feinde lauern? Wie gelange ich zum Levelausgang?

Waren die Vorgänger noch wie eine auf Schienen rasende Achterbahn, ist "European Assault" eher mit einem ganzen Vergnügungspark zu vergleichen – so viele Unterhaltungsmöglichkeiten stehen in den Arealen parat.

EIN FREUND, EIN GUTER FREUND...

Ebenfalls nagelneu und brandheiß: Ihr Held wird von fünf treuen KI-Rekruten eskortiert. Autoritäre Naturen dürfen das Gefolge auf Knopfdruck herumkommandieren. Allerdings bleibt der Taktikanteil minimal: Lediglich ein simpler "Lauf dorthin!"-Befehl steht zur Verfügung.

Wer seine Kumpel trotz (oder gerade wegen?) ihrer devoten Art sorgsam behandelt, wird mit einer weiteren Neuerung belohnt: Durch erfolgreiche Teamaktionen oder geglückte Zangenmanöver lädt sich der Rally-Balken auf. Ist er einmal voll, rast ein Offroad-Fahrzeug heran und überfährt alle Gegner. Nein, Spaßle gemacht! Bei

gefüllter Anzeige lässt sich vielmehr eine nette Zeitlupe zuschalten, die alle Bösewichter abbremsst und zudem Ihren Helden mit temporärer Unsterblichkeit segnet – tja, amerikanische Soldaten sind eben doch absolut knallharte Teufelkerle!

TK

SPECIAL

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

System	PS2	Xbox
Erscheint	2. Q. 05	2. Q. 05
Preis	60 Euro	60 Euro

Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Los Angeles
Spieleranzahl	1-4 Spieler
Internet	www.electronic-arts.de

Einschätzung **GELUNGEN** ★★★★★

Aus Fehlern gelernt: Im Vergleich zum müden Vorläufer aufgemotztes Actionspektakel mit gewitzten Ideen.

Rasante Rennen in Angel City:
THQ steht mit seinem Tuning-
Boliden in direkter Konkur-
renz zu Need for Speed:
Underground und Co.

Juiced



▲ **IM TUNING-SHOP:** Die Wagen lassen sich mit Tuning-Zubehör ausstatten, das Sie sich nach und nach kaufen können.



▲ **IM WINDSCHATTEN:** Das Spiel teilt dem Spieler unübersehbar mit, wenn er einen Fahrfehler begangen hat.



▲ **AUF DER STRECKE:** Die Gestaltung der Kurse kann sich sehen lassen. Hier rasen wir gerade durch ein Industriegebiet. Weniger gut gefallen uns allerdings die Wagen. Sie erinnern eher an Spielzeugautos denn an echte Tuning-Kisten.

Immer wieder erreichen die Benzinpreise hier zu Lande neue Höchstmarken. Da ist es wenig verwunderlich, dass sparsame Tuning-Fans auf den virtuellen Motorsport umsteigen.

Derzeit stehen EAs "Need for Speed: Underground 2" und "Midnight Club 3: DUB Edition" aus dem Hause Rockstar im Ansehen der Tuning-Szene ganz weit oben. Doch aus dem Windschatten heraus drängt sich jetzt ein hartnäckiger Verfolger neben das Siegerduo.

Dabei wäre "Juiced" vor wenigen Monaten beinahe mit Motorschaden liegen geblieben. Zunächst sollte das Rennspiel nämlich von Acclaim vertrieben werden. Doch dem U.S.-Konzern ging schneller das Geld aus, als eine Boxencrew Reifen wechseln kann. Bereits wenige Wochen nach dieser Pleite war mit THQ ein neuer Geldgeber gefunden. Die verbleibende Zeit bis zur Veröffentlichung nutzen die Entwickler nun, um den Programmcode zu optimieren. Wie gravierend diese Verbesserungen ausfallen, beugen wir anhand einer Vorabversion.

Der Inhalt von "Juiced" lässt sich in einem Satz zusammenfassen: Sie verdienen in diversen Rennen eine Menge Geld und investieren dieses wiederum in Ihren Wagen. Im direkten Vergleich zu den beiden folgenden Konkurrenten also wenig

Neues. Trotzdem sollte man THQs Renner nicht gleich als seelenloses Plagiat abstemplen. Die Programmierer von Juice Games haben sich ein paar komplett neue Elemente fallen lassen.

So können Sie beispielsweise Ihren Kontostand nicht allein mit Siegpunkten aufbessern. Wer gern ein Risiko eingeht, der wettet vor dem Rennen mit einem Konkurrenten. Verlieren Sie, habt Sie Pech – gewinnen Sie, klingelt die Kasse. Sie sollten sich Ihrer Sache also ziemlich sicher sein. Ohne das passende Kleingeld nämlich bleibt Ihnen der Einstieg in höhere Klassen verwehrt. Nur wer sich im Tuning-Geschäft die coolsten Spoiler und die kräftigsten Motorteile leisten kann, steht am Ende auf dem Siegetreppchen.

SIMPLES FAHRZEUG-TUNING

Zur Leistungsoptimierung bedarf es keines ausgebildeten Fahrzeugtechnikers. Bei "Juiced" wird der Wagen mit diversen Zubehör-Paketen aufgewertet, die beispielsweise den besseren Auspuff, das schnellere Getriebe oder die griffigeren Bremsen enthalten.

Leistet man sich dann eine Spritztour mit dem frisch aufgemöbelten Wagen, gibt die Steuerung wenig Anlass zur Kritik – wenn man keine Simulation Marke "Gran Turismo 4" erwär-

tet. Bewusst verzichten die Programmierer auf ein realistisches Fahrverhalten. Die perfekte Kontrolle über den Rennwagen ist übrigens enorm wichtig. Wer sich mit den intelligenten Computerfahrern messen will, dem bleibt keine Zeit für Kämpfe mit einem störrischen Vehikel.

Überhaupt ist die technische Präsentation ziemlich gut: Die ansprechende Stadtkulisse zieht mit atemberaubender Geschwindigkeit am Spielerauge vorbei, störende Ruckler gibt es selten. Stellt sich abschließend die Frage, ob es "Juiced" mit der Konkurrenz aufnehmen kann – das aber klären wir in unserer nächsten Ausgabe im ausführlichen Test.

MH

SPECIAL

JUICED			
System	PC	PS2	Xbox
Erscheint	13.05	13.05	13.05
Preis	45 Euro	60 Euro	60 Euro
Genre	Action-Rennspiel		
Hersteller	THQ		
Entwickler	Juice Games		
Spieleranzahl	1-2 Spieler (6 online)		
Internet	www.thq.de		
Einschätzung	KLASSE		
Durchweg guter Straßenrenner, der dank innovativer Elemente der Konkurrenz kräftig einheizen dürfte.			

CONFLICT: GLOBAL TERROR

Tarnen, schleichen, zuschlagen: Das Söldner-Quartett ist wieder im Einsatz. Diesmal geht's einer faschistischen Terrorgruppe ans Leder.



▲ FEUER FREI: Die automatische Zielerfassung der Vorgänger ist passé, ab jetzt wird nur noch manuell gezielt! Optisch macht Conflict: Global Terror vor allem in der PC-Version einen gehörigen Sprung nach vorn.



▲ MARSCH, MARSCH! Die Antiterror-Spezialisten beherrschen nun neue Bewegungen.



▲ ALLES HÖRT AUF MEIN KOMMANDO: Gewitzte Taktiker nutzen die einzelnen Talente der Teammitglieder geschickt aus.

Abwechslung war noch nie die große Stärke der "Conflict"-Serie. Bisher durften sich Action-Taktiker schon zweimal in die staubige Wüste des Irak wagen, letztes Jahr lockte dann der Dschungel Vietnams an die Waffen. Dass es im vierten Aufguss deutlich vielfältiger zugeht, macht schon der Titel deutlich. Statt einem einzelnen Krisenherd dient in "Global Terror" der halbe Erdball als Kriegsspielplatz. Seit dem Ende des Zweiten Weltkriegs machen die weltweit organisierten Nazi-Erben March 33 durch kriminelle Untaten von sich reden. Waffen- und Drogen-

schmuggel hier, ein fieses Sprengstoffattentat dort – langsam aber sicher wachsen die kriminellen Umtriebe der aufstrebenden Terrorgesellen zu einem globalen Problem heran.

DIE FANTASTISCHEN VIER

Auf der Jagd nach den Hintermännern kommt Ihr vierköpfiges Antiterror-Team weit herum. Ob verschneite Gebirgszüge in der Kaschmir-Region, kolumbianischer Regenwald oder heruntergekommene Industriegebiete in der Ukraine – wo immer March 33 Spuren hinterlässt, schlagen die Profisöldner zu.

Wie in den Vorgängern besteht das Quartett aus Kampfspezialisten mit unterschiedlichen Talenten: Scharfschütze Foley etwa eignet sich hervorragend zum Ausspionieren des Feindgebiets, während Waffenfreak Connors bevorzugt zum schweren MG und Bazooka hantiert.

Wie Sie sich durch die weitläufigen Areale zum jeweiligen Einsatzziel vorarbeiten, bleibt Ihren taktischen Vorlieben überlassen.

Überraschende Sturmangriffe oder stille Infiltra-

tionen – dank mächtig aufgestockerter Ausrüstung und einer Hand voll neuer Manöver kommen actionorientierte Strategen voll auf ihre Kosten.

Neuerdings schwingen sich die Jungs behände über Treppengeländer, lassen sich an steilen Wänden hinab oder sausen mit einer Seilbahn durch die Levels – nachdem Sie zuvor zielgenau einen Enterhaken ins feste Mauerwerk geschossen haben.

Neben dem obligatorischen Splitscreen-Modus für muntere Mehrspielerunden gibt es für PC- als auch für PS2- und Xbox-Besitzer erstmals Online-Einsätze. Genauer es wollten die Entwickler aber noch nicht verraten.

GA

SPECIAL CONFLICT: GLOBAL TERROR					
System	PC	PC	PS2	Xbox	
Erscheint	Sept. 05	Sept. 05	Sept. 05	Sept. 05	
Preis	45 Euro	60 Euro	60 Euro	60 Euro	
Genre	Taktik-Shooter				
Hersteller	SCI Games/Ubisoft				
Entwickler	Pivotal Games				
Spieleranzahl	1-4 Spieler (geplant: 4 Spieler online)				
Internet	www.pivotalgames.co.uk				
Einschätzung	GELUNGEN ★★★★★				
Erstmals erleben wir eine "Conflict"-Folge mit mehreren Einsatzgebieten – auch Online-Missionen sind geplant.					



GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Empfehlungen:
Erfragen Sie die aktuellen
Preise bei Ihrem **GamesProfi**

NETGAMES

Zschochernstr. 4
07545 Gera
Tel.: 0365-2900840
www.netgames-gera.de



Games-Store

Doberaner Strasse 110
18057 Rostock
Tel.: 0381-2003330
games-store@freenet.de

Gameland

Kaiserwerther Strasse 14
40878 Ratingen
Tel.: 02102-470473
Fax: 02102-470472
gameland-shop@nexgo.de



Kontakt@Spielepilot.de

www.Spielepilot.de

Tel.: 04161-554751
Fax: 04161-558559

spielegrotte

www.spielegrotte.de

kontakt@spielegrotte.de



Kurt-Schumacher-Platz 7
44787 Bochum
Tel.: 0234-9160630
Fax: 0234-9160632
info@primalgames.de
www.primalgames.de



Paulinstrasse 36
54292 Trier

Tel.: 0651-27211
Fax: 0651-27212

www.gamenatix.de

SOUND CHECK

Kaiserstrasse 31
63065 Offenbach / Main

Tel.: 069-884299
Fax: 069-826583

soundcheck@t-online.de
www.soundcheck-of.de



bfk IT-Shop

Wasserloser Str. 7a
63755 Alzenau

Tel.: 06023-504851
Fax.: 06023-504853

info@bfk-web.de



www.wayman-games.de

info@wayman-games.de

Tel: +49(0)7141-125203
Fax: +49(0)7141-125209



Sie suchen Spiele ?

Wir haben Sie !

www.froeschl.de

Games & More

GamesBull Shop

www.Gamesbull.de

Erhältlich bei einem Ihrer GamesProfis

**PRÄZISIONMAUS MIT
BELEUCHTUNG UND
800DPI ABTASTRATE**

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole



Die Revoltec LightMouse Precision bietet mit einer Abtastrate von 800dpi höchste Präzision für jeden Zweck.

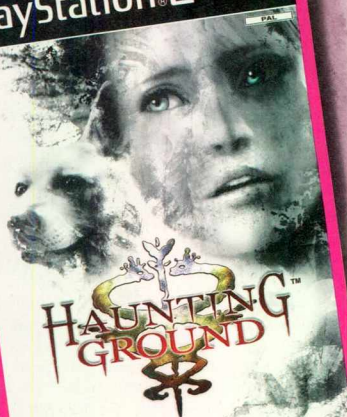
Gamer, sowie Office-User werden gleichermaßen begeistert sein. Die Maus ist dank dem ergonomischem Design für Links-, sowie für Rechtshänder geeignet.



13,90

LightMouse Precision
800 DPI

PlayStation 2



Erscheint im April



CAPCOM

***inkl.
X-Shock 2
Controller**

nur **59,99**



Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen, solange Vorrat reicht!

Sam Fisher is back!



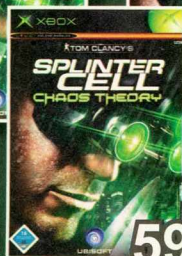
59,95



59,95



49,95



59,95

Händleranfragen erwünscht! Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg
info@im-games.de Tel. 0931 / 3598 - 700 Fax. 0931 / 3598 - 777

AKTUELLE SPIELE-NEWS

PC-NEWS

FABELHAFTHE PC-VERSION

Was lange als Gerücht die Runde machte, steht nun fest: Das Xbox-RPG-Highlight "Fable" wird im Herbst auch für PC erscheinen. Entwickler Big Blue Box verspricht eine aufpolierte Fassung des Fantasy-Hits mit frischen Dungeons, hoch auflösenden Texturen und zusätzlichen Quests – da kommt was Großes auf uns zu! +++



▲ **FABLE-BANDIT:** Ob sich dieser Herr auf den PC freut?

WARREN SPECTOR KEHRT ZURÜCK!

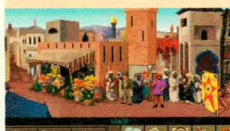
Nach seinem überraschenden Aufstieg bei Ion Storm war es lange still um das Entwicklergenie Warren Spector (u.a. "Deus-Ex"). Jetzt kehrt das Branchen-Urgestein zurück: Gemeinsam mit drei Looking-Glass-Kollegen gründete Spector kürzlich die Spieleschmiede Junction Point. Deren erster Titel soll ein bisher noch namenloses Fantasy-Adventure sein – im Mai auf der E3 wird das geheimnisvolle Projekt enthüllt. +++

SEGA IM KAUFRAUSCH

Der japanische Publisher Sega will den europäischen Markt im Sturm erobern. Zu diesem Zweck kaufen die "Sonic"-Erfinder unlängst das englische Entwicklerteam Creative Assembly. Die Briten waren durch erfolgreiche Strategie-Schwergewichte wie "Rome: Total War" bekannt geworden und arbeiten nun auch an diversen Konsolentiteln – darunter die Historien-Metzelei "Spartan: Total Warrior". +++

NEUES INDIANA JONES

Lucas Arts werkelt offensichtlich an einem neuen "Indiana Jones"-Titel für den PC: "Es wird einen neuen Kinofilm geben. Warum sollten wir daraus keinen Vorteil ziehen?", ließ einer der zuständigen Mitarbeiter verlauten. Hoffentlich wird's ein Adventure mit feinen Rätseln! +++



▲ **NOSTALGIE:** Indy steht für knobellastige Adventures.



▲ **HAUPTFIGUR:** Ein Held scharft vier Kämpfer um sich.

DRAGONSHARD

Liquid Entertainments Mischung aus "Warcraft" und "Diablo" spielt in der Dungeons-&-Dragons-Welt Eberron. Hier suchen drei Rassen im Wettstreit nach einem Artefakt. Der Clou: Sie müssen in zwei Spielwelten agieren. Während Sie etwa eine Siedlung errichten, schicken Sie Ihre Truppen in die Unterwelt.

NEWS	
DRAGONSHARD	
System	PC
Hersteller	Atari
Erscheint	Juni 2005
Einschätzung	★★★★ Preis: ca. 50€

ENEMY IN SIGHT (ARBEITSTITEL)



▲ **EINER FÜR ALLE:** Im Coop-Modus kämpfen acht Spieler.

Illusion Softworks ist bekannt für Spielspaßgranaten wie "Mafia". Jetzt arbeitet der Entwickler an einem Ego-Shooter, der den Kalten Krieg thematisiert. Sie kämpfen auf Seiten der U.S.-Truppen und schlagen sich zu Fuß oder in einem von 25 Vehikeln durch fotorealistische Areale. Massenschlachten stehen im Mittelpunkt des Spielgeschehens, bis zu 60 Soldaten soll die 3D-Engine darstellen können.

NEWS	
ENEMY IN SIGHT	
System	PC
Hersteller	Atari
Erscheint	März 2006
Einschätzung	★★★★ Preis: ca. 50€

DESPERADOS 2: COOPERS REVENGE

Spellbounds Western-Strategietitel "Desperados" stürmte sowohl die Verkaufscharts als auch die Spielerherzen – logisch, dass eine Fortsetzung kommt. Die wichtigste Änderung wird dabei eine wählbare 3rd-Person-Perspektive sein. Durch die neue Ansicht fallen die wilden Schiebereien actionlastiger aus. Eine frühe Presseversion konnte uns schon begeistern.

▼ **WEITSICHT:** Die Optik ist absolut beeindruckend.

NEWS	
DESPERADOS 2: COOPERS REVENGE	
System	PC
Hersteller	Atari
Erscheint	März 2006
Einschätzung	★★★★ Preis: ca. 50€



THE MATRIX: PATH OF NEO

Welcome to the real world! Nach einem verkorksten Videospiel und zwei mäßigen von insgesamt drei Filmen waren die Erwartungen an "Path of Neo" nicht allzu groß. Bei der Weltpremiere des Titels in Berlin hat jedoch ein Video wirklich überrascht: Imposante Ingame-Sequenzen mit spielbarem Neo, die komplette Trilogie als packende Hintergrundgeschichte, tolle Grafik, jede Menge Action, neue Aktionsmöglichkeiten und eine glänzende Physik-Engine! Ataris Wunsch nach einer guten Umsetzung scheint sich im zweiten Anlauf zu erfüllen. Einen fundierten Eindruck werden wir uns allerdings erst auf der E3 verschaffen können – dort wird es eine spielbare Version geben, eventuell sogar für die PSP.

NEWS	
THE MATRIX: PATH OF NEO	
System	PC, PS2, Xbox
Hersteller	Atari
Erscheint	4. Quartal 2005
Einschätzung	★★★★ Preis: ca. 60€



▲ **WIEDERGUTMACHTUNG:** Mit Path of Neo will Shiny-Boss Dave Perry die Enter-the-Matrix-Enttäuschung vergessen machen.

DEIN HANDY-KULT !!



**NEU!
HANDY-VIDEO**

NEU!! Jetzt mit Sound: Hot Movies für Dein Handy!

Für alle Handys mit Video-Support (V263)
Sende Deine Bestellnummer an 199

PERSONAL PICS JETZT FÜR 1,99 Euro

Mein Deutschland	Meine Adresse	Mein Name	Mein Handy
44828	44825	44564	44829
PICK OFF	Love Forever	Handy van	Handy van
44927	44773	44811	44763
Handy van	Handy van	Handy van	Handy van
44913	44920	44826	44784

MS mit "VGV" + Bestellnummer und einem Namen an 84242* (z.B.: "VGV 44418 Heila")
Pics an deine Freunde schicken? Hinter die Bestellung die Ziffernummern eingeben!

POWER-RINGTONES Poly und Mono!

Klingeltöne vorher anhören ??
Rufe an:
01908-56746

TOP-HITS

886 Wie weit?

883 Geile Zeit

882 Only U

881 Do Something

880 Drop It Like It's Hot

879 Glaub an Mich

878 Femme Like U

877 Libertat

876 Numb Encore

875 Chippz in Black

874 Like Top Soldiers

873 The Sound of S.F.

872 One (A Hardcore)

871 Boulevard of Broken Dreams

869 Sweetest Poison

868 Puffies im Club

867 Pop Ya Collar

866 American Idiot

865 Leaving New York

864 Call on Me

863 Enjoy the Silence

CHART-BREAKER

82489 HOLZMICH!

82461 DRAGOSTEA DIN TEI

82453 AUS R VORBEI

82334 SPACE TAXI

82353 THIS IS THE WORLD

82352 EVERYTIME

82351 THIS LOVE

82222 TROY

70er KULT-Kracher

82897 LOVE YOU TO WANT ME

82896 TRÄUMEN LIEGEN NICHT

82895 MY BOY LOLLIPOP

82894 LIEB DER SCHLÜMPFE

82893 ANITA

82892 DAS SCHÖNE MÄDCHEN VON SEITE 1

82891 JEANS ON

82890 SUN OF JAMAICA

82889 SANTA MARIA

82888 WIE WAM BAM

82887 LITTLE WILLY

82886 Co Co

82885 BALLROOM BLITZ

82884 MISS NEUHEITEN

81041 DEUTSCHE HYMNE

81231 DOR HYMNE

81553 BALCANI FEELING

81166 JAMES BOND

82316 ANEL F

82531 FOOTBALL'S COMING...

81173 HEIDI

81155 WE ARE THE CHAMP.

81862 FLIPPER

82060 USA HYMNE

81032 ANTON AUS TIROL

82520 10 KLEINE NERGERLEIN

82516 ALF

82516 BUGS BUNNY

81666 BIENE MAJA

81865 ENTERPRISE

81814 MISS MARPLE

82340 SEXBOMB

81182 DIE MAUS

KINO

81164 MISS IMPOSSIBLE

81809 DER PATE

82337 CHARLIE'S ANGELS

81174 DAS BOOT

82510 ROCKY

82342 DER DRITTE MANN

82473 GHOSTBUSTERS

82456 BATMAN

HANDY-GAMES: DER SCHNELLE ZOCK

U im WAP: Über 100 Spiele für mehr als 200 Handytypen verfügbar -
Sende SMS mit "GAME" an die 86677 (normale SMS-KOSTEN!)

Alle Games für:
Nokia 3100,3200,3300,6610,6600,6810,
6820,7200,7210,7250,7250i,7610,
N-Gage, N-Gage CD

X = zusätzlich für:
Sharp Gx 10, Gx 20 Motorola V525
Siemens CX 55 Sony Eric K700, T610,
G = zusätzlich für:
Samsung E700, E800, E820, X460

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

KULTIGE WALLPAPER-JETZT FÜR: 0,99€

Sende "Giga" + "VGV" an 87555**

SO GEHT'S PER SMS:

Sende "VGV" und Bestell-Nr. an die **86688***
z.B. "VGV 42819" für PIX "Mein Land"

Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag
Sende "START VGV" + Best.Nr. an die **87555****
z.B. "Start VGV 42819"
Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

Sende "VGV" + Best.-Nr. an **0900 560330***
z.B. "VGV 42819"

Sende "VGV" + Best.-Nr. an **914***
z.B. "VGV 42819"

Oder telefonisch: 0190 **851447*****
1.00 €/min

12 (18) ct. V2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct.) ** Sende STOP VGV + urspr. Abname zum Beenden, max. 1,99/SMS, max. 2 SMS/Tag (bei 99ct. Abo max. 6 SMS/Monat). Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witzes Paket, max. 2,98/SMS für Löscho-Logo oder 2SMS (5,98). *** max. 1,86/min (Versand gem. uns. AGB)

HOL DIR DEN GENIALEN DISPLAY CLEANER !!!

vorher T-MOBILE D nachher

Endlich freie Sicht auf Dein Display !!!

Bestellnummer 41016
FÜR NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

AKTUELLE SPIELE-NEWS

PS2-NEWS

ERDRUTSCH IN DER SONY-FÜHRUNG



▲ ABSCHIED: Sony-Chef Idei nahm seinen Hut.

Die Quittung für enttäuschende Geschäftszahlen: Sony Vorstandsboss Nobuyuki Idei musste Anfang März seinen Hut nehmen. Der verwaiste Posten wird künftig vom derzeitigen U.S.-Chef Howard Stringer besetzt. Auch Ken Kutaragi fiel in Ungnade: Der PlayStation-Erfinder ist nicht mehr länger Executive Vice President des Konzerns. Seinen Job als Chef von Sonys Videospielsparte darf Kutaragi jedoch behalten. +++

PREISWERTE PYRAMIDE

Nachschub für Spürfläche: ak tronic stockt seine Software-Pyramide um weitere PS2-Highlights auf. Sie können jetzt den Abenteuer-Hit "Prince of Persia: The Sands of Time" sowie die Taktik-Granate "Rainbow Six 3" für schlappe 20 Euro abstauben – preiswerter geht's kaum! Komplettiert wird das Billigheimer-Angebot vom BMX-Renner "Downhill Domination", der Römerbälgerei "Asterix & Obelix XXL" und dem witzigen "SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom" – alle für preiswerte 20 Euro. +++



▲ KEHRT BALD ZURÜCK: Meisterspieler Sam Fisher.

MASSE MIT KLASSE

Ubisoft lässt sich nicht beirren: Trotz der befürchteten Übernahme durch EA veröffentlicht das französische Softwarehaus seine Zukunftspläne. Besonders die kommenden Weihnachts-Titel lassen aufhorchen: Neben einer weiteren "Prince of Persia"-Inkarnation stehen ein zweiter Teil von "Brothers in Arms" sowie "Ghost Recon 3" an. Bereits im kommenden Frühjahr geht dann Sam Fisher erneut auf Schleichtour: "Killing Day" lautet der Arbeitstitel des vierten "Splinter Cell"-Teils. +++

SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

Der virtuelle Terror will kein Ende nehmen: Zipper Interactive werkelt mit Hochdruck an einer weiteren Episode der bei Taktik-Fans äußerst beliebten "Socom"-Serie. Es erwartet Sie kein simpler Aufguss, sondern ein renoviertes Action-Spektakel: So sollen die Einsatzgebiete in Marokko, Polen und Bangladesch sechs Mal so groß sein wie die Arealen der Vorläufer – eine neue Grafiktechnologie macht's möglich. Fair verteilte Speicherpunkte garantieren, dass kein Frust aufkommt. Ebenfalls neu sind Waffenbauteile, aus denen Sie sich eine individuelle Wumme zusammenbasteln. Lauffaule nehmen jetzt außerdem hinterm Steuer von Vehikeln wie Panzern Platz.



▲ WUCHTIG: Rabiati Explosionen sorgen für schnee-ke Partikeleffekte.

V KREUZFART: Mit dem Kanonenboot gen Feindesland.



NEWS

SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

System	
Hersteller	Sony
Erscheint	4. Quartal 2005
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 60€

TOTAL OVERDOSE

Unsere lieben Publisher haben eine neue Inspirationsquelle entdeckt: Drogen. Nach Midways "NARC" kommt nun der zweite Titel, bei dem es um tödliche Rauschmittel geht: In "Total Overdose" (heißt etwa "Totale Überdosis") übernehmen Sie die Rolle

des Mexikaners Ramiro Cruz und kämpfen gegen einen fiesen Kokainbaron mit dem subtilen Namen Papa Muerte (zu Deutsch: Gevatter Tod). Hersteller SCI verspricht vor allem Abwechslung: Autodiebstahl, rasante Renneinlagen, ruppige Straßenkämpfe, Flirts mit heißen Damen und sogar ein zünftiges Tequila-Saufgelage stehen auf dem Programm. Abseits der Schnapsprobe erwartet Sie typische Actionkost: Latschen Sie aus der Verfolgerperspektive durch staubige Grenzörfen und ballern Sie Ganoven über den Haufen, spucken Sie damit der Drogenmafia in die Suppe. Ob die unbekannten Entwickler Deadline Games alle ihre Ankündigungen einhalten können, bleibt fraglich – schließlich haben die Dänen bisher fast ausschließlich Kindersoftware (!) veröffentlicht.

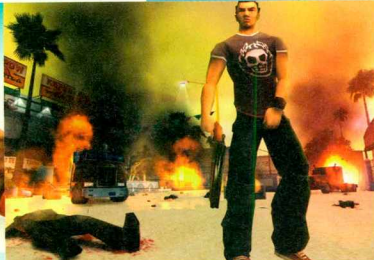
NEWS

TOTAL OVERDOSE

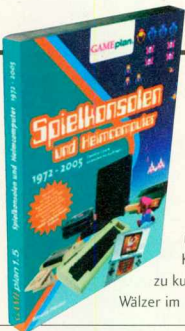
System	PC
Hersteller	SCI
Erscheint	2. Quartal 2005
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 50€



▲ LOTTERLEBEN: Der Gangsterboss beim Relaxen.



▲ POSE: Ein Griff in die Weichteile muss sein.



LEKTÜRE FÜR ZOCKER

Vor zwei Jahren kam mit "Spielkonsolen und Heimcomputer 1972 bis 2002" ein Zocker-Nachschlagewerk auf den Markt. Für die zweite Auflage hat Autor Winnie Forster ordentlich rangeklotzt. Der Umfang ist von 144 auf 224 Seiten angewachsen. Viele Kapitel wurden erweitert. Toll geschrieben und hübsch bebildert, informiert Sie das Werk u.a. über 8-Bitter wie den C64 und 16-Bit-Klassiker wie das Super Nintendo. Aktuelle Hardware kommt nicht zu kurz: Sogar die neue PSP ist beschrieben. Für 24,80 Euro gibt es den Wälzer im Buchhandel (ISBN: 3-00-015290-3) oder bei www.gameplan.de.



▲ MODERNER KLASSIKER: Die erste PlayStation.

RESIDENT EVIL 4



▲ NUR IM AUSLAND: Das Minispiel Mercenaries.



▲ AUCH WEG: Die kurze Zusatzmission Auftrag Ada.

Entsetzen im Horrorlager: Capcoms Gruselgeniestreich "Resident Evil 4" wurde kurz vor Erscheinen noch mal von der USK überprüft – und gekürzt! Gegenüber unserer Testversion fehlen in der Verkaufsfassung die beiden Bonusspiele "Mercenaries" und "Auftrag Ada" – eine ebenso ärgerliche wie unverständliche Maßnahme. Schließlich ist das Bonus-Duo auch nicht härter oder brutaler als das eigentliche Abenteuer. Trotzdem bleibt es bei unserer Kaufempfehlung: Besser können Sie sich nirgends gruseln! Details zur PS2-Umsetzung erwarten wir in den nächsten Wochen!

NEWS

RESIDENT EVIL 4

System	PS2
Hersteller	Capcom
Erscheint	4. Quartal 2005
Einschätzung	★★★★ Preis: ca. 60€

10 Jahre Europas größte Jugendmesse



4 heiße Tage · 270.000 Besucher · Stars · Musik · Sport · Jobnews · Styling



26. – 29. Mai 2005
Messe Essen



Messtickets-Tageskasse
Einzel-Tageskarte: n., Euro
Gruppen-Tageskarte (ab 10 Pers.):
8,- Euro pro Person

Veranstalter:
YOU Team Messe GmbH & Co. KG
Potsdamer Platz 2 • 53119 Bonn
Tel.: 0228/72 53 90 • Fax: 0228/72 53 39 59
E-Mail: info@you.de

Ticket-Hotline
01805-2801
www.koelticket.de

Ticket-Vorverkauf an allen
üblichen VVK-Stellen, zzgl.
VVK-Gebühr inkl. kostenloser
Hin- und Rückfahrt im VR-
und VRS-Gebiet (DB 2. Klasse)



Öffnungszeiten täglich
von 10 bis 19 Uhr

Veranstaltungsort



AKTUELLE SPIELE-NEWS

XBOX-NEWS

HITZIGE XBOX

Auf Grund eines Konstruktionsfehlers, der zu Überhitzung führen kann, muss Microsoft Netzkabel austauschen. Betroffen sind die Strippen aller Konsolen, die vor dem 13. Januar 2004 hergestellt wurden. Weitere Informationen finden Sie unter www.xbox.com/de. +++

CONKER LIVE & RELOADED

Nach unzähligen Terminverschiebungen soll das kleine Eichhörnchen Conker nun doch am 21. Juni sein Abenteuer auf der Xbox antreten – zumindest in den USA. Mit etwas Glück findet die Auslieferung in Deutschland im gleichen Zeitraum statt. Wir sind vor allem auf die Mehrspieler-Modi gespannt. +++



▲ **CONKER:** Achtung, dieses Eichhörnchen schießt scharf!



▲ **HALO 2:** Demnächst gibt es einige neue Mehrspieler-Levels.

HALO 2
EXPANSION PACK

Gerüchten zufolge arbeitet Bungie derzeit an einem Erweiterungs-Pack zum Ego-Shooter "Halo 2". Es enthält angeblich neun brandneue Mehrspielerkarten sowie ein Making-of-Video. Dies war für kurze Zeit der koreanischen Xbox-Homepage zu entnehmen.

NEWS HALO 2 EXPANSION PACK	
System	✓
Hersteller	Microsoft
Erscheint	24. Mai 2005
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 20€

GHOST RECON 2: TAKTIK PACK 2

Zu "Ghost Recon 2" steht seit wenigen Tagen das zweite kostenlose Level-Paket über Xbox-Live zum Download bereit. Darin enthalten sind vier neue Karten (Signalfeuer, Freudenfeuer, Gebirgspass und Raketenstützpunkt) sowie drei neue Spielmodi (Dieb, Hamburger Hill als Coop-Variante und Doppelte Belagerung). Außerdem gibt es noch drei neue Skins.

▼ **GHOST RECON 2:** Die neuen Levels begeistern.

NEWS GHOST RECON2: TAKTIK PACK 2	
System	✓
Hersteller	Ubisoft
Erscheint	erhältlich
Einschätzung	○○○○○ Preis: 0 €

MARVEL NEMESIS:
RISE OF THE IMPERFECTS

Electronic Arts veröffentlicht Ende 2005 mit "Marvel Nemesis" seinen ersten Titel zum Comic-Universum für PS2, Xbox, GameCube und PSP. Neben gut einem Dutzend bekannter Helden, darunter Spider-Man, Wolverine oder Electra, finden sich auch noch neue Kämpfer im Ring.



▲ **AUTSCH:** Blitze im Ring!

NEWS MARVEL NEMESIS	
System	✓
Hersteller	Electronic Arts
Erscheint	Ende 2005
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 60€



▲ **GEGENSCHLAG:** Spider-Man setzt sich gegen den Shocker zur Wehr und springt ihm mit einem gewaltigen Satz auf die Brust.

DTM RACE DRIVER 3

Ende des Jahres gibt Codemasters mit "DTM Race Driver" zum dritten Mal Vollgas. Die Entwickler peilen nach eigener Aussage in Teil drei einen höheren Realitätsgrad an. Dafür sorgt ein erweitertes Schadensmodell. Die so genannte Terminal-Damage-Engine verformt Rennwagen realistisch. Außerdem muss der Spieler nun vermehrt auf Reifenverschleiß, Öltemperatur und Spritverbrauch achten. Schließlich ist im Motorsport nichts verheerender als wichtige Bauteile, die im falschen Moment den Geist aufgeben. Grafisch erwartet anspruchsvolle Simulationsfans ein echter Augenschmaus. Die überarbeitete Fahrzeug- und Streckenoptik unterscheidet sich fast nicht mehr von realen Begebenheiten. Wieder mit dabei sind alle Kurse und Wagen der aktuellen DTM Saison 2005 und die F1-Boliden von BMW Williams. Weitere 33 Rennserien sorgen für zusätzliche Abwechslung. Hoffentlich gibt's bald eine spielbare Version.



▲ **REALISTISCH:** Diese Szene könnte fast aus einem echten Rennen stammen.



▲ **KAPUTT:** Das überarbeitete Schadensmodell lässt die Fahrzeuge realistisch zerbersten.

NEWS DTM RACE DRIVER 3	
System	✓
Hersteller	Codemasters
Erscheint	Winter 2005
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 60€

AKTUELLE SPIELE-NEWS



▲ **GETÜMMEL:** Auf dem Schlachtfeld geht's turbulent zu.

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Creative Assembly arbeitet für Sega an einem Konsolenabgleger seiner "Total-War"-Reihe. Vom strategischen Ansatz der PC-Vorgänger bleibt allerdings nicht viel erhalten, in "Spartan" ist Action angesagt: Als Ausnahmekämpfer schnetzeln Sie sich durchs alte Rom.

NEWS

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

System	PC, X360, PS3
Hersteller	Sega
Erscheint	3. Quartal 2005
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 60€

GEIST

Kaum ein Spiel geistert schon so lange durch die Videospielwelt wie diese Ego-Action von Nintendo. Nach langer Funkstille überraschten die Macher nun mit der Ankündigung, "Geist" sei fast fertig gestellt. Bereits im Mai sollen amerikanische Spieler als Spektralwesen in fremde Körper schlüpfen können. Auf hiesigen GameCubes, spukt es wohl aber erst einige Monate später:

▼ **GEWÜRM:** Dieser Endgegner ist ein echtes Ekel.

NEWS

GEIST

System	GameCube
Hersteller	Nintendo
Erscheint	3. Quartal 2005
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 60€



GAMECUBE-NEWS

NACHZÜGLER, DIE ERSTE: DRAGON BALL Z: BUD. 2

Während sich PlayStation2-Besitzer bereits mit dem dritten Teil der "Dragon Ball Z: Budokai"-Reihe vergnügen, kommt die GameCube-Fraktion nun endlich in den Genuss von Teil zwei. In dem Prügelspiel gibt sich die Kämpferriege um Serienheld Son-Goku in fernöstlicher Anime-Optik eins auf die Nase. +++

NACHZÜGLER DIE ZWEITE: GHOST RECON 2

Ebenfalls mit gehöriger Verspätung meldet sich Ubisofts Spezialeinheit auf dem GameCube zum Dienst. Seit dem 31. März steht die Würfelversion von "Ghost Recon 2" in den Läden. Es handelt sich um eine Umsetzung der PS2-Version – allerdings ohne Online-Modus. +++



▲ **GHOST RECON 2:** Das Cube-Manöver hat begonnen.

Ladengeschäft:

Alt-Tegel 11

13507 Berlin

Tel.: 030/43776555

Berlin / Tegel

Ihr Fachgeschäft in Sachen Videospiele und Zubehör

MEDIA GAMES

Verkauf | Ankauf | Tausch | Reparatur | Umbau

+++Schnelle Lieferung | Alle Neuerscheinungen | Fachliche Kaufberatung+++

Versandstelle:

Kornblumenweg 7

16548 Glienicke

Große Auswahl an günstigen Spielen

- 1000 verschiedene PS1 Games
 - 800 verschiedene PS2 Games
 - 200 verschiedene N64 Games
 - 350 verschiedene NGC Games
 - 420 verschiedene Xbox Games
 - 250 verschiedene GBA Games
 - 600 verschiedene PC Games
 - 200 verschiedene DC Games
- Konsolenpreise auf Anfrage

€ € € **Ankauf** €

Sind Ihnen Videospiele auch zu teuer?

Wir kaufen an oder tauschen:

- Spiele div. Systeme
- Konsolen div. Systeme
- Komplette Sammlungen (auch DVD)
- Insolvenzware / Restposten



Melden Sie sich telefonisch (Tel.: 033056/435559) oder besuchen Sie unser Fachgeschäft in Berlin / Tegel

Reparatur und Umbau
aller Konsolen



18+

Wir führen UK- und Uncut Versionen für alle Systeme

Öffentliche Verkehrsanbindung zum Fachgeschäft

U6-Bahnhof Endstation Alt-Tegel

Busverbindung: 222, 124, 125, 133, X33

S25 Station Tegel



Wir freuen uns auf ihren Besuch



Bestell-Hotline:

033056/435559

PS3 - XBOX2 - NINTENDO REVOLUTION

NG-NEWS

SILICON KNIGHTS MIT NEUEM PUBLISHER

Da der Spieleentwickler Silicon Knights ("Eternal Darkness", "Metal Gear Solid: Twin Snakes") vorerst keine Next-Generation-Titel für Nintendo herstellen wird, vertreibt ab sofort Sega deren Spiele. +++

BATTLE ANGEL ALITA

Gerüchten nach arbeitet Regisseur James Cameron ("Terminator", "Titanic") an einer Videospielumsetzung seines neuen Filmprojekts "Battle Angel Alita". Film und Spiel sollten dabei ähnlich eng miteinander verstrickt sein, wie es bei Ataris "Enter the Matrix"-Projekt der Fall war. +++

RARE ENTWICKELT FÜR XBOX2

J Allard, Vice President und Chief XNA Architect bei Microsoft, ließ in einem Interview verlauten, dass die Entwickler von Rare ("Kameo: Elements of Power", "Conkers Bad Fur Day") derzeit ein Xbox-Spiel auf die Xbox2 portieren. Wir vermuten, dass es sich hierbei um den nächsten Teil von "Perfect Dark" (N64) handelt. +++

◀ **PERFECT DARK:** Jetzt vielleicht der erste Xbox2-Titel?



▲ **THE DARKNESS:** So sieht der düstere Held im Comic aus.

STARBREEZE ENTWICKELT THE DARKNESS

Basierend auf der Comic-Reihe "The Darkness" programmiert der "Chronicles of Riddick"-Entwickler Starbreeze ein Action-Adventure für alle Next-Generation-Systeme. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Auftragskillers Jackie Estacado, dem übernatürliche Kräfte verliehen wurden. Es wird sowohl eine Ego- als auch eine Schulterperspektive geben. Diverse Mehrspieler- und Online-Modi motivieren zusätzlich.

NEWS	
THE DARKNESS	
System	Xbox2, PS3
Hersteller	Majesco
Erscheinit	2006
Einschätzung	★★★★ Preis: ca. 60€

TECHNISCHE INFOS ZUR XBOX 2

Auch nach der Game Developers Conference in San Francisco hält sich Microsoft mit genauen Daten zur Xbox2 (Arbeitstitel Xenon) zurück. Allerdings tauchen nun – vermutlich aus Entwicklerkreisen – erste Gerüchte über die Hardware-Spezifikationen auf:

Hauptprozessor	GPU mit drei 3-GHz-PowerPC-Kernen, gefertigt von IBM
Grafikprozessor	GPU mit 500 MHz und Shader 3.0 Unterstützung, gefertigt von ATI
Arbeitsspeicher	256 MB RAM
Optisches Laufwerk	DVD Laufwerk
Datenträger	Doppelstichige DVD 9
Memory Unit	64 MB bis 1024 MB große Speicherkarten, von denen 8 MB für Systemdaten reserviert sind
Festplatte	Nur optional erhältlich: 2 GB der Festplatte werden zum Zwischenspeichern von Spiel-daten benötigt. Die genaue Größe des Massenspeichers ist noch unbekannt.
Sound Chip	X3D-Audio
Kamera	Externe USB 2.0-Kamera mit 1,2 Megapixeln
Bildausgabe	High-Definition 720 p (Doppelte TV-Auflösung von 1280x720 Pixel)



▲ **MUSIK:** Hier wählen Sie Ihre Songs aus.



▲ **GAME PROFILE:** Hier sieht man, was bisher erreicht wurde.

DIE XBOX2 BENUTZER-OBERFLÄCHE

Microsoft hat auf der Game Developers Conference erste Bilder der Benutzeroberfläche der Xbox2 (Xenon) veröffentlicht. Darunter der Media Player, das Spieler-Profil und Hauptmenü. Die wichtigsten Daten lassen sich wohl auch dann einblenden, wenn man mitten in einem Spiel steckt. Wir sind bereits jetzt auf eine erste Demonstration der neuen Features gespannt.



REVOLUTION Backward Compatible

▲ **GENIAL:** Revolution spielt auch GC-Spiele ab.

FAKT 1: GAMECUBE-SPIELE AUF REVOLUTION

Auf der Game Developers Conference gab Nintendo bekannt, dass Revolution abwärtskompatibel zum GameCube sein wird. Mit diesem Feature verlieren alte GameCube-Perlen nicht an Wert. Selbst verspätete Spiele-Hits wie beispielsweise das neue "The Legend of Zelda" können problemlos auf Nintendos neuer Konsole gespielt werden.

FAKT 2: CONTROLLER MIT TOUCHSCREEN?

Nachdem Nintendo-Präsident Satoru Iwata in einem Interview verlauten ließ, die Revolution-Konsole werde über ein neuartiges Kontrollinterface verfügen, verdichten sich die Gerüchte. Angeblich soll der Controller einen frei konfigurierbaren Touchscreen aufweisen, der sich stets an das eingelegte Spiel anpasst. Nintendo hat angeblich noch weitere Konzepte in Arbeit. Welches davon letztlich zur Serienreife kommen wird, will man erst auf der E3 vermelden. Nintendo leidet allerdings größten Wert darauf, dass es intuitiv und leicht zu benutzen sein wird.

5 FAKTEN ZU NINTENDO REVOLUTION

FAKT 3: GRAFIKCHIP UND PROZESSOR

Eine nahezu lebensgroße Darstellung von Spielwelten wird ein ATI-Grafikprozessor namens "Hollywood" ermöglichen. Die enge namentliche Verwandtschaft zum Filmbusiness ist ganz sicher nicht zufällig gewählt. Vor allem wenn man weiß, dass der dazugehörige von IBM gefertigte Hauptprozessor ganz bescheiden "Broadway" genannt wird. Dieser Name wiederum soll wohl die Assoziation zu Live-Unterhaltung schaffen.

Beide Chips sollen also interaktive Unterhaltung auf höchstem Niveau ermöglichen. Wir meinen: Derartige Namen sind Schall und Rauch, die Qualität der entwickelten Spiele wird am Ende entscheidend sein.

FAKT 4: ADE NETZWERK-ADAPTER

Setzen aktuelle Konsolen noch auf Internetzugang über Kabel, wird dies beim Nintendo Revolution anders aussehen: Die Konsole wird laut Reggie Fils-Aime (ausführender Vice President Verkauf und Marketing bei Nintendo) mit einem kabellosen Wi-Fi-Modul ausgestattet sein, über das sich der Spieler ins Internet einwählen kann. Dies verdeutlicht einmal mehr, dass Nintendo mit seiner nächsten Konsolengeneration verstärkt auf Online-Gaming setzen wird. Bereits das tragbare Handheld Nintendo DS verfügt über einen eingebauten Wi-Fi-Adapter.

▲ **TECHNIK:** Der Grafikchip kommt von ATI, den Hauptprozessor fertigt IBM.

FAKT 5: ERSCHENUNGSTERMIN

Ein genaues Release-Datum nennt Nintendo bislang nicht. Dieses soll sich jedoch am Termin der Konkurrenzkonsolen orientieren. Nintendo will nicht noch einmal den Fehler machen, Sony einen zu großen Vorsprung einzuräumen. Noch vor Microsofts Xbox2 (Release: Winter 2005) wird Revolution vermutlich nicht zu haben sein.

REVOLUTION

Chips on Schedule





PLAYSTATION3 VORAB ENTHÜLLT ?

Sollte dies nur der Entwurf eines Fans sein, zählt er wohl mit zu den besten, die bisher erstellt worden sind – Respekt! Sollte dieses Modell hingegen echt sein, werden wir



HOCHZEIT VON BLUE-RAY UND HD-DVD?

ENTWICKLUNG VON PS3-SPIELEN SOLL EINFACH SEIN



Sony-Techniker sicherten Besuchern der Game Developers Conference in San Francisco zu, dass die Entwicklung von PS3-Software einfach sei. Gründe dafür wären unter anderem neue Tools, mit denen Entwickler leichter arbeiten könnten. Außerdem soll der Cell-Prozessor Programmier-Tools verwenden, die den Entwicklern bereits bekannt sind. Somit soll eine höhere Qualität der Spiele gesichert werden.

TOP 10

DIE SCHLIMMSTEN VERSCHIEBUNGEN
DER MODERNEN VIDEOSPIELGESCHICHTE

Republic: The Revolution

ENTWICKLER: Elixir Studios
ANGEKÜNDIGT: 1998
ERSCHIENEN: 2003

Größenwahn tut selten gut: Der als Genie gehandelte Demis Hassabis wollte mit "Republic" die PC-Welt revolutionieren, verschätzte sich aber gehörig. Ambitionen wie "Unsere Grafikengine muss Millionen von Polygonen darstellen" machten den Fertigungsprozess zur unendlichen Geschichte. Am Ende kam eine laue Politiksimulation heraus.

10

Starcraft: Ghost

ENTWICKLER: Nihilistic/Swingin' Ape
ANGEKÜNDIGT: 2002
ERSCHIENEN: bisher noch nicht...

Blizzards Rückkehr ins Konsolenfach gestaltet sich steiniger als erwartet: Nachdem die ursprünglichen Entwickler Nihilistic durch Swingin' Ape ersetzt wurden, ist es still um den Sci-Fi-Schleicher geworden. Einziger Hoffnungsschimmer: Die Macher versprechen, dass "Ghost" noch dieses Jahr erscheint – wer's glaubt?!

8

Daikatana

ENTWICKLER: Ion Storm
ANGEKÜNDIGT: 1997
ERSCHIENEN: 2000

Nach seinem Ausstieg bei id Software gründete John Romero die Spieleschmiede Ion Storm. Deren "Daikatana" ging als Mega flop in die Geschichte ein: Meuternde Mitarbeiter, Misswirtschaft (alleine die Büromiete verschlang monatlich 350.000 Dollar) und ständige Grafikengine-Wechsel sorgten für andauernde Verschiebungen.

4

Heart of Darkness

ENTWICKLER: Amazing Studio
ANGEKÜNDIGT: 1992
ERSCHIENEN: 1998

"Heart of Darkness" sollte nicht nur technisch neue Maßstäbe setzen, sondern ein Trickfilm zum Mitspielen werden. Hochauflösende Bilder und Geräusche um eine Kinoadaptation von Steven Spielberg schürten den Hype. Erst nach sechs Entwicklungsjahren stand der Titel im Laden.

3

Duke Nukem Forever

ENTWICKLER: 3D Realms
ANGEKÜNDIGT: 1997
ERSCHIENEN: bisher noch nicht...

Inzwischen fast ein Treppenzwits: Die Exzentriker von 3D Realms behaupten stets, ihr heiß ersehnter Ego-Shooter befinde sich noch in Arbeit und würde die Konkurrenz wegpusten. "It's done, when it's done!", lautet seit acht Jahren das Credo – wir warten und warten...

1

Kameo: Elements of Power

ENTWICKLER: Rare
ANGEKÜNDIGT: 2001
ERSCHIENEN: bisher noch nicht...

Typisch: Fleißig kündigt Entwickler Rare Spiele an, nur um später ein Dutzend Mal deren Release zu verschieben. Bestes Beispiel ist "Kameo": Ursprünglich für den GameCube geplant, wurde das Spiel Jahre später zum Xbox-Prestigeobjekt umfunktioniert. Inzwischen liegt der Hitkandidat gar auf Halde.

2

Galleon

ENTWICKLER: Confounding Factor
ANGEKÜNDIGT: 1999
ERSCHIENEN: 2004

"Tomb Raider"-Erfinder Toby Guard gründete 1999 sein eigenes Studio und kündigte mit "Galleon" eine Adventure-Revolution an. Zuerst sollte das Spiel nur für den Dreamcast erscheinen, dann wieder für alle Konsolen. Das Ende vom Lied: "Galleon" kam 2004 exklusiv für die Xbox und war hoffnungslos überaltert.

7

Black & White (PSone)

ENTWICKLER: Midas
ANGEKÜNDIGT: 2001
ERSCHIENEN: niemals

Auf dem PC sorgte die Göttersimulation von Peter Molyneux für Furore, ihr PSone-Pendant war aber zum Scheitern verurteilt. Der Trash-Lieferant Midas wollte das Mammutprojekt stemmen und zeigte Journalisten eine spielbare Version – die dermaßen mies ausfiel, dass Peter Molyneux sein Veto einlegte.

9

Half-Life 2

ENTWICKLER: Valve
ANGEKÜNDIGT: 2003
ERSCHIENEN: 2004

Es wäre auch zu schön gewesen: Auf der E3 2003 zeigte Valve erste Spielszenen aus "Half-Life 2", begeisterte damit alle Pressevertreter und versprach einen Release für den September desselben Jahres. Doch die Ego-Götter hatten sich verschätzt: Erst stahl ein Hacker den Programmcode, dann ließ Firmenchef Gabe Newell Teile des Spiels ummodellieren. Im November 2004 erschien "Half-Life 2" schließlich – und wurde allen Erwartungen gerecht.

5



MULTI- MEGA- MOGELN

NEU

SOFTSALE CHEAT CHECKER MULTI TIPPS, TRICKS UND CHEATS FÜR PC · PS2 · GAMECUBE · XBOX

AUSGABE 3
APRIL/MAI 2005

€ 3,99

Österreich € 4,60
Schweiz sfr. 7,80
Benelux € 4,70
Spanien € 5,40



SOFTSALE

CHEAT CHECKER

MULTI

TIPPS, TRICKS
UND CHEATS FÜR
PC · PS2
GAMECUBE
XBOX

Sony PSP &
Nintendo DS
zu gewinnen!

PLUS SPECIAL

BATTLEFIELD 2

SOFTSALE

CHEAT CHECKER
MULTI NR. 3/05

TIPPS, TRICKS
UND CHEATS FÜR

PC
PS2
GAMECUBE
XBOX

€ 3,99

SOFTSALE
GMBH COMPUTERSPIELE
SCHLOSSPLATZ 19
31582 NIENBURG
TEL. 05021/910416
FAX 05021/910403
WWW.SOFTSALE.DE
SOFTSALE@SOFTSALE.DE

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
ACT OF WAR: DIRECT ACTION	1-	-	-	-
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30	2	-	-	2+
DEATH BY DEGREES	3-	59	-	-
DEVIL MAY CRY 3: DANTES ERWACHEN	2+	87	-	1-
DIE SIMS 2 - WILDE CAMPUS-JAHRE	1	-	-	2
DOOM 3 (XBOX)	1-	89	-	1-
ESPN NBA 2K5	2+	87	2,49	-
ESPN NFL 2K5	1	91	-	-
FIGHT NIGHT: ROUND 2	1	-	-	2-
GRAN TURISMO 4	1	92	1,79	1
MARIO PARTY 6	2	76	-	-
PLAYBOY: THE MANSION	3	73	-	4+
RESIDENT EVIL 4	1	94	2,03	1
SHADOW HEARTS: COVENANT	2+	88	-	-
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	1	-	-	1
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 - THE SITH LORDS	1-	91	1,90 (PC) 2,22 (Xbox)	1-
STREET RACING SYNDICATE	2-	-	-	2-
THE BARD'S TALE	2+	-	-	2
TIMESPLITTERS:		85 (PS2)	-	-
FUTURE PERFECT	2+	86 (Xbox, GC)	-	2+
VIEWFULT JOE 2	1-	-	-	1-
WORLD OF WARCRAFT	1	-	1,78	1

VGA PREISVERGLEICH

	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	PC	1	2	3	4
EAs bester Kick bis jetzt.	Amazon 1	50 Euro (PS2)				
Spielen Sie die aktuelle	EB-Games ²	57 Euro (PS2)				
Champions League nach.	Media Markt ³	55 Euro (PS2)				
	WORLD OF WARCRAFT	PC	1	2	3	4
Der süchtigmachende	Amazon 1	39 Euro				
RPG-Knaller. Tauchen Sie	EB-Games ²	45 Euro				
in die Online-Welt ab.	Media Markt ³	-				
	MARIO POWER TENNIS	1	2	3	4	5
Vorteil Mario! Der sportli-	Amazon 1	48 Euro				
che Klempler glänzt auch	EB-Games ²	-				
auf dem Center-Court.	Media Markt ³	53 Euro				
	OUTLAW GOLF 2	1	2	3	4	5
Günstiges Golfspiel mit	Amazon 1	19 Euro (Xbox)				
sehr skurrilen Charakter-	EB-Games ²	18 Euro (Xbox)				
en. Spaß garantiert!	Media Markt ³	17 Euro (Xbox)				

GEHEIMTIPP: Im Konsolenbereich ist cd-wow.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 www.ebgames.de wurden auf den nächst höheren, vollen Euro-Betrag aufgerundet. Versandkosten: Bei Vorkasse fallen für Lieferung und Verpackung 4,50 Euro an.
- 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 Irrtumern vorbehalten.

PC-CHARTS

1	WORLD OF WARCRAFT	Hersteller: Vivendi
Neu	Genre: Rollenspieler	
2	STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC - THE SITH LORDS	Hersteller: LucasArts/Activision
Neu	Genre: Rollenspieler	
3	HALF-LIFE 2	Hersteller: Vivendi
▼	Genre: Ego-Shooter	
4	DIE SIMS 2	Hersteller: EA
▼	Genre: Simulation	
5	DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE	Hersteller: EA
▼	Genre: Strategie	
6	EMERGENCY 3	Hersteller: Take 2
▲	Genre: Strategie	
7	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	Hersteller: EA
▼	Genre: Action-Rennspiel	
8	DIE SIEDLER 5: DAS ERBE DER KÖNIGE	Hersteller: Ubisoft
▼	Genre: Strategie	
9	SID MEIER'S PIRATES!	Hersteller: Atari
▼	Genre: Strategie	
10	FUSSBALL MANAGER 2005	Hersteller: EA
●	Genre: Simulation	

Die Charts wurden ermittelt von **media control**

PLAYSTATION2-CHARTS

1	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	Hersteller: Rockstar
●	Genre: Action	
2	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	Hersteller: EA
●	Genre: Action-Rennspiel	
3	FIFA FOOTBALL 2005	Hersteller: EA
●	Genre: Fußball	
4	SINGSTAR PARTY	Hersteller: Sony
▲	Genre: Musikspiel	
5	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	Hersteller: EA
Neu	Genre: Fußball	
6	WWE SMACKDOWN! VS. RAW	Hersteller: THQ
▲	Genre: Wrestling	
7	EYETOY: PLAY 2 + KAMERA	Hersteller: Sony
▼	Genre: Geschicklichkeit	
8	CALL OF DUTY: FINEST HOUR	Hersteller: Activision
●	Genre: Ego-Shooter	
9	DER SPONGEBOB SCHWAMMKOPF FILM	Hersteller: THQ
▼	Genre: Jump'n'Run	
10	YU-GI-OH! KAPSELMONSTER KOLOSSEUM	Hersteller: Konami
Neu	Genre: Strategie	

Die Charts wurden ermittelt von **media control**

XBOX-CHARTS

1	STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC - THE SITH LORDS	Hersteller: LucasArts/Activision
Neu	Genre: Rollenspieler	
2	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	Hersteller: EA
▼	Genre: Action-Rennspiel	
3	HALO 2	Hersteller: Microsoft
▼	Genre: Ego-Shooter	
4	FABLE	Hersteller: Microsoft
▼	Genre: Rollenspieler	
5	OUTLAW GOLF 2	Hersteller: Take 2
Neu	Genre: Golfspiel	
6	FIFA FOOTBALL 2005	Hersteller: EA
▼	Genre: Fußball	
7	MERCENARIES	Hersteller: LucasArts/Activision
Neu	Genre: Action	
8	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	Hersteller: EA
Neu	Genre: Fußball	
9	CALL OF DUTY: FINEST HOUR	Hersteller: Activision
▼	Genre: Ego-Shooter	
10	DER SPONGEBOB SCHWAMMKOPF FILM	Hersteller: THQ
●	Genre: Jump'n'Run	

Die Charts wurden ermittelt von **media control**

PC-BUDGET-CHARTS

1	COMMAND & CONQUER: GENERÄLE	Hersteller: EA
Neu	Genre: Strategie	
2	COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO (DT.)	Hersteller: Vivendi
●	Genre: Ego-Shooter	
3	DIE SIMS DELUXE	Hersteller: EA
▼	Genre: Simulation	
4	WER WIRD MILLIONÄR 4	Hersteller: Eidos
Neu	Genre: Quiz	
5	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	Hersteller: EA
▼	Genre: Action-Rennspiel	
6	SOLDIER OF FORTUNE 2	Hersteller: Activision
▼	Genre: Action	
7	DIABLO 2: GOLD	Hersteller: Vivendi
▲	Genre: Rollenspiel	
8	WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE	Hersteller: Vivendi
▼	Genre: Strategie	
9	VIETCONG	Hersteller: Take 2/ak tronic
▼	Genre: Ego-Shooter	
10	SPLINTER CELL	Hersteller: Ubisoft
Neu	Genre: Action-Adventure	

Die Charts wurden ermittelt von **media control**

PS2-PLATINUM-CHARTS

1	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	Hersteller: EA
●	Genre: Action-Rennspiel	
2	ATHENS 2004	Hersteller: Sony
Neu	Genre: Sport	
3	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (DT.)	Hersteller: Rockstar
▼	Genre: Action	
4	THE SIMPSONS - HIT & RUN	Hersteller: Vivendi
Neu	Genre: Action	
5	TEKKEN 4	Hersteller: Sony
▼	Genre: Beat'em-Up	
6	DIE SIMS	Hersteller: EA
▼	Genre: Simulation	
7	FIFA FOOTBALL 2004	Hersteller: EA
▼	Genre: Fußball	
8	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	Hersteller: EA
▼	Genre: Ego-Shooter	
9	MOTOGP 3	Hersteller: Sony
●	Genre: Rennsimulation	
10	FINDET NEMO	Hersteller: THQ
Neu	Genre: Geschicklichkeit	

Die Charts wurden ermittelt von **media control**

GAMECUBE-CHARTS

1	MARIO POWER TENNIS	Hersteller: Nintendo
Neu	Genre: Tennis	
2	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	Hersteller: EA
▼	Genre: Action-Rennspiel	
3	MARIO PARTY 5	Hersteller: Nintendo
▲	Genre: Geschicklichkeit	
4	SUPER SMASH BROTHERS MELEE	Hersteller: Nintendo
Neu	Genre: Beat'em-Up	
5	THE LEGEND OF ZELDA: THE WINDWAKER	Hersteller: Nintendo
▼	Genre: Adventure	
6	THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURE	Hersteller: Nintendo
▼	Genre: Adventure	
7	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	Hersteller: EA
▼	Genre: Action-Rennspiel	
8	DER SPONGEBOB SCHWAMMKOPF FILM	Hersteller: THQ
▼	Genre: Jump'n'Run	
9	TALES OF SYMPHONIA	Hersteller: Nintendo
●	Genre: Rollenspiel	
10	SUPER MARIO SUNSHINE	Hersteller: Nintendo
Neu	Genre: Jump'n'Run	

Die Charts wurden ermittelt von **media control**

PRIMAL GAMES®

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

PLAYSTATION 2

Grandgerät® neue Version	149,99
Ass Combat 3	57,99
Brother in Arms	55,99
Call of Duty Finest Hour	55,99
Champion Return to Ark	54,99
Classified: The Sentinel C	29,99
Death by Degrees	49,99
Destroy All Human	57,99
Dragon Ball Z Budokai 3	57,99
Fifa Street	56,99
GTA San Andreas	56,99
Juiced	57,99
Kessen 3	59,99
Killer 7	55,99
Legend of Kay	49,99
Mercenaries	56,99
Metal Gear Solid 3	54,99
Monster Hunter	44,99
Narc	29,99
NBA Street V 3	56,99
Need for Speed Underground 2	56,99
Playboy the Mansion	44,99
Pro Evolution Soccer 4	56,99
Ratchet & Clank 3	57,99
Splinter Cell Chaos Theory	57,99
StarWars Battlefront	55,99
Star Wars Episode 3	56,99
Street Racing Syndicate	44,99
Sukoden 4	57,99
Tenchu Fatal Shadow	56,99
Time Splinter 3	56,99
Yu Gi Oh! Kapuzenmonster Kalesseum	57,99
Warms 4 Mayhem	44,99

GAME CUBE

Grandgerät® MarioKart	99,99
Call of Duty Finest Hour	55,99
Fifa Street	56,99
Harvest Moon a Wonderful live	29,99
Mario Golf	55,99
Mario Party 4	55,99
Mario Tennis	55,99
Metroid Prime Echoes	55,99
Need for Speed Underground 2	56,99
NBA Street V 3	56,99
Paper Mario 2	55,99
Prince of Persia Warrior Within	39,99
Pokemon Colosseum	55,99
SpongeBob Movie	44,99
Street Racing Syndicate	55,99
Tales of Symphonia	55,99
Yu Gi Oh! Königreich der Illusion	57,99
Zelda Four Swords	44,99

X-BOX

Grandgerät®	149,99
Area 51	57,99
Blade Runner 2	51,99
Brother in Arms	55,99
Classified: The Sentinel C	29,99
Dead or Alive Ultimate	54,99
Destroy All Human	57,99
Delta Force Black Hawk Down	39,99
Fifa Street	56,99
First to Fight	56,99
Juiced	57,99
Narc	29,99
Need for Speed Underground 2	56,99
Older Stranger	56,99
Pariah	47,99
Playboy the Mansion	44,99
Predator Concrete Jungle	44,99
Prince of Persia Warrior Within	39,99
Pro Evolution Soccer 4	55,99
Sid Meyers Pirates	57,99
Spike Out	39,99
Splinter Cell Chaos Theory	57,99
StarWars Battlefront	55,99
Star Wars KOTOR 2	56,99
Star Wars Republic Commando	56,99
Street Racing Syndicate	44,99
Time Splinter 2	56,99
Warms 4 Mayhem	44,99

NINTENDO DS

Grandgerät® DS	149,00
Die Sims	39,99
Need for Speed DS	39,99
Pokemon Dash	29,99
Rayman DS	39,99
Spiderman 2 DS	44,99
Yoshi Touch&Go	39,99



Portofreie Lieferung*
(bei Nachnahmezahlung) erhältlich

Wir führen auch das volle Programm für:

- GAMEBOY ADVANCE
- PLAYSTATION
- PC CDROM
- DVD&ANIME DVD
- TRADING CARDS

24 Stunden
Online-Shopping
www.primalgames.de

most Wanted



mit Release-Angebot auf 200 am und zwei Hagen!

EUROPALINIE GEGENÜBER 187

KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44707 BOCHUM-CENTRUM

PRIMAL GAMES

02 34-9 16 06 30

Artikel mit einer Abstrichmenge von 10 Jahren liefern wir ausschließlich gegen Nachschub.
Versand per Nachnahme, Nachnahme und Zahlungsziel gebühr 5,99 Vorbehalte keine weiteren Gebühren Preisänderungen vorbehalten.

VGA MOST WANTED

DIE TOP 5

1 RESIDENT EVIL 4



▲ **HEISS BEGEHRT:** Alle PS2-Fans sehen die Umsetzung herbei.

2 HALF-LIFE 2



▲ **WEIT ENTFERNT:** Für die Xbox-Version gibt es noch keinen Termin.

3 GTA: SAN ANDREAS



▲ **FAST FERTIG:** Das Ganoven-Abenteuer erobert demnächst PC und Xbox.

4 FINAL FANTASY 12



▲ **WIE GEHABT:** Mit etwas Glück erscheint das Rollenspiel noch 2005.

5 THE LEGEND OF ZELDA



▲ **IM ZEITPLAN:** Das Abenteuer von Link soll Ende des Jahres fertig sein.

Leser-Charts zum Mitmachen & Gewinnen

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

LESER-TOP-TEN

1	RESIDENT EVIL 4		Erscheint: Ende 2005	Vormonat: 1. Platz
	Genre: Horror-Adventure	Hersteller: Capcom		
2	HALF-LIFE 2		Erscheint: 2005	Vormonat: 8. Platz
	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Vivendi		
3	GTA: SAN ANDREAS		Erscheint: 10.06.05	Vormonat: 6. Platz
	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Rockstar		
4	FINAL FANTASY 12		Erscheint: 2005	Vormonat: 3. Platz
	Genre: Rollenspiel	Hersteller: Square Enix		
5	THE LEGEND OF ZELDA		Erscheint: 4. Q. 2005	Vormonat: 7. Platz
	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Nintendo		
6	MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION		Erscheint: 15.04.05	Vormonat: -
	Genre: Action-Rennspiel	Hersteller: Rockstar		
7	FAR CRY INSTINCTS		Erscheint: 2. Q. 2005	Vormonat: 10. Platz
	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: Ubisoft		
8	DER PATE		Erscheint: November 2005	Vormonat: -
	Genre: Action-Adventure	Hersteller: EA		
9	BATTLEFIELD 2		Erscheint: 2. Q. 2005	Vormonat: -
	Genre: Ego-Shooter	Hersteller: EA		
10	HITMAN: BLOOD MONEY		Erscheint: 2. Q. 2005	Vormonat: -
	Genre: Action-Adventure	Hersteller: Eidos		

Wir wollen's von Ihnen wissen!

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

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

Sie es natürlich auch auf ein Blatt Papier übertragen.

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

Einreichschluss: 20.05.2005

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

10
SPITZEN-
SPIELE
zu gewinnen

NAME, VORNAME:

STRASSE:

POSTLEITZAHL:

ORT:

TELEFON:

ALTER:

E-MAIL:

Videogames Aktuell
Kennwort "Most Wanted 05/05"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

VGA MOST WANTED

ICH SPIELE DERZEIT:

PLATTFORM

☐ PC ☐ PS2 ☐ Xbox ☐ GC

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

ICH WARTEN AUF:

PLATTFORM

☐ PC ☐ PS2 ☐ Xbox ☐ GC

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!

Besorg's Deinem Handy!

DISPLAY-CLIPS - HIER GEHT AUF DEINEM HANDY DIE POST AB!

SO GEHT'S:

SMS mit "VVP"
+ Best. Nr. an die

86688 *

z.B. "VVP 42819" für Pix "Mein Land"

Oder ab jetzt **SOFORT** jeden Tag

SMS mit "START VVP"
+ Best.Nr. an die

87555 **

z.B. "Start VVP 42098" Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

SMS mit "VVP"
+ Best. Nr. an die

0900 **560330**

SMS mit "VVP"
+ Best. Nr. an die

914

...oder per Telefon:

0190 **861127 *****

☎ 09000502318 SFR 4,23/Min ☎ 09000560574 € 3,63/Min

für WAP Download sende "LINK" an die

86677 *

12 (18) ct VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct),
** Sende STOP VVP + urspr. Abname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag (bei 99ct-ABO max. 6 SMS/Monat). Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). *** max 1,86/min

SPECIAL OFFER
DER PURE KULT:
PERSONAL WALLPAPER

NUR 1,99 €

Allego-Gelb! farbige Display-Clips auf Deinem Display!

NEU

Für alle Handys mit Farbdisplay

42184 42720 42665 42218 42229 42369

42410 42209 42216 42657 42703 42181 42178

42438 42440 42208 42213 42226 42223 42212 42662

POWER-PAKETE - KULT ZUM KRACHERPREIS, SOLANGE DU WILLST!

POWER-PIX-PAKET **POWER-MOVIE-PAKET** **GERMANY POWER-PAKET**

1,99 € pro SMS

Dein Power-Paket erhältst Du täglich, solange Du willst! Sende "Stop + Paketname" an die 87555** um Dein Paket zu stoppen! z.B. "Stop Power Movie"

Sende "Power Pix" an die 87555** Sende "Power Movie" an die 87555** Sende "Power Germany" an die 87555**

DAS IST DER GIGA- HAMMER!!! COOLE WALLPAPER FÜR: 0,99 €

Sende "Giga" + "VVP" an 87555**

TOP-HITS

42924 42511 42890 42816 42830 42822 42241 42912 42078 42917 42792

42818 42832 42791 42772 42794 42782 42234 42836 42565 42166 42914

42838 42780 42916 42925 42752 42746 42926 42114 42239 42750

42063 42775 42748 42041 42803 42911 42785 42802 42915 42729 42140

für alle Handys mit Farbdisplay

MEHR ALS GEDUEL: POWER-RINGTONES ROCKEN DEIN HANDY!

Klingeltöne vorher anhören ?? Rufe an: 01908-56735 €1,86/Min

70er Kult-Ringtones

42897 Love You To Want Me
42896 Tränen fließen nicht
42895 My Boy Lollipop
42894 Lied der Schlümpfe
42893 Anissa
42892 Das schöne Mädchen von Seite 1
42891 jeans On
42890 Sun Of Jamaica
42889 Santa Maria
42888 Wig Wam Bam
42887 Little Willy
42886 Co Co
42885 Ballroom Blitz
42886 Bezaubernde Jeannie
42888 Das Lied vom Tod
42895 YIMCA

TOP-HITS

42883 Geile Zeit
42882 ONLY U
42881 DO SOMETHING
42880 Drop It Like It's Hot
42879 CLUB AN MICH
42878 FEMME LINE U
42877 LIBERATIO
42876 Numb / Encore
42875 GUNZ IN BLACK
42874 LIKE TOY SOLDIERS
42873 The Sound Of San Francisco
42872 One (Always Hardcore)
42871 BOULEVARD OF BROKEN DREAMS
42869 SWEETEST POISON
42868 FUFFIES IN CLUB
42867 POP YA COLLAR
42866 AMERICAN IDIT
42865 LEAVING NEW YORK
42864 MY BOO
42863 CALL ON ME
42862 ENJOY THE SILENCE 04

DAS IST KULT

42131 DDR-HYMNE
42168 JAMES BOND THEMATA
42316 AXEL F
42531 FOOTBALL S COMING HOME
42173 HEIDI
42155 WE ARE THE CHAMPIONS
42182 FLIPPER (TITELMELODIE)
42060 USA HYMNE
42102 ANTON AUS TIROL
42520 10 KLEINE NEGERLEIN
42519 ALF
42516 BUGS BUNNY SHOW
42646 BIENE MAJA
42186 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
42184 MIES MARPLE
42182 DIE MAUS
42460 SUMMER IN THE CITY
42508 BEZAUBERENDE JEANNIE
42514 DIE TAGESSCHAU

KINO

42164 MISSION IMPOSSIBLE
421809 DER PATE
42337 CHARLIE'S ANGELS
42174 DAS BOOT
42510 ROCKY
42342 DER DRITTE MANN
42473 GHOSTBUSTERS
42546 BATMAN
421764 DAS A-TEAM
42344 SEX AND THE CITY
42338 JACKASS
42513 HEIDI
42507 BOB DER BAUMEISTER
42341 DALLAS
42165 KULT
42681 BACARDI FEELING
421041 CHARLOTTE HYMNE
421819 NANA MANA
42472 NEW YORK
42497 VERDAMMT ICH LIEB DICH
42459 HIGHWAY TO HELL

DIE FUN-GRANATE: REAL SOUNDS - LACHEN BIS DER ARZT KOMMT

SUPERCOOLE SOUNDS UND GERÄUSCHE, DIE DU ALS KLINGELTON ODER SMS-SIGNAL NUTZEN KANNST.

BRANDNEU & BEGRIFFZIG 36058 WILDE GLOCKEN
36070 100 % MEKAWITZIG 36059 LIESSEN FREIZUGIG
36071 3 SCHWULLE PFARRER 36060 SCHULHOFGEFLÜSTER
36072 ALARM ALARM 36061 VERDORRENE LUTHER
36073 BABY BABY 36062 DERBE ALTE BEIM SEX
36074 BAD BOY HMMHH 36063 JUNGE VERFÜHRERIN
36075 BIE ORGASMUS 36064 FLOTTER DREIER
36076 CHINESE EKSTASE 36065 STRENGE ERZIEHERIN
36077 FETTER RÜPSPER 36066 GEILE LEHRERIN
36054 SEX, SEX, SEX 36067 ICH KOMME !!
36055 SUSSE AUSTIN 36068 ZARTES VORSPIL
36057 WILDER HOHEPUNKT 36069 VOLLES GETÜMMEL

36009 LAUTE SIRENE H. EXPLOSION
36010 GELÄCHTER MEHRERE LEUTE
36012 USA HYMNE
36014 FOLTER SCHREIE
36016 KRANKES LACHEN
36017 LUSTIGES LACHEN
36019 TOLL VERRÜCKTES LACHEN
36022 EIN ALTER VECHEK
36023 TÜRKLINGEL
36024 KIRCHTURMGLOCKE
36026 KUKUCKRUH
36027 SCHNARCHEN

36032 KATHEDRALENMUSIK
411 GONG
36033 BLUES HARMONIKA
36034 BUNDESkanzleramt
36035 LAUTE SIRENE
36036 FEUERsIRENE
36037 DARTH VADER
36039 LACHENDES BABY
36042 HUNDEBELLEN
36043 ELEFANT
36044 FLIPPER
36048 HAPPY BIRTHDAY!

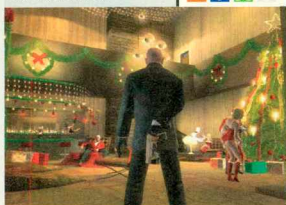
36045 HAHN
36046 KUH
36047 START EINES AUTOS
36048 AUTOSCHRAK
36049 FORMEL 1
36050 FÜRZEN 1
36051 FÜRZEN 2
36052 KOTZEN TOTAL
36056 HEFTIG AKKOTZEN
36078 FRANKENSTEIN
36079 GAMEOVER
36080 GELBE GLOCKEN
36081 GORILLABABY
36082 HALLEXJAHRENDEL

HIGHLIGHTS

PC

HITMAN: BLOOD MONEY

Stealth-Action



▲ **APRIL:** Wann genau der Hitman wieder erscheint, ist noch nicht sicher.

SWAT 4

Taktik-Shooter



▲ **8. APRIL:** Bekämpfen Sie im Team kriminelle Organisationen.

BATTLEFIELD 2

Ego-Shooter



▲ **2005:** Hier erwarten Sie realistische Schauplätze und Fahrzeuge.

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Taktik-Shooter



▲ **2005:** Die berühmte Taktik-Shooter-Serie kehrt noch in diesem Jahr zurück.

PC

Eine bunte Spiele-Mischung wartet in den nächsten Monaten auf die PC-Spieler. Shooter- und Strategiefans werden am besten bedient.



TITEL	GENRE	HERSTELLER	ERSCHEINT	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN APRIL 2005				
Close Combat: First to Fight	Taktik-Shooter	Take 2	29.04.	***
Empire Earth 2	Strategie	Vivendi	29.04.	*****
Guild Wars	Online-Rollenspiel	Flashpoint	28.04.	***
Hitman: Blood Money	Stealth-Action	Eidos	April	*****
Imperial Glory	Echtzeit-Strategie	Eidos	29.04.	***
Lego Star Wars	Action	Eidos	22.04.	***
Matrix Online	Rollenspiel	Sega	08.04.	*****
Obscure (Budget)	Action-Adventure	Atari	14.04.	*****
Still Life	Adventure	MC2	18.04.	**
Stolen	Action-Adventure	Flashpoint	04.04.	***
Stronghold 2	Strategie	Take 2	22.04.	*****
SWAT 4	Taktik-Shooter	Vivendi	08.04.	*****
Syberia Deluxe Edition	Adventure	Atari	01.04.	**
The Bard's Tale	Action-Rollenspiel	Ubisoft	28.04.	***
Yu-Gi-Oh! Online	Strategie	Konami	07.04.	*****

NEUERSCHEINUNGEN MAI 2005

Boiling Point: Road to Hell	Ego-Shooter	Atari	19.05.	*****
Dungeon Lords	Rollenspiel	dtp	06.05.	**
Juiced	Action-Rennspiel	THQ	13.05.	*****
Pariah	Action	HIP	09.05.	*****
Sniper Elite	Action	MC2	02.05.	***
Worms 4: Mayhem	Geschicklichkeit	Codemasters	Mai	***

WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2005

Advent Rising	Action	Vivendi	2005	***
Battlefield 2	Ego-Shooter	EA	2005	*****
Bet on Soldier	Ego-Shooter	Brigades	Sommer	*****
Black & White 2	Strategie	EA	Sommer	*****
Brian Lara Cricket	Sport	Codemasters	Juni	**
Codename Panzers: Phase 2	Echtzeit-Taktik	CDV	Sommer	*****
Cold Fear	Horror-Adventure	Ubisoft	Sommer	*****
Cold War	Action	Dreamcatcher	20.06.	***
Cossacks 2: Napoleonic Wars	Strategie	CDV	2005	*****
Crime Life	Action	Konami	2005	*****
Dragonshard	Strategie	Atari	16.06.	*****
Dungeon Siege 2	Rollenspiel	Microsoft	2005	*****
F.E.A.R.	Ego-Shooter	Vivendi	Herbst	*****
Fahrenheit	Action-Adventure	Vivendi	Sommer	***
Ghost Recon 2	Taktik-Shooter	Ubisoft	Sommer	*****
Grand Theft Auto: San Andreas	Action	Rockstar	Juni	*****
Middle-Earth Online	Online-Rollenspiel	Vivendi	2005	*****
Myst V: End of Ages	Adventure	Ubisoft	2005	*****
Rainbow Six: Lockdown	Taktik-Shooter	Ubisoft	2005	*****
Stalker: Shadow of Chernobyl	Ego-Shooter	THQ	Winter	*****
The Godfather	Action	EA	2005	*****
The Matrix Online	Action	Ubisoft	2005	*****
The Movies	Simulation	Activision	2005	*****
The Regiment	Ego-Shooter	Konami	2005	*****
Wartime Command	Echtzeit-Strategie	Codemasters	Juni	***

***** = TOP-HIT ***** = KLASSE *** = GELUNGEN ** = GANZ NETT * = FINGER WEG

HIER FINDEN SIE DIE AKTUELLEN ERSCHEINUNGSTERMINE DER KOMMENDEN TOP-HITS ÜBERSICHTLICH NACH SYSTEMEN SORTIERT.

PLAYSTATION2

Das neue PS2-Jahr beginnt mit einer Fülle an Toptiteln. Unsere Übersicht zeigt, worauf Sie sich freuen dürfen.



TITEL	GENRE	HERSTELLER	ERSCHEINT	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN APRIL 2005				
Ghost in the Shell	Action	Atari	21.04.	☆☆☆
Haunting Ground Psychological	Horror-Adventure	Capcom	29.04.	☆☆☆
Hitman: Blood Money	Stealth-Action	Eidos	April	☆☆☆☆
Lego Star Wars	Action	Eidos	22.04.	☆☆☆☆
Midnight Club 3: DUB Edition	Action-Rennspiel	Take 2	15.04.	☆☆☆☆☆
MX vs. ATV Unleashed	Action-Rennspiel	THQ	15.04.	☆☆☆☆☆
Red Ninja	Action	Vivendi	01.04.	☆☆
Stolen	Action-Adventure	Flashpoint	04.04.	☆☆
Street Racing Syndicate	Action-Rennspiel	Codemasters	13.04.	☆☆☆☆
Super Monkey Ball Deluxe	Geschicklichkeit	Sega	22.04.	☆☆☆☆
Viewtiful Joe 2	Action	Capcom	01.04.	☆☆☆☆☆
Yu Yu Hakusho Dark Tournament	Strategie	Atari	28.04.	☆☆

NEUERSCHEINUNGEN MAI 2005

Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Jump'n'Run	Ignition	16.05.	☆☆
Area 51	Ego-Shooter	Midway	19.05.	☆☆
Cold Winter	Action	Vivendi	06.05.	☆☆☆☆
Destroy All Humans!	Action-Adventure	THQ	27.05.	☆☆☆☆
Enthusia Professional Racing	Rennsimulation	Konami	04.05.	☆☆☆☆
Full Spectrum Warrior	Taktik-Shooter	THQ	13.05.	☆☆☆☆
Juiced	Action-Rennspiel	THQ	13.05.	☆☆☆☆
Monster Hunter	Action	Capcom	27.05.	☆☆☆☆
NARC	Action-Adventure	Midway	06.05.	☆☆
Sniper Elite	Action	MC2	02.05.	☆☆
Star Wars Episode III: Die Rache der Sith	Action	Activision	05.05.	☆☆☆☆
Worms 4: Mayhem	Geschicklichkeit	Codemasters	Mai	☆☆

WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2005

Ape Escape 3	Geschicklichkeit	Sony	2005	☆☆☆☆
Crime Life	Action	Konami	2005	☆☆☆☆
EyeToy: Kinetic	Geschicklichkeit	Sony	Sommer	☆☆☆☆
Far Cry Instincts	Ego-Shooter	Ubisoft	Herbst	☆☆☆☆
Final Fantasy 12	Rollenspiel	Sony	2005	☆☆☆☆☆
Front Mission 4	Strategie	Square Enix	Herbst	☆☆☆☆
God of War	Action	Sony	24.06.	☆☆☆☆☆
Killer 7	Action-Adventure	Capcom	24.06.	☆☆☆☆
Kingdom Hearts 2	Rollenspiel	Sony	2005	☆☆☆☆
MotoGP 4	Rennsimulation	Sony	Sommer	☆☆☆☆☆
Pariah	Action	HIP	28.06.	☆☆☆☆
Rainbow Six: Lockdown	Taktik-Shooter	Ubisoft	2005	☆☆☆☆
Resident Evil 4	Horror-Adventure	Capcom	Winter	☆☆☆☆☆
Resident Evil Outbreak: File 2	Horror-Adventure	Capcom	02.10.	☆☆
Soul Calibur 3	Beat'em-Up	Sony	Winter	☆☆☆☆☆
StarCraft Ghost	Action	Vivendi	2005	☆☆☆☆
Tekken 5	Beat'em-Up	Sony	Sommer	☆☆☆☆☆
Tenchu: Fatal Shadows	Stealth-Action	Sega	2005	☆☆☆☆
The Godfather	Action	EA	2005	☆☆☆☆
The Movies	Simulation	Activision	2005	☆☆☆☆
The Warriors	Action	Rockstar	Herbst	☆☆☆☆
Wanda and Colossus	Action-Adventure	Sony	2005	☆☆☆☆

☆☆☆☆☆ = TOP-HIT ☆☆☆☆ = KLASSE ☆☆☆ = GELUNGEN ☆☆ = GANZ NETT ☆ = FINGER WEG

HIGHLIGHTS

PLAYSTATION2

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Action-Rennspiel

P X



▲ 15. APRIL: Rasante Bleifußrennen in amerikanischen Großstädten.

ENTHUSIA

Rennsimulation

P X



▲ 4. MAI: Sonys Gran Turismo 4 bekommt Konkurrenz von Konami.

STAR WARS EPISODE III

Action

P X



▲ 5. MAI: Rechtzeitig zum letzten Kinofilm erscheint natürlich das Spiel.

SOUL CALIBUR 3

Beat'em-Up

P X



▲ 2005: Teil drei erscheint wider Erwarten nur für die PlayStation2.

VGA AKTUELLE TERMINE

HIGHLIGHTS

XBOX

SPIKE OUT

Beat'em-Up



▲ 15. APRIL: Lange mussten wir auf die Umsetzung des Automaten warten.

WWE WRESTLEMANIA 21

Wrestling



▲ 30. APRIL: WWE-Fans dürfen sich auf ein cooles Wrestling-Spiel freuen.

DESTROY ALL HUMANS!

Action-Adventure



▲ 27. MAI: Die Außerirdischen wollen alles Leben auf der Erde auslöschen.

FAR CRY: INSTINCTS

Ego-Shooter



▲ SEPTEMBER: Der Ego-Shooter kann sich auch auf Konsole sehen lassen.

XBOX

Microsofts Xbox lockt 2005 mit hochwertigen Exklusiv-Titeln. Aber auch Multiformat-Spiele machen hier oft die beste gute Figur.



TITEL	GENRE	HERSTELLER	ERSCHEINT	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN APRIL 2005				
Close Combat: First to Fight	Taktik-Shooter	Take 2	29.04.	☆☆☆
Dancing Stage Unleashed 2	Tanzspiel	Konami	07.04.	☆☆☆☆
Doom 3	Ego-Shooter	Activision	07.04.	☆☆☆☆☆
Gotcha!	Action	Take 2	15.04.	☆☆☆
Hitman: Blood Money	Stealth-Action	Eidos	April	☆☆☆☆
Lego Star Wars	Action	Eidos	22.04.	☆☆☆
Midnight Club 3: DUB Edition	Action-Rennspiel	Take 2	15.04.	☆☆☆☆☆
MX vs. ATV Unleashed	Action-Rennspiel	THQ	15.04.	☆☆☆☆
Red Ninja	Action	Vivendi	01.04.	☆☆☆
Spike Out	Beat'em-Up	Sega	15.04.	☆☆☆☆
Still Life	Adventure	MC2	18.04.	☆☆☆
Stolen	Action-Adventure	Flashpoint	04.04.	☆☆☆
Street Racing Syndicate	Action-Rennspiel	Codemasters	13.04.	☆☆☆☆
Super Monkey Ball Deluxe	Geschicklichkeit	Sega	22.04.	☆☆☆☆
WWE Wrestlemania 21	Wrestling	THQ	30.04.	☆☆☆☆

NEUERSCHEINUNGEN MAI 2005

Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Jump'n'Run	Ignition	16.05.	☆☆
Area 51	Ego-Shooter	Midway	19.05.	☆☆☆
Conker: Live and Reloaded	Action	Microsoft	20.05.	☆☆☆☆
Destroy All Humans!	Action-Adventure	THQ	27.05.	☆☆☆☆
Forza Motorsport	Rennsimulation	Microsoft	06.05.	☆☆☆☆
Juiced	Action-Rennspiel	THQ	13.05.	☆☆☆☆
NARC	Action-Adventure	Midway	06.05.	☆☆☆
Pariah	Action	HIP	09.05.	☆☆☆☆
Sid Meier's Pirates!	Strategie	Atari	26.05.	☆☆☆☆☆
Sniper Elite	Action	MC2	02.05.	☆☆☆
Star Wars Episode III: Die Rache der Sith	Action	Activision	05.05.	☆☆☆☆
Unreal Championship 2	Ego-Shooter	Atari	06.05.	☆☆☆☆☆
Worms 4: Mayhem	Geschicklichkeit	Codemasters	Mai	☆☆☆

WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2005

Advent Rising	Action	Vivendi	2005	☆☆☆
America's Army: Rise of a Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	2005	☆☆☆
Cold War	Action	Dreamcatcher	20.06.	☆☆☆
Crime Life	Action	Konami	2005	☆☆☆☆
Fahrenheit	Action-Adventure	Vivendi	Sommer	☆☆☆
Far Cry: Instincts	Ego-Shooter	Ubisoft	September	☆☆☆☆
Grand Theft Auto: San Andreas	Action	Rockstar	Juni	☆☆☆☆☆
Incredibles 2	Action-Adventure	THQ	November	☆☆☆☆
Iron Phoenix	Beat'em-Up	Atari	Sommer	☆☆☆
King of Fighters: Maximum Impact	Beat'em-Up	Flashpoint	2005	☆☆☆
MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	Rennsimulation	THQ	10.06.	☆☆☆☆
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Taktik-Shooter	Codemasters	Sommer	☆☆☆☆
Painkiller	Action	Dreamcatcher	06.06.	☆☆☆☆
Pool Paradise + Jimmy White World Tour	Billard	Flashpoint	2005	☆☆☆
Rainbow Six: Lockdown	Taktik-Shooter	Ubisoft	2005	☆☆☆☆
StarCraft: Ghost	Action	Vivendi	2005	☆☆☆☆
The Godfather	Action	EA	2005	☆☆☆☆
The Movies	Simulation	Activision	2005	☆☆☆☆

☆☆☆☆☆ = TOP-HIT ☆☆☆☆ = KLASSE ☆☆☆ = GELUNGEN ☆☆ = GANZ NETT ☆ = FINGER WEG

HIER FINDEN SIE DIE AKTUELLEN ERSCHEINUNGSTERMINE DER KOMMENDEN TOP-HITS ÜBERSICHTLICH NACH SYSTEMEN SORTIERT.

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	ERSCHEINT	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN 2005				
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Jump'n'Run	Ignition	16.05.	☆☆
Baten Kaitos	Rollenspiel	Nintendo	01.04.	☆☆☆☆☆
Batman Begins	Action	EA	Juni	☆☆☆☆
Donkey Konga 2: Hit Song Parade	Geschicklichkeit	Nintendo	03.06.	☆☆☆☆
Killer 7	Action-Adventure	Capcom	2005	☆☆☆☆
Madagascar	Geschicklichkeit	Activision	Juni	☆☆☆☆
Medal of Honor: European Assault	Ego-Shooter	EA	Sommer	☆☆☆☆☆
Starfox Assault	Action	Nintendo	29.04.	☆☆☆☆☆
StarCraft Ghost	Action	Vivendi	2005	☆☆☆☆
The Godfather	Action	EA	2005	☆☆☆☆
The Legend of Zelda	Action-Adventure	Nintendo	2005	☆☆☆☆☆
The Movies	Simulation	Activision	2005	☆☆☆☆☆
Viewtiful Joe 2	Action	Capcom	01.04.	☆☆☆☆☆

NINTENDO DS/GAME BOY ADVANCE

Der Game Boy Advance hat einen großen Bruder bekommen: den Nintendo DS. Auf ihm laufen auch die alten GBA-Spiele!



TITEL	GENRE	HERSTELLER	ERSCHEINT	TENDENZ
NEUERSCHEINUNGEN 2005				
Batman Begins (GBA)	Action	EA	Juni	☆☆☆☆
Boktai 2: Solar Boy Django (GBA)	Strategie	Konami	Mai	☆☆☆☆
Castlevania DS (DS)	Action-Adventure	Konami	Herbst	☆☆☆☆
Incredibles 2 (DS, GBA)	Action-Adventure	THQ	November	☆☆☆☆
King Kong (DS)	Action	Ubisoft	2005	☆☆
Kingdom Hearts (GBA)	Action-Rollenspiel	Nintendo	06.05.	☆☆☆☆
Lego Star Wars (GBA)	Action	Eidos	22.04.	☆☆
Mario Party Advance (GBA)	Geschicklichkeit	Nintendo	24.06.	☆☆☆☆
Need for Speed Underground 2 (DS)	Action-Rennspiel	EA	27.05.	☆☆☆☆
Splinter Cell: Chaos Theory (DS)	Stealth-Action	Ubisoft	2005	☆☆☆☆☆
Star Wars: Rache der Sith (DS, GBA)	Action	Ubisoft	Mai	☆☆☆☆☆
WarioWare Twisted! (GBA)	Geschicklichkeit	Nintendo	03.06.	☆☆☆☆☆
Yoshi's Universal Gravitation (GBA)	Geschicklichkeit	Nintendo	22.04.	☆☆☆☆

☆☆☆☆ = TOP-HIT ☆☆☆ = KLASSE ☆☆☆ = GELUNGEN ☆ = GANZ NETT ☆ = FINGER WEG

HIGHLIGHTS

GAMECUBE

BATEN KAITOS

Rollenspiel



▲ 1. APRIL: Natürlich gibt's viele taktische, rundenbasierte Kämpfe.

STARFOX ASSAULT

Action



▲ 29. APRIL: Das Star-Fox-Team kämpft wieder für die Freiheit.

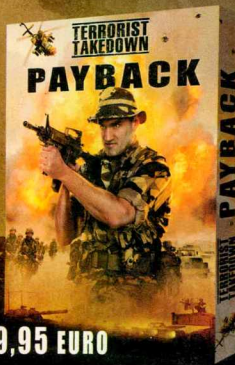
THE LEGEND OF ZELDA

Action-Adventure



▲ 2005: Darauf warten alle – ein knuddelfreies Zelda-Abenteuer.

TERRORISTS attack again! at stores 10 April 2005



www.city-interactive.com
©2005 CITY Interactive. All rights reserved.

only 9,95 EURO

DAS VGA-GEWINNSPIEL

Sie sind nur eine kleine Rechenaufgabe weit von einem tollen Preis entfernt! Gewinnen Sie Goodies von Nintendo und Ubisoft!



Touch Me! Nintendo zeigt sich mit seiner tragbaren Videospielkonsole kontaktfreudig. Mit dem beigelegten Stift lassen sich die Spielzüge direkt auf dem Touchscreen-Bildschirm des Nintendo DS ausführen. In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir jeweils zwei DS. Damit Sie sofort loszocken können, legen wir den Geräten jeweils noch sechs Spiele bei. Als Trostpreise verlosen wir zwölf weitere DS-Spiele. Viel Glück.

**UBISOFT™**

Mit "Splinter Cell: Chaos Theory" erschien vor wenigen Wochen eines der besten Agenten-Adventures für PC, PS2, Xbox und GameCube. Für alle Fans der Serie verlor sich in diesem Monat ein paar richtig geile Fanpakete. Darin befinden sich unter anderem eine 30 cm große Sam-Fisher-Statue, hochwertige Eastpack-Taschen, Radios, Lupen, Leselampe und noch viel mehr. Gleiches gibt es übrigens auch zu "Splinter Cell: Chaos Theory".



Beantworten Sie folgende Preisfrage:

Wie viel sind die Preise auf dieser Seite zusammen wert?

Schicken Sie Ihre Postkarte an folgende Adresse:

Cypress GmbH
VGA-Gewinnspiel Mai
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Einsendeschluss: 20.05.2005. Mitarbeiter von Nintendo, Ubisoft und CyPress sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt. Die Gewinner werden schriftlich von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

VGA TESTCENTER

SO TESTET VGA

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

VIDEO GAMES AKTUELL
TOP-HIT

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

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



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

SEHR GÜNSTIGER!
30 EURO
SEHR GÜNSTIGER!

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

ADD-ON



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



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

DER VGA-TESTKASTEN

TERMINE UND PREISE: Hier sehen Sie, ob und wann das getestete Spiel für die einzelnen Systeme erscheint und wie viel es jeweils kostet.

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

SPIELE-INFO: Genre, Sprache, Schwierigkeitsgrad: An dieser Stelle liefern wir Ihnen alle Informationen, die Sie über das getestete Spiel haben sollten.

PC: HARDWARE-ANFORDERUNG:

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

Standard	Standard	High-End
Proz. 1,2 GHz RAM 256 MB Geforce 2/4MX	Proz. 2,0 GHz RAM 512 MB Geforce 5700	Proz. 3,4 GHz RAM 1 GB Geforce 6800

PRO UND CONTRA: Was ist super, was voll daneben? An dieser Stelle nennen wir die wichtigsten Vor- und Nachteile des Spiels.

GRAFIK UND SOUND: Hier lesen Sie Fakten und Noten zur Spieltechnik. Neben unseren Kommentaren liefern wir auch Infos zu eventuell vorhandenen Features wie 50/60-Hz-Umschaltung, 16:9-Modus oder Raumklang.

STEUERUNG: Wie einfach gelingt die Bedienung? Ist die Steuerung intuitiv, oder muss man sich erst einarbeiten? Wie gut ein Spiel von der Hand geht, bewerten wir hier.

FAZIT UND NOTE: Das Spiel in der Kurzzusammenfassung sowie die finale Bewertung im Schulnotensystem.

TESTERGEBNIS	
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	
System	PC PS2 Xbox GC
Erscheint	18.11. 18.11. 18.11. 18.11.
Preis	45 Euro 60 Euro 60 Euro 60 Euro
Zu beachten	Unser Test basiert auf der PS2-Version. Die GameCube-Fassung enthält als Einzige keinen Online-Modus.
Spiele-Infos	Genre Rennspiel Entwickler/Herst. EA/EA PC-Anforderung Standard (S. 55) Spieleranzahl 1-2 (6 online) Schwierigkeit mittel Speichern nach Rennen Texte/Stimmen deutsch/deutsch Altersfreigabe ab 6 www.electronicarts.de
Pro & Contra	▲ Fantastisch modellierte Stadtkulisse ▲ Schier unbegrenzte Tuning-Optionen ▲ Abwechslungsreiche Renn-Modi ▲ Stets fairer Schwierigkeitsgrad ▼ Story-Modus künstlich gestreckt
Grafik	Bis auf dezente Ruckler superbe Hochglanzoptik mit 16:9-Modus. 1-
Sound	Lizenzierte Songs und professionelle Sprecher mit Surround-Sound. 1-
Steuerung	Punktgenaue Arcade-Kontrollen ohne jeglichen Realismus-Ballast. Ich will Spaß, ich geh' Gas. Inhaltlich aufgemerkte Fortführung der erfolgreichen Tuning-Raserei mit gigantischem Umfang – Pflichtkauf! 1-
Fazit	WERTUNG 1-



INHALT

SPIELE IM TEST

SPIELETTITEL	SEITE	SYSTEM
BATEN KAITOS	73	PC PS2 Xbox GC
DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE – NEBELREICH	74	PC PS2 Xbox GC
DRIVER 3 (BUDGET)	76	PC PS2 Xbox GC
EMPIRE EARTH 2	58	PC PS2 Xbox GC
ENTHUSIA: PROFESSIONAL RACING	62	PC PS2 Xbox GC
HAUNTING GROUND	72	PC PS2 Xbox GC
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION	56	PC PS2 Xbox GC
NIBIRU	75	PC PS2 Xbox GC
ROBOTS	71	PC PS2 Xbox GC
SILENT HUNTER 3	68	PC PS2 Xbox GC
SÖLDNER: MARINE CORPS	74	PC PS2 Xbox GC
SPY VS. SPY	75	PC PS2 Xbox GC
STARFOX ASSAULT	65	PC PS2 Xbox GC
STOLEN	70	PC PS2 Xbox GC
SWAT 4	66	PC PS2 Xbox GC
UNREAL CHAMPIONSHIP 2005: THE LIANDRI CONFLICT	64	PC PS2 Xbox GC

BUDGETTESTS

DRIVER 3	76	PC PS2 Xbox GC
BUDGET-HIGHLIGHTS	76	PC PS2 Xbox GC

ALTERSFREIGABE

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



Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG. Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote verstetigen die Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren.



Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote verstetigen die Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren.



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Aggressiv-konkurrenzfördernde oder kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spieldaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärhistorie oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapferen Rollen in konkreten Sagen und Mythenwelten. Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Rasch bewaffnete Action, mitunter gegen menschensähnliche Spielfiguren, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen.



Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG. Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass § 14 JuSchG Abs. 4 und § 15 JuSchG Abs. 2 („Jugendgefährdung“) nicht erfüllt sind.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Legen Sie die Füße hoch, ruhen Sie sich aus und gönnen Sie sich einen Tee... denn wenn Midnight Club 3 kommt, müssen Sie fit sein!



▲ **ROCKER:** Auch wenn sie nicht so aussehen, so lassen sich Chopper doch überraschend gut steuern. Und flink sind sie auch.



▲ **BERSEKER:** Mit dem Agro-Modus von Geländewagen und SUVs fahren Sie einfach durch den Gegenverkehr hindurch.



▲ **FETZER:** Die Leiste links im Bild zeigt die Energie für Ihre Special-Moves an, die rechte informiert über Windschatten-Turbo und Nitro-Ladung. Auf dem Radar links unten werden Ihre Gegner und die Wegpunkte eingeblendet.



▲ **RUTSCHER:** Unter Einsatz der Handbremse driften Sie locker um die Kurve.



▲ **TUNER:** Die verschiedenen Tuning-Teile für eine Fahrzeugklasse müssen Sie erst in bestimmten Rennen freischalten.

Seit den "GTA"-Titeln erwartet man von Rockstar nur echte Hammer-Spiele. Ob auch "Midnight Club 3" den hohen Erwartungen gerecht werden würde, war bisher unklar. Schließlich waren die beiden Vorgänger schon ganz gut, sie hatten aber auch ihre Fehler. Und die hätten sich leicht auch in den dritten Teil einschleichen können. Doch jetzt, nachdem wir dem Racing-Monster in langen Test-Sessions unter die Haube geschaut haben, sind wir frei von Zweifeln: "Midnight Club 3" fetzt wie die Hölle!

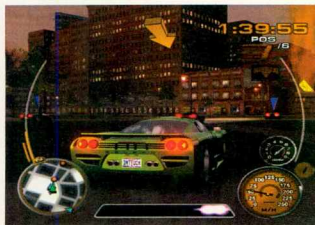
UMFANG: Das Spiel teilt sich auf in die klassischen Modi Arcade und Karriere. Der Arcade-Modus bietet eine große Anzahl von Spielvarianten, die zwar auch für den Einzelspieler recht lustig sind, aber eigentlich erst zu zweit im Splitscreen oder mit bis zu acht Spielern im Netzwerk oder über Internet so richtig Laune machen. Bei "Capture the Flag" flitzen alle Spieler durch eine der drei frei befahrbaren Städte (zur Auswahl stehen San Diego, Atlanta und Detroit) und jagen einer Flagge nach, die zum Abwurfplatz gebracht werden muss. Bei "Paint" zeigt der Radar eine Menge wild verteilter Wegpunkte, die Sie durch Vorbeifahren mit Ihrer Farbe markieren müssen. Und bei "Tag" schließlich muss ein Jäger einen anderen Spieler fangen, um ihn damit zum Jäger

zu machen. Die übrigen Spielvarianten basieren auf normalen Rennen – wer also zuerst im Ziel ankommt oder die vorgegebene Rundenzahl absolviert, gewinnt.

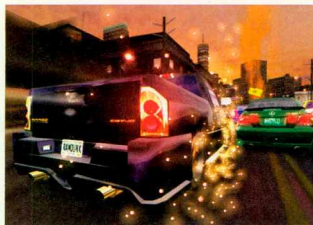
Ein besonderes Schmankerl ist der Race-Editor, bereits bekannt aus dem Vorgänger. Der erlaubt Ihnen, nach Gutdünken eigene Wegpunkte in den Städten zu platzieren und so ganz neue Rennen zu entwerfen.

Im Karriere-Modus hingegen klappern Sie die drei Städte auf der Suche nach würdigen Konkurrenten und Renn-Wettbewerben ab. Siege bringen Geld, Fahrzeuge oder schalten Tuningteile frei. Die wiederum kaufen Sie in den Werkstätten der drei Metropolen und motzen damit Ihre Autos und Motorräder optisch und leistungsmäßig auf. Sämtliche Teile sind lizenziert und auf die jeweiligen Fahrzeuge angepasst.

SPIEL: Die Rennen werden nicht auf abgesteckten Strecken ausgetragen, sondern auf den Straßen von San Diego, Atlanta und Detroit. Die Route vom Start zum Ziel bestimmen Sie größtenteils selbst. Wichtig ist jedoch, dass Sie unterwegs alle Checkpoints passieren. Meist müssen Sie die Wegpunkte in einer festen Reihenfolge abfahren, manchmal bleibt die Abfolge aber auch Ihnen überlassen. Besonders tückisch sind Ren-



▲ **SPORTLER:** Für Geschosse wie diesen Saleen S7 brauchen Sie sehr gute Reflexe.



▲ **DRÄNGLER:** Blechkontakt wird durch Funkenregen eindrucksvoll in Szene gesetzt.



▲ **MONSTER:** Unter den Sportwagen finden Sie Flitzer wie diesen Gemballa-Porsche.



▲ **HELL DRIVER:** Renn-Bikes sind verflucht schnell und lassen sich per Gewichtsverlagerung und Handbremse auch bestens manövrieren. Bei einem heftigen Unfall jedoch haut es den Fahrer aus dem Sattel, und das kostet wertvolle Zeit.



▲ **JÄGER:** Auf der Jagd nach dem Flaggenträger setzen Sie ein Power-up ein. Die Reichweite der Waffen ist jedoch begrenzt.



▲ **BRÜLLER:** Wenn Sie mit der Roar-Funktion eines Muscle Cars den Motor aufheulen lassen, ergreifen die Rivalen die Flucht.

nen, bei denen es nur Start- und Zielpunkt gibt. Dann nämlich müssen Sie die schnellste Strecke selbst finden.

Um mit dem dichten Zivilverkehr und den fiesen Gegnern fertig zu werden, bedienen Sie sich einer Vielzahl nützlicher Fahrtechniken. Mit der Handbremse driften Sie lässig um die Kurve, auf zwei Rädern manövrieren Sie Ihren Wagen auch durch schmale Lücken, in der Luft justieren Sie die Lage des Fahrzeugs und für einen besseren Überblick heben Sie die Kamera ein Stück nach oben. Fahren Sie dicht hinter einem Rivalen her, lädt sich Ihr Windschatten-Turbo auf. Ein Piepsen signalisiert dessen Einsatzbereitschaft. Auf Knopfdruck zünden Sie den Turbo und schießen mit einer irrigen Geschwindigkeit an Ihrem Vordermann vorbei.

Darüber hinaus spielen Sie in bestimmten Rennen coole Spezialfunktionen frei. Chopper und Muscle Cars entfenden eine Druckwelle, die alle Fahrzeuge zur Seite schiebt. Limousinen und Geländewagen werden für kurze Zeit unverwundbar und rammen alles aus dem Weg, was ihnen vor die Stoßstange kommt. Und Rennmotorräder, Tuningautos und Sportwagen verfügen über einen Zeitlupen-Modus, dank dem Sie im letzten Moment einen drohenden Crash verhindern.

Schwer beeindruckt hat uns die pfeilschnelle Grafik. Sie läuft zwar nicht ganz so flüssig wie beispielsweise jene von "Burnout 3", vermittelt das Geschwindigkeitsgefühl aber mindestens genauso gut und gerät nie ins Stocken. Außerdem muss man berücksichtigen, dass in "Midnight Club 3" eine komplette Stadt mit Wolkenkratzern, Geschäften, Parks, Fußgängern und Zivilverkehr dargestellt wird – atemberaubend.

FAZIT: Rockstar hat die wichtigsten Elemente eines guten Arcade-Renners vereint und mit eigenen Zutaten verfeinert. Wenn Sie mit einem Affenzahn durch die belebten Metropolen preschen, mit aggressiven Rivalen kämpfen und gleichzeitig Hindernissen ausweichen, steigt der Adrenalinspiegel rapide.

Die Rennen sind teils knackig, aber nie unfair. Es gibt immer Lücken, durch die Sie schlüpfen können. Dank breiter Straßen, einfacher Steuerung und vielen zerstörbaren Objekten (Zäune, kleine Bäume etc.) wird die Frustgrenze nie überschritten. 60 heiße Autos und Bikes, umfangreiche Tuning-Optionen und spaßige Arcade-Modi halten Sie für Wochen bei Laune. Wer nicht mit dem Prinzip der Checkpointrennen auf Kriegsfuß steht, sollte unbedingt zugreifen. **CG**

TESTERGEBNIS

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

System	PS2 Xbox
Entwickler/Herst.	Rockstar/Take2
PC-Anforderung	-
Preis	15.4. 15.4. 60 Euro 60 Euro
Zu beachten	Die Xbox-Version läuft einen Tick flüssiger und hat einen 16:9-Modus.
Spielinfos	Genre Rennspiel Spieleranzahl 1-2 (8 online) Schwierigkeit mittel Speichern automatisch Texte/Stimmen deutsch/englisch Altersfreigabe ab 6 www.midnightclub3.de
Pro & Contra	▲ Drei große, frei befahrbare Städte ▲ Viele nützliche Spezialmanöver ▲ Großes Fahrzeug- & Tuningangebot ▲ Spaßige Arcade-Modi ▼ Rennen sind fair, aber auch schwer
Grafik	Detaillierte Umgebungen und Vehikel, wahnsinnig schnell, fast ruckelfrei. 1 GUT
Sound	Knackige, aber etwas monotone Motorsounds, 100 Songs. 1 GUT
Steuerung	Herrlich eingängig, gute Fahrzeugkontrolle, viele nützliche Kniffe. 1 SEHR GUT
Fazit	Grafisch hervorragende und kreisend schnelle Großstadt-Raserei mit sehr guter Steuerung, viel Umfang und fairem Schwierigkeitsgrad. WERTUNG 1





EMPIRE EARTH 2

Wollten Sie schon immer mal wissen, was in fünftausend Jahren so alles passieren kann?



▲ **XIII. EPOCHE:** Durch die Shortcut-Tasten oben links lassen sich Trupps zusammenfassen und schnell anwählen.

▲ **VI. EPOCHE:** Über das zusätzliche Fenster rechts unten können wir während unserer Kampfhandlungen stets ein Auge auf weitere wichtige Stellen werfen. Hier bearbeiten unsere schweren Geschütze gerade dicke Festungsmauern.

MULTIPLAYER

Bis zu zehn Imperialisten dürfen im LAN und Internet ihre Besitztümer erweitern.

NEUN SPIELMODI:

- **Eroberung: Deatmatch**
- **Kronen (Anzahl):** Gewinnen Sie eine bestimmte Anzahl Kronen
- **Kronen (Zeit):** Kontrollieren Sie die Kronen für eine bestimmte Zeit
- **Herr des Hügels:** Erobern Sie das zentrale Gebiet der Karte und halten Sie es
- **Kapitole:** Erobern Sie die Rathäuser der Mitspieler und halten Sie diese
- **Verbündete Kapitole:** Wie Kapitole. Die Alliierten müssen auch die Rathäuser der Verbündeten mit verteidigen
- **Königsmord:** Verteidigen Sie Ihren König
- **Krisenherde:** Bauen Sie Festungen an speziellen Punkten
- **Territorienkontrolle:** Erobern Sie einen bestimmten Prozentsatz an Territorien



▼ **IV. EPOCHE:** Der Multiplayer-Part bietet viel Abwechslung.

Echtzeit-Strategen können wahrlich nicht über einen Mangel an Nachschub klagen. Fast monatlich wuseln neue Arbeiter, Kampfeinheiten und Helden auf den Computern der Taktik-Fans herum: Im zurückliegenden Monat "Act of War", davor "Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde", in Kürze folgt "Stronghold 2". Die Szenarios sind dabei meist in bestimmten Zeitschnitten wie Mittelalter oder Gegenwart angesiedelt. Mit 15 Epochen – von der Antike bis in die Zukunft – setzt sich Vivendi zweiter "Empire Earth"-Teil ganz deutlich ab.

STORY: In drei Kampagnen erleben Sie wichtige Phasen der Entwicklungsgeschichte. Der koreanische Abschnitt beginnt 2.500 Jahre vor Christus und zieht sich bis ins Jahr 700 nach Christus. Schlüpfen Sie in die Haut der Deutschen, erleben Sie die Zeit von 1200 bis zum Ende des 19. Jahrhunderts. Die amerikanischen Missionen schließen sich nahtlos an und führen Sie bis ins Jahr 2070 – das Mechwarrior-Zeitalter.

Neben den je acht Missionen umfassenden Kampagnen dürfen Sie auch einen prägnanten Punkt der Zeitgeschichte nachspielen: Den 6. Juni 1944. Die Landung der alliierten Truppen in der Normandie erleben Sie entweder auf Seite der Deutschen oder der Alliierten.

SPIEL: Natürlich erstrahlt auch "Empire Earth 2" in zeitgemäßer 3D-Optik – jedoch haben die Grafiker beim Dimensionswechsel kein Meisterstück abgeliefert. Die Landschaft wirkt selbst im höchsten Detailgrad vergleichsweise karg, ebenso die Gebäude und Einheiten. Letztere sind zudem hölzern animiert und Pferde scheinen gelegentlich gar über der Erde zu schweben. Die Ansicht lässt sich zwar zoomen aber nicht schwenken. Dafür gefallen die Gewässer, in denen sich die Umgebung realistisch spiegelt.

Richtig viel Mühe hat sich Entwickler Mad Doc hingegen bei der Optimierung des Benutzer-Interfaces gegeben. Erste sinnvolle Neuerung ist der Bürger-Manager, durch den das ewige Hin- und-her-Geschiebe von Arbeitern ein Ende findet. Beispiel: Sie haben zehn Einwohner zum Holzfällen abgestellt und Ihr Holzvorrat ist inzwischen beim üppigen Wert von 2.000 angelangt. Jetzt mangelt es an Lebensmitteln. Dank der Neuerung klicken Sie in der Übersicht dreimal mit der rechten Maustaste auf die Walдарbeiter und schicken die Jungs dann mit drei Klicks auf die linke Taste zur Essensproduktion – fertig.

Ebenfalls nützlich ist das Bild im Bild. Über die Shortcuts können Sie schnell zwischen verschiedenen Brennpunkten hin und her schalten.



▲ **XV. EPOCHE:** In der letzten Epoche bauen Sie Mechwarrior und Gatling-Guns.



▲ **XV. EPOCHE:** Ihre Arbeiter erstellen ein so genanntes Wunder – hier das Pentagon.



▲ **XV. EPOCHE:** Wie man sieht, passen die Proportionen der Einheiten nicht.



▲ **XV. EPOCHE:** Unsere Kampfbomber werden von den Geschützen des Feindes attackiert. Zumindest für einen davon hat das letzte Stündchen geschlagen. Die Rauchschwaden der Luftabwehrraketen sehen dabei realistisch aus.



▲ **NEU:** Mit dem Bürger-Manager stellen Sie schnell und einfach die Priorität beim Abbau von Ressourcen ein.



▲ **XIII. EPOCHE:** Als besonderes Schmankerl dürfen Sie die Landung der Alliierten in der Normandie nachspielen.

In einem kleinen Fenster beobachten Sie beispielsweise das Geschehen in Ihrer Basis, während Sie sich aktuell um das Scharmützel am Aus-sichtsturm kümmern. Um ältere PCs nicht zu überfordern, kann das BiB-Feature auch deaktiviert werden – praktisch.

Eine weitere Verbesserung gegenüber dem Vorgänger ist der Schlachten-Manager. Über Pfeile und kleine Textfenster geben Sie Ihren Verbündeten taktische Anweisungen für die geplante Attacke. Die Alliierten können die Pläne einsehen, überarbeiten und an Sie zurückschicken. So können Sie Angriffe perfekt koordinieren, ohne über die Chatfunktion Romane verfassen zu müssen. Die Instruktionen werden übrigens auch von Ihren KI-Verbündeten befolgt.

Davon abgesehen trägt die Künstliche Intelligenz ihren Namen nicht immer zu Recht. Zwar agieren die gegnerischen Truppen clever und peilen zielsicher die Schwachstellen Ihrer Verteidigung an. Die eigenen Einheiten jedoch verhalten sich häufig wie allzu treue Staatsdiener und machen nur, was man ihnen sagt. Es nervt, wenn zum wiederholten Male eigene Gebäude abgefackelt werden und unweit davon die Kollegen von der Reiterstaffel den Eindruck erwecken, ein Nickerchen zu machen.

Ein großes Plus von "Empire Earth 2" ist mit insgesamt 500 Gebäuden und Einheiten der riesige Umfang. Die 14 Zivilisationen unterscheiden sich optisch und weisen zudem eigene Stärken und Schwächen auf. So sind die Deutschen sparsamer in der Verarbeitung der Ressourcen, die Marktplätze der Türken hingegen sind besser gerüstet gegen eine feindliche Übernahme.

Zu Multiplayer-Schlachten (siehe Kasten) dürfen Sie maximal neun Mitstreiter einladen. Ebenso viele Spielmodi sorgen für abwechslungsreiche LAN-Partys oder Internet-Sessions.

FAZIT: Auf Grund des preisgekrönten Vorgängers und der langen Entwicklungszeit waren die Erwartungen an das zweite "Empire Earth" hoch. Doch letztlich ist vom ehemals ruhmreichen Namen nur noch ein Mitläufer in einem Genre voller Toptitel übrig geblieben. Daran hat nicht zuletzt die schwache Grafik Schuld. Bei "Act of War" oder "HdR: Schlacht um Mittelmeer" haben wir uns an feinste Edeloptik gewöhnt. Auch die KI ist noch stark verbesserungswürdig. Ein dickes Kompliment hingegen muss man Entwickler Mad Doc für wegweisende Neuerungen wie den Bürger- und den Schlachten-Manager machen. Mitbewerber, bitte unbedingt anschauen! **AZ**

TESTERGEBNIS

EMPIRE EARTH 2		PC	PS2	XBOX	MAC	OS
System	loc	PC				
Entwickler/Herst.		Mad Doc/Vivendi				
PC-Anforderung		Standard (s. 55)				
Spieleranzahl		1 (max. 10 online)				
Schwierigkeit		einstellb. (8 Stufen)				
Speichern		jederzeit				
Texte/Stimmen		deutsch/deutsch				
Altersfreigabe		ab 12				
Alternativlinks		www.vugames.de				
Pro & Contra		▲ Riesiger Umfang ▲ Innovativer Bürger-Manager ▲ Praktische Bild-im-Bild-Funktion ▼ Störende Grafikschwächen ▼ KI zu unselbstständig				
Grafik		Detaillarme 3D-Grafik. Kamera zoomt aber nicht schwenkbar.				3+
Sound		Zum Szenario passende Hintergrundmusik. Gute Soundeffekte.				2
Steuerung		Einfache Verwaltung des Ressourcen-Abbaus. Bild-im-Bild-Funktion.				2+
Fazit		Trotz gutem Ideen ist "Empire Earth" mit dem zweiten Teil von der Spitze ins Genre-Mittelmaß abgerutscht. Schuld sind Grafik- und KI-Mängel.				WERTUNG 2

**Jetzt
im Handel!**

Durchbru

PLUS DUAL-DVD:
Mit der Vollversion
Warlords Battlecry 2
(erstmalig auf Heft-DVD!)

www.pcpowerplay.de

April 2005

PC POWERPLAY

NEU! nur € **2,99**
inklusive **8,5 GB DVD**

erstmalig auf Heft-DVD

WARLORDS BATTLECRY 2
Schlachten mit Drachen, Titanen, Rittern

VOLLVERSION

DEMONS **JUICED** + Exklusiv-Demo **DOMINATION**

Juiced fährt sich besser als NFS Underground 2

DEMONS **SWAT 4** + 14 weitere Demos

Passend zum Test: Erproben Sie den Shooter!

VIDEOS **BATTLEFIELD 2** + 12 weitere Videos

Erleben Sie die neuen Soldaten

SPLINTER

MEGA-TEST, DEMO & VIDEO: Besser als
Erleben Sie das brillante Leveldesign und

BROTHERS IN ARMS

Action-Test: Der schönste Weltkriegs-Shooter

ACT OF WAR

Härte-Test: Noch rasanter und bombastischer

VORSCHAU-HIGHLIGHT

HARDWARE-HIGHLIGHT

h für PC-Spieler!

nur € **2.99**

3,30 €; Belgien 3,30 €; Luxemburg 3,30 €; Schweiz 5,90 sFr

POWERPLAY

GÜNSTIGER SPIELEN!

NUR
BEI UNS
WORLD
WARCRAFT

NEU!

POWERPLAY

Das neue **PC-Spielemagazin** ist da!

- Jeden Monat **kompetente Spieletests** plus brandheiße News, Previews und Reportagen
- **Geballtes Fachwissen** von den Spiele-Experten Martin Deppe, Florian Stangl und ihrem Team
- Plus **Dual-DVD** mit satten 8,5 GB Demos, Videos, Mods, Patches und Tools

Jetzt 2 Ausgaben GRATIS testen!

www.pcpowerplay.de/gratisabo
oder 01805/90 90 88

Jetzt im Handel!



CELL 3

schöner als Half-Life 2
unglaubliche Atmosphäre

intensiver Handlung

C Generäle!
RIGHT

ENTHUSIA: PROFESSIONAL RACING

Trotz geringer Rennspiel-Erfahrung erreicht Konami mit seinem Fahr Simulator eine beachtliche Platzierung im PS2-Grand-Prix.



▲ LANG: Die Nordschleife wurde sauber umgesetzt. Allerdings holpert's in Enthusia nicht so schön wie in Gran Turismo 4.



▲ NEBLIG: Auf der Strecke Wintertraum kämpfen Sie mit schlechter Sicht und einer verschneiten Fahrbahn.



▲ EINSAM: Bei Rallye-Veranstaltungen fahren Sie nur gegen einen Konkurrenten.



▲ STARK: Indem Sie mit einem Wagen fahren, steigern Sie sein Tuning-Level. Leider haben Sie keinen Einfluss aufs Tuning.



▲ TADELLOS: Gegen die aufwändig gestalteten Fahrzeugmodelle kann man beim besten Willen nichts sagen. Alle wichtigen Details sind vorhanden. Hier jagen wir einen Nissan Skyline durch San Francisco, wie Sie an der Golden Gate Bridge erkennen können.

Alle speedsüchtigen Bleifuß-Raser blättern bitte auf Seite 56 zum Test von "Midnight Club 3". Ernsthaftere Piloten mit einer Vorliebe für Realismus und sauberes Fahren bleiben hier. Mit "Enthusia" drängt Konami in den Simulationssektor und attackiert frontal Sonys jüngstes Baby "Gran Turismo 4". Hat der Neuling eine Chance gegen den amtierenden Champion?

SPIEL: Um sich mit dem Fahrverhalten von "Enthusia" vertraut zu machen, erledigen Sie zunächst einige Prüfungen im Driving-Revolution-Modus. Es gilt, mehrere virtuelle Tore auf dem Kurs mit einer bestimmten Geschwindigkeit zu passieren. Wie schnell Sie fahren müssen, zeigt ein horizontaler Balken in den Toren, der sich mit jeder Veränderung der Geschwindigkeit hebt oder senkt. Sie müssen nun immer beim nächsten Tor den Balken in die Mitte bringen, indem Sie beschleunigen oder abbremsen. Erfüllen Sie alle Vorgaben perfekt, erhalten Sie eine S-Wertung und gewinnen einen Wagen.

Fühlen Sie sich beim Manövrieren Ihres Wagens halbwegs sicher, nehmen Sie den Enthusia-Life-Modus in Angriff. Hier ist es Ihr Ziel, in einer Rangliste aus 1.000 Fahrern Erster zu werden. Jede Woche wählen Sie eine aus sechs zufälligen Rennveranstaltungen, die auf Ihr aktuelles

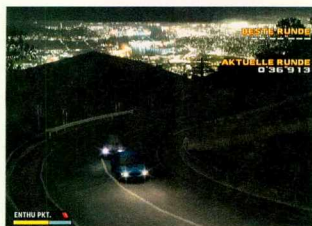
Auto und Ihre Platzierung abgestimmt sind. Die Veranstaltungen unterscheiden sich nicht nur durch die Strecke oder die teilnehmenden Fahrzeuge, sondern auch durch ihren Schwierigkeitsgrad. Je höher die Quoten-Angabe, desto schwieriger wird es für Sie, den ersten Platz zu erreichen. Gewinnen Sie dennoch, erhalten Sie mehr Platzierungspunkte als bei einem leichteren Rennen und steigen schneller in der Rangliste auf.

Mit dem Aufstieg in der Liste schalten Sie neue Veranstaltungen mit neuen Kurven und schnelleren Gegnern frei. Schnellere Gegner bedeuten in diesem Fall aber nicht nur mehr Arbeit für Sie, sondern auch höhere Prämien. Nach jedem Rennen bestimmt nämlich ein Zufalls-generator, welches gegnerische Auto als Belohnung in Ihre Garage rollt. Selbst wenn Sie nicht Erster geworden sind, können Sie den besten Schlitten aus dem Fahrerfeld gewinnen. Manchmal gehen Sie aber auch leer aus. Bei einem Angebot von mehr als 200 Wagen werden Sie eine Weile brauchen, bis Sie alle Karossen beisammen haben.

Wie der Untertitel "Professional Racing" bereits andeutet, hebt sich "Enthusia" vor allem durch eine ziemlich realistische Fahrphysik von anderen Rennspielen ab. Die Autos bäumen sich beim Beschleunigen auf und nicken beim



▲ **SCHNELL:** Ein Verwischeffekt verstärkt das Geschwindigkeitsgefühl in der Ego-Sicht.



▲ **FINSTER:** Die Straßen-Rallye Dragon Range fahren Sie in tiefster Nacht.



▲ **GUTMÜTIG:** Der Toyota Supra RZ verzeiht Fahrfehler – gut für Einsteiger.



▲ **FORDERND:** Ein echtes Sahnestück unter den Enthusia-Strecken ist der fiktive Lowensee-Ring. Dieser Kurs bietet lange Geraden, unübersichtliche Schikanen, mehrere Spitzkehren, eine stark geneigte Steilkurve, eine Brücke und zwei Tunnelpassagen.



▲ **INFORMATIV:** Die Anzeige in der Mitte ist das Virtual Gravity System. Es informiert über die G-Kräfte und die Reifenhaftung.



▲ **KNIFFLIG:** Seien Sie vorsichtig beim Überholen. Berühren Sie einen Rivale, werden Ihnen Enthi-Punkte abgezogen.

Bremsen nach vorne. In Kurven neigt sich die Karosserie deutlich zur Seite und die Reifen verlieren langsam aber sicher die Bodenhaftung, wenn Sie zu schnell fahren. Abhängig von der Antriebsart schiebt der Wagen beim Beschleunigen in Kurven deutlich über die Vorderräder oder droht, mit dem Heck auszubrechen.

Bei deaktivierten Fahrhilfen (Traktionskontrolle und Stabilitätsprogramm) müssen Sie doppelt vorsichtig sein. Ehe Sie sich versehen, stehen Sie quer auf der Bahn oder hängen im Kiesbett. Damit der Wagen besser die Spur hält, sollten Sie die analogen Tasten des PS2-Controllers nur sanft drücken und stückweise Gas geben oder bremsen. Blockierende oder durchdrehende Räder führen meist zum Crash.

Unfälle zu vermeiden ist bei "Enthusia" wichtiger als in jedem anderen Rennspiel. Kommen Sie von der Bahn ab oder berühren Sie einen Gegner oder die Bande, verlieren Sie Enthi-Punkte. Haben Sie alle Enthi-Punkte aufgebraucht, müssen Sie eine Woche lang aussetzen und dürfen am nächsten Rennen nicht teilnehmen. Das wiederum verschlechtert Ihren Rang.

Manche Rennen werden Sie höchstwahrscheinlich eine Menge Enthi-Punkte kosten. Erstens ist die Steuerung bestimmter Vehikel so

schwerfällig, dass Sie kaum fehlerfrei fahren können, zweitens verlieren Sie auch dann Punkte, wenn Sie gerammt werden – ziemlich unfair.

Wie die Steuerung ist auch die Grafik Geschmackssache. Auf den ersten Blick wirken Umgebungen und Autos steril – blasser Farben begeistern wenig. Nach einigen Runden jedoch nehmen Sie viele dezente Kleinigkeiten wie Lichtreflexionen, Leuchteffekte und Spiegelungen wahr, die zusammen mit den korrekt proportionierten Autos und den stimmungsvoll ausgeleuchteten Szenarien ein harmonisches Bild schaffen.

FAZIT: "Enthusia" hat einen Haken – und der heißt "Gran Turismo 4". Weder das innovative Punkte-System noch die andersartige Steuerung noch die blasser (wenn auch hübsche) Grafik werden ambitionierte Rennspieler überzeugen können, dem Konami-Raser den Vorzug zu geben. Dabei ist "Enthusia" nach einer gewissen Eingewöhnungszeit sehr unterhaltsam: Die Steuerung erfordert viel Gefühl und volle Konzentration, die Rennen sind mit ausgewogenem Schwierigkeitsgrad und ordentlicher KI meist spannend. Zudem füllt sich Ihre Garage angenehm schnell. Deswegen sollten Simulations-Fans "Enthusia" auf jeden Fall eine Chance geben. **CG**

TESTERGEBNIS			
ENTHUSIA: PROFESSIONAL RACING			
System	PS2		
Erscheint	4.5.		
Preis	60 Euro		
Zu beachten	Die meisten PS2-Lenkräder werden unterstützt.		
Spiele-Infos		Genre	Rennspiel
PlayStation 2		Entwickler/Herst.	Konami/Konami
ENTHUSIA		PC-Anforderung	–
B		Spieldauer	1-2
		Schwierigkeit	mittel
		Speichern	nach Rennen
		Texte/Stimmen	deutsch/–
		Altersfreigabe	frei
Pro & Contra		de.konami-europe.com	
		▲ Motivierendes Punktesystem ▲ Über 200 Autos und 50 Strecken ▲ Kluge Gegner (weichen aus) ▼ Kein Einfluss aufs Tuning ▼ Teils hoher Schwierigkeitsgrad	
Grafik		Wird etwas unscharf und trist, nette Effekte, schöne Automodelle	2+
Sound		Satte, aber variantenarme Motorsounds, odes Japan-Pop-Geklimpe	2
Steuerung		Nachvollziehbar und realistisch, aber auch recht träge.	2+
Fazit		Anspruchsvolle Rennsimulation mit guter Grafik und innovativem Punktesystem. Kommt trotzdem nicht an "Gran Turismo 4" ran.	WERTUNG 2+

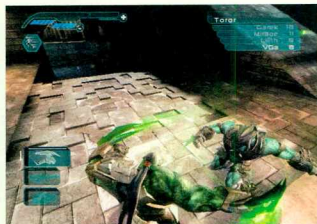
UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT



Und alle mitsingen: Pack die Flak-Kanone ein, nimm ein feines Schwert mit rein, denn zu acht wird die Schlacht gewaltig sein.



▲ UNERWARTETER BESUCH: Während wir mit unserer kümmerlichen Handfeuerwaffe über den Hof ballern, naht Raiden mit großen Schritten. Der wehrhafte Hutträger aus der Mortal-Kombat-Reihe hat einen Gastauftritt bei seinen Shooter-Firmengenossern.



▲ UNERFREULICHES TREFFEN: Zwei Skaarj-Krieger hauen sich ihre Pranken um die Ohren – das gibt eine böse Sauerei.



▲ UNGETRÜBTE FREUDE: Auch im Zweispieler-Modus auf geteiltem Bildschirm läuft die Action ausgesprochen flott.

Ballen ist ja schön und gut, auf Dauer aber doch etwas fade. Ähnliches haben sich wohl die Mannen von Epic Games gedacht und die Schlachtenbummler ihrer "Unreal"-Serie ins Trainingslager geschickt. Das Ergebnis ist eine neue Generation von Kombattanten – agiler, lässiger und mit brachialem Nahkampferüst bestückt. Necris-Schwert und Nakhti-Stab entscheiden fortan maßgeblich über Leben und Sterben.

UMFANG: Verzichteten der Vorgänger und die PC-Brüder mit dem "Tournament"-Zusatz weitgehend auf Story-Ballast, gibt es nun eine Solisten-Kampagne, die so genannten Thronbesteigungsriten. Als Krieger Anubis vereiteln Sie hier in 17 blutigen Scharmützeln die Pläne der Liandri Corporation und Ihrer hinterhältigen Ex-Freundin Selket. Außerdem können Sie mit jedem der 14 Charaktere an einem individuell gestalteten Turnier teilnehmen oder sich an kniffligen Herausforderungen versuchen, wo es fast aussichtslos Matche noch umzubiegen gilt.

Kurzentschlossene stürzen sich ohne große Umschweife ins Gefecht: Einfach Modus, Spielerzahl und Arena eingestellt und los geht's. Während an einer Konsole maximal zwei Spieler möglich sind, mischen per System-Link und Xbox Live bis zu acht Streithähne und -hennen mit.

SPIEL: Mit einer schwächlichen Pistole, zwei vorab gewählten Großkalibern wie Raketenwerfer und Scharfschützengewehr und einer charakteristischen Nahkampfwaffe betreten Sie die mehr als 40 Arenen. Die "Unreal"-untypischen Hieb- und Stichwaffen fügen sich wunderbar ins Geschehen ein: Sie schleudern damit Geschosse zum Absender zurück und zerlegen aufdringliche Feinde, die sich zu nahe an Sie heranwagen.

Bei all der Action schießt der Adrenalinpegel schnell in die Höhe. Praktischerweise lässt er sich durch das Aktivieren von Spezialfähigkeiten wieder senken. So können Sie Ihre Wunden heilen, Schockwellen freisetzen oder einen Vierfachhüpfen ausführen. Gerade bei solch wilden Sprüngeinlagen macht sich die neue, optionale Schulterperspektive bezahlt.

FAZIT: "Unreal Championship 2" übertrumpft den Erstling in allen Belangen. Dabei ist dies weniger der Prachtgrafik als vielmehr dem spielerischen Fortschritt zu verdanken. Die fetzigen Nahkämpfe und die Außenperspektive wurden behutsam integriert, ohne die Spielbalance zu ruinieren. Wer sich partout nicht mit den frischen Zutaten anfreunden will, kann diese übrigens allesamt deaktivieren – so hat keiner was zu meckern. **FK**

TESTERGEBNIS

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT		
System		Xbox
Erscheint		22.4.05
Preis		60 Euro
Zu beachten	Erscheint exklusiv für die Xbox. Die USK-Freigabe "ab 18" war bei Redaktionsschluss noch unbestätigt.	
	Genre	Action
	Entwickler/Herst.	Epic/Midway
	PC-Anforderung	-
	Spieleanzahl	1-2 (8 LAN/online)
	Schwierigkeit	einstellbar
	Speichern	automatisch
	Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
Pro & Contra	Altersfreigabe	ab 18 (beantwortet)
	www.liandriconflict.com	
Grafik	▲ Unverbrauchtes Nahkampf-Feature ▲ Erstklassige Spielbalance ▲ Hervorragende Optik ▲ Mehrspieler-Kracher ▼ Story-Modus fällt recht kurz aus	
	Egal ob Raumhafen oder Ruine: Die Grafik ist top. Minimale Ruckler	
	Treibende Musikstücke und fette Effekte, einige schwache Sprecher	
Steuerung	Nach einigen Überrunden ist die komplexe Steuerung verinnerlicht.	
Fazit	Die "Unreal"-Evolution ist gelungen. Viele neue, gut umgesetzte Ideen machen die lecker präsentierte Arena-Action zu einem Xbox-Highlight.	
		WERTUNG 1-

STAR FOX ASSAULT

Der Nintendo-Fuchs sitzt wieder im Cockpit: Nach dem letzten Adventure-Ausflug kehrt Fox McCloud zu seinen Baller-Wurzeln zurück.



▲ **DRAMATISCH:** Tollpatsch Slippy hat sich Ärger eingehandelt, und Fox darf ihn wieder heldenmutig rausboxen. Im Hintergrund tobt währenddessen die fulminante Raumschlacht gegen den Oberaffen Oikonny. Hier läuft das Spiel zur grafischen Höchstform auf.



▲ **MULTIPLAYER:** Sind Sie im Solo-Modus erfolgreich, verdienen Sie sich weitere spannende Mehrspieler-Szenarien.



▲ **WIEDERSEHEN:** Eine der Missionen führt Sie auf den Dinosaurier-Planeten. Auch hier machen sich die Apparoids breit.

Nachdem Sega "F-Zero" erfolgreich entwickelt hat, lässt Nintendo erneut außer Haus arbeiten: Niemand Geringeres als die "Ridge-Racer" und "Tekken"-Macher Namco setzen die aktuelle "Star Fox"-Episode in Szene.

STORY: Auch nach dem Krieg gegen Imperator Andross kehrt in der Galaxie keine Ruhe ein: Erst zettelt Andross dämlicher Enkel Oikonny einen Zwergenaufstand an und zu allem Überfluss tauchen auch noch die Apparoids auf, eklige Mischungen aus Maschine und Insekt. Klar, dass wieder das Star-Fox-Team die Kohlen aus dem Feuer holen muss: Fox, Falco, Krystal und Slippy stellen sich mit Arwing, Landmaster und Handfeuerwaffe dem intergalaktischen Übel.

SPIEL: Wer den Weltraum-Fuchs nur aus "Star Fox Adventure" kennt, wird aufmerken: "Star Fox Assault" ist wieder ein reiner Action-Titel, frei von Abenteuer-Ambitionen. Dafür dürfen Sie hier wieder nach Herzenslust ballern.

Am Arwing nehmen Sie gegnerische Jäger und Großkampfschiffe aufs Korn, laden gelegentlich einen Superschuss auf und weichen flink gegnerischen Geschossen aus. Ab und an brauchen Ihre Kameraden Hilfe: Hat Kröterich Slippy wieder mal einen Gegner im Genick, helfen Sie ihm aus der Patsche und werden kurz darauf mit

einem nützlichen Extra belohnt. Diesmal verlassen die tierischen Helden ihre Cockpits: Einen Teil der Missionen bestreiten Sie demnach zu Fuß – mit verschiedenen Waffen setzen Sie sich gegen die Apparoids zur Wehr. Wird der Widerstand zu groß, suchen Sie den Landmaster-Panzer. Die insgesamt zehn Missionen gestalten sich durchaus abwechslungsreich – mal müssen bestimmte Ziele zerstört werden, mal gilt es, eine Raumstation zu verteidigen, mal liefern Sie sich Dogfights mit der Piloten-Konkurrenz.

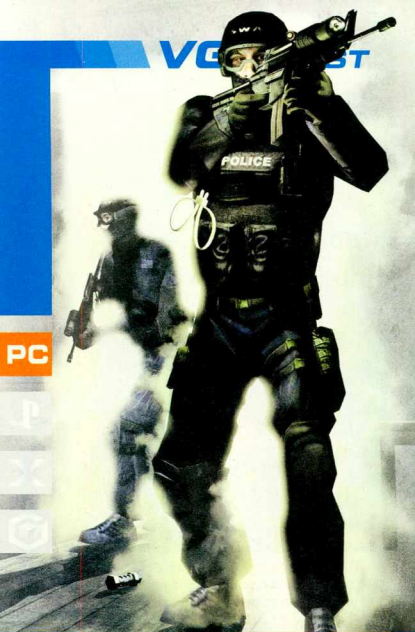
FAZIT: Im ersten Level noch wännen sich Actionfans im siebten Himmel – überall schwirren Abfangjäger, Laser glühen durch den Raum und Sie sind mittendrin. Leider baut das Spiel in den Landmissionen ab. Nicht, dass diese besonders schlecht wären, aber die routiniert inszenierten Einsätze reichen nicht an Flair und Dramatik der Weltraumszenarien ran. Die Grafik setzt das laserhaltige Geschehen gekonnt in Szene, echte Wow-Effekte sind aber selten, vor allem ein paar Bosse hätten mehr Details verdient. Während die Akustik überzeugt, enttäuscht der Umfang ein wenig: Geübte Weltraumpiloten haben das Spiel in drei konzentrierten Baller-Sitzungen durchgespielt.

TN

TESTERGEBNIS

STAR FOX ASSAULT

System		GC
Erscheint		2. Q. '05
Preis		60 Euro
Zu beachten	Multiplayer-Fans wird viel geboten, die Solo-Kampagne ist leider etwas kurz geraten.	
	Genre	Action
	Entwickler/Herst.	Namco/Nintendo
	PC-Anforderung	-
	Spieleranzahl	1-4
	Schwierigkeit	mittel
	Speichern	nach Level
	Texte/Stimmen	deutsch/englisch
	Altersfreigabe	ab 12
www.nintendo.de		
Pro & Contra ▲ Fulminante Raumschlachten ▲ Donnernder Soundtrack ▲ Feine Steuerung ▼ Mittelschwere Bodenmissionen ▼ Kämpfe dauern später länger		
Grafik	Im Weltraum gefallt's, zu Fuß wirkt's manchmal etwas kahl.	2
Sound	Tolle SF-Klänge und krachende Soundeffekte sorgen für Stern-Flair.	2+
Steuerung	Schnell, flüssig und in den meisten Szenen angenehm präzise.	2+
Fazit	Platz, wenn auch etwas kurzer Action-Cocktail mit fulminanten Raumschlachten und weniger spektakulären Einsätzen zu Fuß.	WERTUNG 2



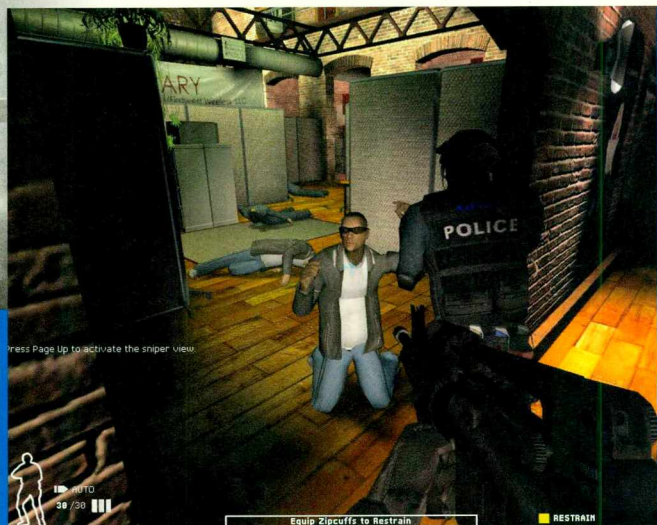
SWAT 4

Todessekten und psychopathische Serienschlitzer – genau das Richtige für Ihr Swat-Team.

PC



▲ TÜR AUF: Versperrte Türen lassen sich leise mit dem Dietrich öffnen oder – wie hier – mit Plastiksprengstoff.



▲ HÄNDE HOCH: Hatten sich die Kriminellen im Hintergrund ebenfalls ergeben, würden sie nicht da liegen wie Schweizer Käse. Einzig der junge Mann vorne weiß was sich gehört und geht brav auf die Knie.

MULTIPLAYER

Sie dürfen Ihr "Swat"-Team auch in Gefechte mit menschlichen Mitstreitern schicken:

VIER SPIELMODI:

- **Deathmatch:** Jeder gegen jeden (maximal 16 Spieler).
- **Kooperativ-Modus:** Alle Missionen des Singleplayer-Modus absolvieren Sie mit Freunden (max. 5 Spieler).
- **Bombenanschlag:** Drei Bomben liegen am Einsatzort verstreut. Sie müssen die Sprengkörper gegen den Widerstand der Kriminellen finden und entschärfen (max. 16 Spieler).

■ **VIP-Eskorte:** Ein Spieler übernimmt die Rolle des VIP. Er kann sich nur mit einer Pistole verteidigen. Das Team muss den VIP sicher durch das Einsatzgebiet geleiten (max. 16 Spieler)!



▲ IM NETZ: Alle Einzelspieler-Maps dürfen Sie auch im Multiplayer zocken.

Erinnern Sie sich noch an den Thriller "Das Schweigen der Lämmer"? Ein Serienmörder verschleppt junge Frauen auf sein Anwesen und steckt sie in den Keller, um aus ihnen... o.k., alles Weitere sparen wir uns aus Jugendschutzgründen. Irrational Games, Macher des Taktik-Shooters "Swat 4", haben sich anscheinend von Horror- und Thrillerstreifen aus Hollywoods Traumfabrik inspirieren lassen. Die Verwandtschaft zu bekannten Filmen wird schon nach den ersten der insgesamt 14 Szenarios überdeutlich – zumindest im Hinblick auf die Missionsinhalte. Die Rahmenhandlung ist leider umso spartanischer und daher schnell erklärt.

STORY: Sie sind Kommandant einer fünfköpfigen Spezialeinheit. Gerade erst aus Los Angeles weggezogen, haben Sie sich zwei Dinge auf Ihren Badezimmer-Spiegel geschrieben. Erstens: Der Job steht vor allem anderen. Zweitens: Verdien dir den Respekt des Teams!

SPIEL: Bevor Sie mit Ihren treuen Kameraden die Tatorte von Kleinkriminellen, Waffenhändlern und Serienmördern säubern, steht ein Missions-Briefing an. Wer jetzt eine cineastische Einstimmung auf den kommenden Einsatz erwartet, wird leider enttäuscht. Ein bisschen Text, ein wenig Sprachausgabe, mehr oder minder nützlich

che Karten, das war's. Fesselnde Atmosphäre wird dadurch nicht gerade erzeugt.

Dafür sind die Einsatzorte an Glaubwürdigkeit kaum zu übertreffen. Als wir mit unserem Team das Haus des mutmaßlichen Frauen-Schlächters betreten, zeigt sich uns ein Bild des Grauens. Eine Arzt-Liege steht mitten im Raum. An der Wand kleben Fahndungsfotos des Gesuchten, dazu Zeitungsartikel über begangene Verbrechen. Durch eine Mauer hindurch vernehmen wir das Wimmern einer Frau. Wir finden die Tür zum Keller. Ein junges Mädchen liegt auf einer Matratze – gefesselt. Wir beenden ihren Alptraum. Es gilt aber, keine Zeit zu verlieren, denn der Psychopath ist noch irgendwo im Haus.

In den Anfangsmissionen hält sich die Gegenwehr der Verbrecher noch in Grenzen. Zumeist sind diese hoffnungslos in der Unterzahl und dazu vergleichsweise spartanisch ausgerüstet. Doch werden die Aufgaben mit der Zeit deutlich kniffliger und bleihaltiger. Am besten halten Sie sich strikt an das virtuelle "Swat"-Taktikhandbuch, das folgende Vorgehensweise empfiehlt: Zunächst weisen Sie einen Kameraden an, mit der Endoskopkamera das Treiben hinter der nächsten Tür zu checken. Ist dort jemand, sollten Sie über den Einsatz von Splitter-, Gas- oder



▲ **INSERT COIN:** Die Einsatzorte strotzen vor Details wie diesem Swat-Automaten.



▲ **WAS GEHT?** Im Fenster verfolgen Sie alles über die Helmkamera des Kollegen.



▲ **GEISEL GERETTET:** Dieses Mädchen finden wir im Keller des Serienkillers.



▲ **VIELE DETAILS:** Eine der Stärken von Swat 4 ist die realistische Darstellung der Einsatzorte. Hier sind Wand und Decke mit Zeitungsartikeln gepflastert. Offenbar findet der Psychopath Spaß an der Berichterstattung über die eigenen Taten.



▲ **RECHTE MAUSTASTE:** Die Steuerung wurde deutlich vereinfacht. Per Mausehrad wählen Sie den gewünschten Befehl.



▲ **WINZIGE KAMERA:** Aus Sicherheitsgründen sollten Sie jeden Raum vor dem Eindringen genau unter die Lupe nehmen.

Blendgranaten nachdenken. Ansonsten wäre die Gefahr zu groß, dass Ihnen prompt einige Gewehrsgeschosse entgegenfliegen.

Die Steuerung Ihrer Teamkameraden wurde gegenüber dem letzten "Swat" deutlich vereinfacht. Mussten Sie sich bisher noch als Klavierspieler betätigen, dirigieren Sie Ihre Mannschaft nun mit der Maus. Sie visieren einfach ein Objekt an, etwa eine Tür, und halten die rechte Maustaste gedrückt. Nun wählen Sie per Mausehrad den gewünschten Befehl aus und schon schreiten die Kollegen zur Tat. An einigen Stellen macht es Sinn, das Team aufzuteilen, zum Beispiel, um Gegner einzukreisen. Über ein Fenster am oberen Bildrand können Sie dabei die Gruppen beobachten und fernsteuern.

Ihre Kollegen denken bei ihrer gefährlichen Arbeit in aller Regel mit. Behält ein Widersacher trotz ausdrücklicher Warnung seine Waffe in der Hand, eröffnet Ihr Swat-Team selbstständig das Feuer. Auch die Wegfindung ist nahezu perfekt, selten bleibt ein Kamerad an einer Tür hängen. Dafür scheinen die KI-Verbrecher gelegentlich an plötzlicher Erblindung zu leiden.

Unsere Augen werden dagegen von detailliert gestalteten Umgebungen, geschmeidigen Animationen und stimmungsvollen Lichteffekten

verwöhnt – eine getunte Unreal-Engine macht's möglich. Die Sounduntermalung gefällt mit realistischen Gefechtsgeräuschen. Die Musik ist zwar dynamisch, hätte aber zur Abwechslung einige melodische Stücke vertragen können.

Bis zu 16 Spieler dürfen sowohl im LAN als auch übers Internet die 14 Maps mit Blei und Granaten füllen. Vier Modi stehen dafür zur Auswahl (siehe Kasten ganz links).

FAZIT: Das Entwickler-Briefing für den vierten "Swat"-Einsatz war wohl deutlich umfangreicher als noch beim Vorgänger. Die klar verbesserte Steuerung trägt einen wichtigen Teil zur Erfüllung der gesetzten Spielspaß-Ziele bei. Auch die glaubwürdigen Szenarios sowie das intelligente Vorgehen der Kameraden dürfen wir bei unserer Einsatzbesprechung positiv vermerken. Negativ fällt hingegen die mangelhafte Präsentation auf – es fehlt eine Rahmenhandlung. Darunter leidet ganz klar die Atmosphäre. Auch wird die immer gleiche Vorgehensweise auf Dauer etwas öde: Mit der Kamera unter der Tür durchschauen, Granate auswählen, in Raum eindringen. Hier wären Befehlsketten schön gewesen. Trotzdem: Taktik-Shooter-Fans sollten sich "Swat 4" unbedingt an ihren Item-Gürtel klemmen. **AZ**

TESTERGEBNIS			
SWAT 4			
System	PC	PC	
Erschein	08.04.		
Preis	50 Euro		
Zu beachten	Mit dem Missions-Editor erstellen Sie unkompliziert eigene Szenarios.		
	Genre	Taktik-Shooter	
	Entwickler/Herst.	Irrational/Vivendi	
	PC-Anforderung	Standard (S. 55)	
	Spieleranzahl	1 (max. 16 online)	
	Schwierigkeit	einstellb. (4 Stufen)	
	Speichern	nach Mission	
Pro & Contra	Texte/Stimmen	deutsch/deutsch	
	Altersfreigabe	ab 16	
www.swat4.com			
Grafik	Spannende Missionen		
	▲ Simple Steuerung der Kameraden		
	▲ Hervorragende Kollegen-KI		
	▼ Keine Rahmenhandlung		
▼ Auf Dauer nervende Vorgehensweise			
Sound	Stimmungsvolle Einsatzgebiete. Realistische Animationen.		
	Passende Gefechts-Sounds. Eintönige Musikuntermalung.		
Steuerung	Kameraden werden einfach per rechter Maustaste und -rad dirigiert.		
Fazit	Vortrefflicher Taktik-Shooter mit spannenden Missionen und stimmungsvoller Optik. Leider ohne atmosphärische Rahmenhandlung.		
			WERTUNG
			2+

SILENT HUNTER 3

Mit einem extremen Maß an Realismus und einer vielfältigen Mannschaftsverwaltung weckt Ubisoft den U-Boot-Kommandanten in Ihnen.

PC



▲ **GESCHÜTZGEWALT:** Es ist nicht nur riskant, mit dem Bordgeschütz anzugreifen, sondern auch ziemlich dumm, wenn man sich auf einem U(nterwasser)-Boot befindet. Dafür geht's hier grafisch am besten ab.



▲ **TORPEDOTREFFER:** Unser Torpedo schlägt mit voller Wucht in dieses britische Küstenschiff ein – Treffer, versenkt!



▲ **FLAKFEUER:** Das nächste Flugzeug muss dran glauben. Blick auf den linken Bildrand: Das Wasser reflektiert das Feuer.

Wer vor 24 Jahren Jürgen Prochnow als U-Boot-Kapitän erlebt hat und sich noch heute gerne erinnert, darf mit "Silent Hunter 3" selbst abtauchen – realistisch wie nie zuvor.

STORY: Bevor Sie 1939 Ihre Karriere als Kapitän eines deutschen Typ-II-U-Bootes beginnen, lernen Sie in fünf Prüfungen Tiefenruder, Sonar und Seerohr kennen. Die Kampagne wirkt uninspiriert, immer wieder schickt man Sie in ein bestimmtes Meeres-Planquadrat, wo Sie bei Patrouilleaufträgen Seemeilen fressen. Spannender sind zehn Einzelmisionen, in denen Sie beispielsweise das beschädigte Schlachtschiff Bismarck vor dem Todesstoß bewahren – aufregend!

SPIEL: 100 Prozent Realismus – wer auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad in See sticht, sollte die Gene von mindestens drei U-Boot-Leutnants in sich tragen. Spaßspieler aktivieren Hilfen, etwa die unbegrenzte Batterieladung oder die automatische Schiffserkennung, die lästigen Blättern im Erkennungshandbuch erspart.

Oft schippern Sie lange herum, bis Sie ein lukratives Ziel für Ihre Torpedos entdeckt haben. Immerhin können Sie die Zeit bis zum Faktor 1024 beschleunigen. Haben sie endlich ein Handelsschiff ausgemacht, wird dieses oft eskortiert. Also müssen Sie zunächst die Lage der feind-

lichen Zerstörer sondieren und vor dem Torpedoabschuss schon den Fluchtweg ausbaldowern. Am actionreichsten wird "Silent Hunter 3", wenn Sie mit der Bordkanone direkt attackieren oder sich mit dem Flak gegen Luftangriffe wehren.

Sie sind im Boot nicht alleine. Offiziere nehmen Kommandos entgegen, Matrosen zielen und feuern in Ihrem Auftrag. Da Sie Ihre Mannschaft stets in die nächste Mission übernehmen und müde Krieger sogar zum Schlafen schicken müssen, bauen Sie nach und nach eine Beziehung zu Ihren Kameraden auf. Es zählt sich aus, ein Auge auf das Wohl der Männer zu haben, denn erfahrenere Torpedoschützen treffen besser als Frischlinge von der Akademie.

Atmosphärisch ist "Silent Hunter 3" kaum zu toppen. Wenn im Surround-Sound die Bootwände knarzen, das Sonar pingt und Ihr Offizier seine Statusberichte flüstert, kommt perfekte "Das Boot"-Stimmung auf.

FAZIT: Wechselbad der Gefühle – langwierige Fahrten stehen hier neben superspannenden und sehr gut inszenierten Kampfeinsätzen. Zwar kann man Hilfen zuschalten und den Realismusgrad mindern, trotzdem sollten sich nur Spieler mit einem Faible für Detailarbeit unter Wasser begeben! **SZ**

TESTERGEBNIS

SILENT HUNTER 3

System	PC	PC
Erscheint	erhältlich	
Preis	45 Euro	
Zu beachten	Bugwarnung: Unbedingt den neuesten Patch installieren, in der Verkaufsversion nerven diverse Mängel!	
	Genre	Simulation
	Entwickler/Herst.	Ubisoft/Ubisoft
	PC-Anforderung	Standard (S. 55)
	Spieleranzahl	1 (1-8 LAN/online)
	Schwierigkeit	einstellbar
	Speichern	nach Missionende deutsch/deutsch
Pro & Contra	Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
	Altersfreigabe	ab 12
www.silenthunteriii.com		
Grafik	▲ Superbe Atmosphäre	1-
	▲ Fast perfekter Realismus	
	▲ Interessante Bordverwaltung	
	▲ Schwache Kampagne	
Sound	▲ Dicke Bugs in der Verkaufsversion	1-
	Realistisches Wasser, detaillierte Schiffe – innen wie auch außen.	
Steuerung	Hammerharter Sound unter Wasser, guter Soundtrack.	2+
	Maus/Tastatur-Kombination, trotz hoher Komplexität durchdracht.	
Fazit	Teils langatmige, teils extrem spannende Hardcore-Simulation. Dank vieler Hilfen und Top-Atmosphäre auch für Skeptiker einen Blick wert.	WERTUNG 2+

Mehr **VITAMIN**e



GIGAeSports



Jeden **Montag und Dienstag ab 22.00 Uhr** auf **NBC EUROPE**

» www.giga.de

STOLEN

Frauen an die Front: Hip schickt eine Diebin ins Rennen um die Stealth-Krone. Muss Sam Fisher seinen Platz an der Sonne räumen?

PC

P

X

G



▲ **HACKERS:** Während der Wachmann im Hintergrund patrouilliert, knackt Anya flink den Code des Zentralrechners.



▲ **MISSION IMPOSSIBLE:** Nicht nur KI-Aufpasser machen Anya das Leben schwer, auch diese Laserbarrieren warten auf die diebische Elster. Abseil-Aktionen wie die auf unserem Bild gehören zu den spannendsten Momenten – Mission Impossible lässt grüßen!

▲ **DIE NACHT HAT AUGEN:** Mit dem Sonar blicken Sie durch massive Wände – die Röntgenoptik sieht äußerst schick aus.

Es lebe die Gleichberechtigung! Nach jahrelanger männlicher Dominanz kommt endlich eine feminine Alternative zum Schleich-Platzhirschen "Splinter Cell". In "Stolen" spielt eine knackige Dame die Hauptrolle: Profi-Diebin Anya stolziert nicht nur in hautengen Klamotten herum, sondern setzt auch spielerisch Akzente. Ob das reicht, um Sam Fisher in den Hintern zu treten?

STORY: Wer mit dem Feuer spielt, verbrennt sich: Bei ihren Raubzügen durch Museen, Satellitenanlagen und Firmengebäude kommt Fräulein Anya eine gigantischen Verschwörung auf die Spur. Finstere Gestalten wollen sämtlichen Einwohnern von Forge City kleine Überwachungs-Implantate einpflanzen – Big Brother lässt schön grüßen! Doch was hat der Bürgermeisterwahlkampf mit diesem diabolischen Plan zu tun? Am Ende des Spiels wissen Sie mehr...

SPIEL: "Splinter Cell" trifft "Ocean's Eleven" – so lässt sich "Stolen" trefflich beschreiben. Langfingerlady Anya huscht durch schattige Gebäude, narrt KI-Wachmänner und meistert knifflige Klettereinlagen – eigentlich könnte die Heldin auch gleich Samantha Fisher heißen. Weil moderne Kleptomantinnen niemals ohne Hightech-Spielzeug aus dem Haus gehen, steht Ihnen ein ganzer Wandschrank voller Gadgets zur

Verfügung: Ob Sie mit der Sensorbrille durch Wände glotzen, mit dem Elektrevolver Schurken einschläfern oder mit dem Hackertool Computer knacken – der Ausspruch "Frauen und Technik" bekommt hier eine ganz neue Bedeutung. Wirkliche Offensivqualitäten besitzt jedoch keines der Werkzeuge: Anya ist nämlich eine liebe Kriminelle und will niemanden töten. Sie können Ihre Feinde also nur für kurze Zeit einschläfern und bald danach sind die Kerle wieder hellwach.

FAZIT: Liebe Anya! Ich bin kein Fan von One-Night-Stands, deshalb finde es schade, dass unsere Beziehung nur vier Stunden anhält – schließlich war die Zeit mit dir nicht gerade billig. Trotzdem werde ich dich und deine biegsamen Gelenke in positiver Erinnerung behalten: Wie du an Fahnenstangen rumgeaxelt bist, das hatte schon Klasse. Auch dein technisches Know-how wird mir fehlen: Die witzigen Spielereien mit Computern und Elektroschlössern waren zwar knifflig, aber stets spannend. Ach ja, sag deinem nächsten Kerl fairerweise gleich, dass du so pazifistisch drauf bist – mir ging dieses alberne "Ich kloppe Gegner um, damit sie gleich wieder aufstehen"-Getue schon nach fünf Minuten auf die Nerven! Dein Thorsten.

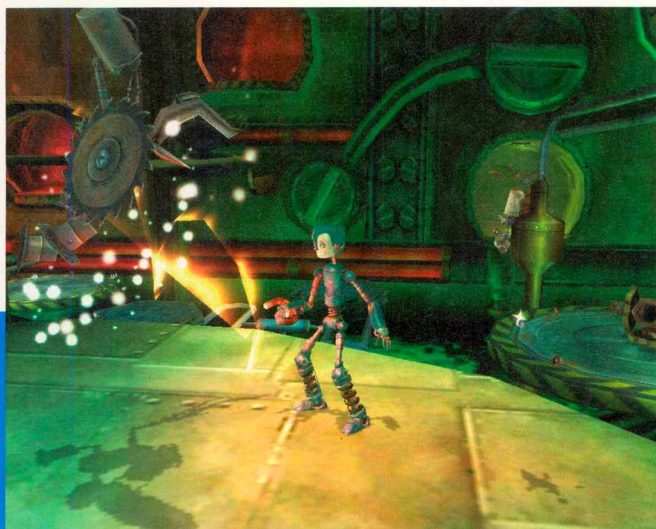
TK

TESTERGEBNIS

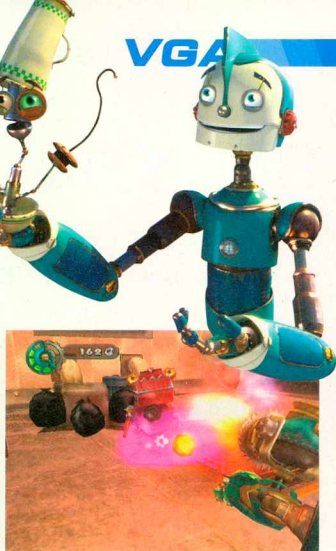
STOLEN			
System	PC	PS2	Xbox
Erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Preis	40 Euro	50 Euro	50 Euro
Zu beachten	Die einzelnen Versionen sind inhaltlich identisch. Eine GameCube-Umsetzung ist nicht geplant.		
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			
SIEHE S. 55			

ROBOTS

Begleiten Sie eine blauäugige Blechbüchse bei ihrer Odyssee durch die Roboterwelt.



▲ **FLIEGENDER FIESLING:** Mit dem Magnostrahl, den Rodney sich im Verlauf des Spiels aneignet, kann er nicht nur schwere Metallkisten verschieben, sondern auch unliebsame Roboter-Kollegen gehörig aus der Bahn werfen.



▲ **TOBENDE TÖLE:** Dieser aggressive Roboter-Rüde lässt sich am einfachsten aus der Ego-Perspektive ruhig stellen.



▲ **ROLLENDER ROBO:** Während seines Aufenthalts in Robot City bestreitet Rodney ein Wettrennen in einem runden Stahlkäfig.

Das beinahe unvermeidliche Schicksal eines jeden populären Films ereilt auch den Animationsstreifen "Robots": Pünktlich zum Kinostart werden die Robos in einer Umsetzung für alle aktuellen Spieleplattformen verwurstet.

STORY: Der Nachwuchserfinder Rodney Copperbottom hat sich mit bewundernswerter Hingabe einen kleinen, fliegenden Freund zusammengebastelt – seinen so genannten Wunderbot. Voller Stolz will er jetzt in die Metropole Robot City reisen, um dem Tüftelgenie Bigweld dort sein Werk zu präsentieren.

SPIEL: Sie greifen den ambitionierten Jungspund bei seiner großen Reise unter die dünnen Metallärmchen. In bester Jump'n'Run-Manier gilt es zunächst, das nötige Kleingeld für die Fahrt nach Robot City aufzutreiben. Eigentlich keine große Sache, hätte es einigen von Rodneys Artgenossen nicht scheinbar alle Sicherungen rausgehauen. Beißfreudige Kupferköter und gemeine Wachroboter wollen ihm nämlich plötzlich den Saft abdrehen. Nur gut, dass sich der Blechpöbel durch eine Schraubenschlüssel-Massage oder eine Salve aus dem Schrottwerfer leicht bändigen lässt.

Glücklich in Robot City angekommen, fangen die Probleme allerdings erst richtig an: Der

hinterhältige Ratchet hat das Kommando über Bigwelds Konzern übernommen. Selbstredend kann Rodney da nicht untätig bleiben. So macht er sich also auf, dem Schuft ordentlich in den Metallhintern zu treten.

Genretypisch erwerben Sie in den zwölf Levels allerlei neue Fähigkeiten und Waffen. Die Kampfgeräte wie Elektropuckler und Magnostrahl helfen nicht nur bei Gefechten, sondern auch bei einfachen Rätseln, die aber eher die Ausnahme sind. Dafür bekommen Sie ständig Suchaufträge zur Auge gedrückt: Meist gilt es dabei, eine bestimmte Anzahl Schrauben aufzuspüren. Vergessen Sie unterwegs mal eines Ihrer Zielobjekte, müssen Sie größere Strecken zurückklatschen – das kostet unnötig Zeit.

FAZIT: Bei Rodneys ersten Schritten ist die Roboterwelt noch in Ordnung: "Robots" sieht hübsch aus und spielt sich zwar konventionell, aber kurzweilig. Videos aus dem Film und Originalstimmen erfreuen die Fans der Vorlage. Ab der Hälfte des Spiels jedoch lässt die Motivation spürbar nach – das leidige Suchen nach Bauplänen und Schrauben nutzt sich ab. Einige knifflige Sprungpassagen in den späteren Levels überfordern zudem die junge Zielgruppe.

FK

TESTERGEBNIS

ROBOTS	PC	PC	PS2	Xbox	GC
System	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich	erhältlich
Erscheint	30 Euro	40 Euro	40 Euro	40 Euro	40 Euro
Preis	Rodney macht sich auf allen Plattformen breit: Für unterwegs gibt es (schwächere) DS- und GBA-Versionen.				
Zu beachten					
Spieler-Infos	Genre: Jump'n'Run Entwickler/Herst.: Eurocom/Vivendi PC-Anforderung: Standard (S. 53) Spieleranzahl: 1 Schwierigkeit: leicht Speichern: Speicherpunkte Texte/Stimmen: deutsch/deutsch Altersfreigabe: ab 6 www.de.vugames-europe.com				
Pro & Contra	▲ Routinierter Hupf-/Actionmix ▲ Netze Grafik und guter Sound ▲ Videos und Sprecher aus dem Film ▼ Gelegentlich fehlt die Übersicht ▼ Spielablauf auf Dauer etwas eintönig				
Grafik	Die farbenfrohe Grafik trifft den Stil der Vorlage und läuft flüssig.				2
Sound	Sie lauschen stimmiger Musik und recht gut gewählten Sprechern.				2
Steuerung	Das seltsame Sprungverhalten erschwert einige Passagen unnötig.				3+
Fazit	Kein Altblech, aber auch kein Edelmetall: "Robots" ist eine solide, kindgerechte Filmumsetzung mit einigen Längen im Spielablauf.				WERTUNG 3+

HAUNTING GROUND

Bei Silent Hill fällt Ihnen vor Panik das Pad runter? Resident Evil bietet zu viel Action? Dann könnte **Haunting Ground** richtig sein!



▲ FASS' HEWIE! Mit dem rechten Stick kommandieren Sie Ihren vierbeinigen Begleiter zum Angriff oder lassen ihn die Umgebung nach versteckten Gegenständen abschnüffeln. Das klappt nur, wenn Sie Ihr Haustier auch regelmäßig für seine Dienste loben.



▲ MÖBEL VERRÜCKEN: Heldin Fiona ist recht schwach auf der prallen Brust und bewegt nur leichte Objekte.



▲ DA GUCKST DU: Verstecken Sie sich immer wieder an denselben Orten, fliegt Fionas Tarnung über kurz oder lang auf.

Tatsächlich liegen Joypad-Legastheniker ebenso wie Herzkasperpatienten bei "Haunting Ground" goldrichtig. Einerseits setzt das neueste Werk der Survival-Horror-Spezialisten von Capcom stärker auf Hirn- als auf Muskularbeit. Zudem müssen Sie sich vor groben Schockeffekten nicht fürchten – auf dem Gruselbarometer bleibt das Abenteuer durchweg im Messbereich "atmosphärisch, aber nicht beängstigend".

STORY: Dass Sie kein ballerlastiges Splatterfest erwartet, macht bereits die Rahmenhandlung deutlich: Nach einem Autounfall findet sich das wasserstoffblonde Schulmädchen Fiona nahezu mutterseelenallein in einem mysteriösen Schloss wieder. Das mittelalterliche Bollwerk wird zwar nicht von Geistern, aber von einer Hand voll übellauniger Gestalten bewohnt. Da Schnuckel Fiona keinerlei Kampfausbildung genossen hat, bleibt der schreckhaften Schönheit nur die Flucht vor Folterknecht und Psychomagd. Einzig im mutigen Schäferhund Hewie findet die Heroine einen treuen Helfer und Freund.

SPIEL: Kurzzeitig können Sie die hartnäckigen Plagegeister aufhalten, indem Sie Ihren Vierbeiner mittels rechtem Analog-Stick auf die Verfolger hetzen oder ihnen ein paar peinigende Pülverchen entgegenschmeißen. Um die Nerven-

sägen längerfristig loszuwerden, versteckt sich Fiona unter Betten oder duckt sich im Schatten. Ist die Heldin einmal gut versteckt, stellen die schaurigen Spürnasen die Suche ein – vorerst zumindest.

Wenn Sie gerade einmal keinen Verfolger im Nacken haben, können Sie sich in aller Ruhe um die mannigfaltigen Knobeelen kümmern. Von kniffligen Verschiebepuzzles über klassische Schlüssel-Schloss-Rätsel bis hin zum Aktivieren abstruser Maschinen reicht die Palette. Ab und an kommt auch Hewie zum Einsatz, etwa wenn es gilt, in Felsspalten zu kriechen, die für die wohlproportionierte Protagonistin zu eng sind. Trotz gelegentlicher Verwirrung – allzu anspruchsvoll sind die Aufgaben in der Regel nicht.

FAZIT: "Haunting Ground" ist ein Fall für den gemütlichen Feierabendgrusel. Hier ein paar Rätsel lösen, da den lästigen Burgbewohnern ausweichen – besonders spannend oder fordernd ist das Ganze nicht, doch macht es Laune. Dank stilvoller Präsentation sowie der recht freikügigen Story kommen Genre-Fans auf ihre Kosten und können über teils wirre Rätsel, mangelnde Übersicht (dank einer miserablen Karte) und die mitunter nervigen Verfolgungssequenzen hinwegsehen. **GA**

TESTERGEBNIS

HAUNTING GROUND				
System	Mac	PC	PS2	Xbox
Erscheint	30.04.			
Preis	50 Euro			
Zu beachten	Umsetzungen für andere Systeme sind nicht geplant.			
Spiele-Infos		Genre	Action-Adventure	
PlayStation 2	Entwickler/Herst.		Capcom/Capcom	
	PC-Anforderung		-	
	Spieleranzahl		1	
	Schwierigkeit		mittel	
	Speichern		Speicherpunkte	
	Texte/Stimmen		deutsch/englisch	
	Altersfreigabe		ab 16	
	www.capcom-europe.com			
Pro & Contra		▲ Nettes Frauchen-&Hund-Konzept ▲ Unvorhersehbare Story ▲ Stimmungsvolle Schaueroptik ▼ Miserable Levelkarte ▼ Verfolger nerven ab und an		
Grafik	Dank 60-Hz- und Progressive-Scan-Modus ein Fest für Technikfans. Ständige Musikwiederholungen, dafür ein toller PL-II-Mix.			2 STARK
Sound				3 SEHR GUT
Steuerung	Etwas träge Kontrolle der Heldin, Hewie reagiert zu störrisch.			2- BEFRIEDIGEND
Fazit	Auf den Hund gekommen: Stichter aber atmosphärischer Grusel-Krimi mit hohem Rätselanteil und sympathischem Helden-Gespinn.			2- WERTUNG

BATEN KAITOS



Nintendo lässt sich in die Karten blicken: Mit Namcos Baten Kaitos erscheint ein weiteres Cube-exklusives Mega-RPG in Deutschland.



▲ **MAGISCHES DONNERWETTER:** Die blonde Xelha versengt den Widersacher mit brutzelnder Feuermagie. In der Kartenleiste unten hat sie sich bereits einen mächtigen Light Flare zurechtgelegt, um dem Monster ein für alle Mal den Rest zu geben.



▲ **EXOTISCH:** Mit dem lebendigen Luftschrift erreicht unser Held Kalas die tropische Insel Anuenue.



▲ **SPEZIALANGRIFF:** Kombinieren Sie Ihre Karten auf die richtige Weise, freuen Sie sich über krachende Superattacken.

Ein Rollenspiel mit Karten? "Magic the Gathering"- und "Yu-Gi-Oh!"-Hasser können aufatmen: "Baten Kaitos" geht ganz andere Spielspaß-Wege.

STORY: Der böse Gott Malpercio hat entscheidlich gewütet... Seitdem lebt die Menschheit auf fliegenden Inseln und kennt den weiten Ozean nur noch aus alten Legenden. In dieser Welt lebt auch der junge Kalas, dessen Großvater und Schwester vom fiesen Imperium getötet wurden. Der junge Held zieht nun gegen Giacomo zu Felde, den imperialen Offizier, der seine Familie auf dem Gewissen hat. Unterwegs trifft er ein Mädchen namens Xelha, die Wind bekommen hat von den finsternen Mächtschaften des Imperators Geldblame. Dieser geschminkte Fiesling will Malpercio wiedererwecken. So tun sich Kalas und Xelha zusammen, um mit einer Hand voll Verbündeter die Pläne des Imperiums zu durchkreuzen.

SPIEL: Auf den ersten Blick wirkt das etwa 50 Stunden lange "Baten Kaitos" wie ein klassisches Japano-Rollenspiel. Helden mit bunten Frisuren, umfangreiche Dungeons, ausgedehnte Einkaufstouren, abgedrehte Designs, eine recht einfache Handlung und üppige Render-Hintergründe erinnern nicht von ungefähr an die einschlägige Square-Enix-Konkurrenz. Kaum haben

Sie jedoch das erste Monster berührt, wird klar, dass "Baten Kaitos" anders ist. Statt die Helden mit normalen Angriffskommandos in die Schlacht zu schicken, setzt das Spiel auf Karten. Damit erteilen Sie Ihrer Party die richtigen Befehle, lösen Attacken aus, heilen sich und lernen mit der Zeit, gewaltige Kombos zusammenzubauen. Das System sorgt durch das ständige Mischen der Karten dafür, dass Sie auf Zack bleiben und Ihre Strategie genau planen müssen.

FAZIT: Wer dieses Spiel wegen dem Kartenkampfssystem im Laden lässt, ist selbst schuld: Die Kämpfe sind enorm komplex, Sie werden behutsam in die Materie eingeführt und gewinnen so ein immer tieferes Verständnis für die endlos vielen Feinheiten der oft sehr strategischen Gefechte. Da Sie keine Karten verlieren können, fühlen sich experimentierfreudige Naturen wie im siebten Himmel. Aber nicht nur die Kämpfe motivieren stark, auch der Rest des Spiels lässt uns strahlen: Die Handlung ist simpel aber sympathisch, die Grafik erfreut durch liebevolle Details und tolle Szenarios. Zudem untermalt die Musik das Geschehen ganz hervorragend. Nur die etwas blecherne Sprachausgabe stört den tollen Gesamteindruck.

TN

TESTERGEBNIS

BATEN KAITOS

System				GC
Erscheint				erhältlich
Preis				60 Euro
Zu beachten	Da "Baten Kaitos" enorm umfangreich ist, sollten Sie ordentlich viel Zeit mitbringen.			
Spiele-Infos		Genre	Rollenspiel	
		Entwickler/Herst.	Namco/Nintendo	
		PC-Anforderung	-	
		Spieldauer	1	
		Schwierigkeit	mittel	
		Speichern	Speicherpunkte	
		Texte/Stimmen	deutsch/englisch	
		Altersfreigabe	ab 6	
		www.nintendo.de		
Pro & Contra	▲ Hochmotivierendes Kampfsystem ▲ Tolle Rendergrafik ▲ Hervorragende Musik ▼ Blecherne Sprachsamples ▼ Kämpfe dauern später etwas länger			
Grafik	Aufwändig animierte Rendenszenarios sorgen für Stimmung.			
Sound	Die Musik rockt, die Sprachausgabe ist leider etwas blechern.			
Steuerung	Alles reagiert wie es soll, nur selten verzetteln Sie sich im Kampf.			
Fazit	Umfangreiches, toll präsentiertes RPG mit recht gewöhnlicher Handlung, aber innovativem, forderndem und spaßigem Kampfsystem.			
				

SÖLDNER: MARINE CORPS

Mehr Waffen, mehr Fahrzeuge, mehr Maps – mehr Spaß?

ADD-ON



PC



▲ **NEUER PANZER:** Der Wiesel hat ein kleines Rohr. Dafür ist er flink und wendig.



▲ **NEUE KARTEN:** In einigen Maps finden Sie Sand und Palmen. Doch mal ehrlich: Für 'nen Urlaub ist es hier zu öde, oder?

Erst kürzlich wurde der Online-Shooter "Söldner: Secret Wars" durch die Neuauflage "Reloaded" um einige Features erweitert – und von Bugs befreit. Nun schickt Entwickler Wings mit "Marine Corps" ein umfangreiches Add-on in die Schlacht um die Genre-Spitze.

Die Waffen- und Itemterminals erhielten einen frischen Anstrich und sind nun von weitem aus solche zu erkennen. Reicht das Kleingeld, entlocken Sie den Garagen neue Vehikel wie etwa die Bundeswehr-Panzer Marder oder Wiesel. Ebenfalls aus hiesigen Gefilden stammt der Eurofighter, mit dem Sie über neue Wüsten-Maps düsen. Pünktlich zum anstehenden Sommer dürfen sie nun auch planschen gehen. Sieben Wasserfahrzeuge vom Jetski bis zum Kanonenboot warten dafür am Strand. Auch neu: Der Kommandant wird in einer Abstimmung gewählt und freut sich über ein vereinfachtes Benutzer-Interface.

FAZIT: Mit seinen unzähligen Waffen und Vehikeln kommt "Söldner" dank des jüngsten Add-ons immer mehr einer militärischen Datenbank gleich – alle Hobby-Generäle wird's freuen. Ebenso wie das verbesserte Benutzer-interface und die vielfältigeren Maps. Technisch liegt der Titel leider immer noch weit hinter der Konkurrenz zurück. **AZ**

TESTERGEBNIS

SÖLDNER: MARINE CORPS

System	PC	PC
Erscheint	erhältlich	
Preis	30 Euro	
Zu beachten	Auch ohne Add-on können Sie die neue Ausrüstung nutzen. Allerdings muss sie Ihnen ein Mitspieler schenken.	
Spielinfos	Genre	Online-Shooter
	Entwickler/Herst.	Wings/Jowood
	PC-Anforderung	Standard (S. 55)
	Spieleranzahl	1 (max. 32 online)
	Schwierigkeit	einstellbar
	Speichern	nicht möglich
	Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
	Altersfreigabe	ab 16
	http://soldner.jowood.com/	
Pro & Contra	▲ Wahnsinnig viele Original-Items ▲ Abwechslungsreichere Maps ▲ Optimierter Kommandanten-Modus ▼ Grafik mäßig bis hässlich ▼ Einige Karten sind zu groß	
Grafik	Karge Umgebungen, teils miserable Texturen, polygonarme Fahrzeuge.	3-
Sound	Bescheidene Sprachausgabe, akzeptable Gefechts-Sounds.	3+
Steuerung	Panzersteuerung träge aber realistisch, Besserer Commander-Modus.	2-
Fazit	Wer auf Grafik und Sound weniger Wert legt, als auf Hunderte von Original-Waffen, darf zugreifen. Der Rest rocks besser mit der Konkurrenz.	WERTUNG 3+

DIE SIEDLER 5: DAS ERBE DER KÖNIGE – NEBELREICH

Brücken bauen, Gebäude sprengen – die Siedler sind lernfähig.

ADD-ON



PC



▲ **AUS DEM NEBEL:** Die Dämonen sind Ihnen ganz schön unfreundlich gesonnen.



▲ **REZEPT FÜR DEN BRÜCKENBAU:** Man nehme eine Architektenstube, einen Brückenarchitekten und 1.000 Steine.

Bei unserem Test von "Die Siedler 5" haben wir noch den allzu knappen Militär-Part bemängelt. Blue Byte hat sich die Kritik offenbar zu Herzen genommen und im Add-on "Nebelreich" in erster Linie die Schlachten variantenreicher gestaltet. So finden sich jetzt neue Kampfeinheiten wie der Scharfschütze in Ihren Reihen. Dieser bekommt sein Schießgewehr aus der Büchsenmacherei und nimmt vorzugsweise Fernkampf-einheiten ins Visier. Der Dieb dagegen sprengt Gebäude und Brücken in die Luft. Letztere sind ein Hauptbestandteil des Add-ons.

Ihre Arbeiter errichten die Steinbrücken, um Rohstoffvorkommen, die Front oder Nebenaufträge der neuen Kampagne zu erreichen. In den neun Missionen versuchen Sie, in der Rolle von König Dario den Wohlstand gegen das mysteriöse Nebelvolk zu verteidigen. Dabei erhalten Sie Unterstützung von weiteren Helden wie dem Kopfgeldjäger Drake oder der Söldnerin Yuki – das zierliche Mädchen kann übrigens Karate!

FAZIT: Wie von der "Siedler"-Reihe gewohnt, ziehen sich die Missionen ganz schön in die Länge. Aber dank der zusätzlichen taktischen Möglichkeiten wie Brücken oder Diebe sowie der spannenden Aufgaben locken sich die langen Spielstunden. **AZ**

TESTERGEBNIS

DIE SIEDLER 5: DAS ERBE DER KÖNIGE – NEBELREICH

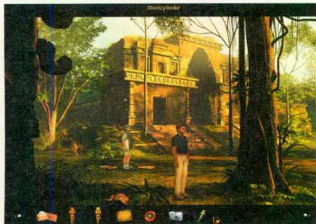
System	PC	PC
Erscheint	erhältlich	
Preis	25 Euro	
Zu beachten	Mithilfe des recht komplizierten Karten-Editors dürfen sich Hobby-Programmierer in ihrer eigenen Welt ansiedeln.	
Spielinfos	Genre	Aufbau-Strategie
	Entwickler/Herst.	Blue Byte/Ubisoft
	PC-Anforderung	Standard (S. 55)
	Spieleranzahl	1 (max. 8 online)
	Schwierigkeit	mittel
	Speichern	jederzeit
	Texte/Stimmen	deutsch/deutsch
	Altersfreigabe	ab 6
	www.siedler.de	
Pro & Contra	▲ Interessante Kampagnen-Missionen ▲ Mehr taktische Möglichkeiten ▲ Audiovisuell erstklassig... ▼ ...bis auf die mäßige Sprachausgabe ▼ Einige Missionen sind zu lang	
Grafik	Liebvoll gestaltete Umgebungen, Einheiten und Gebäude.	1-
Sound	Glasklare Soundkulisse. Passende Musik. Sprecher mit Pseudo-Akzent.	2+
Steuerung	Unkomplizierte Bedienung. Zu wenige zeitsparende Hilfen.	2+
Fazit	Das Add-on enthält viele Detailverbesserungen, neue Einheiten sowie neue spannende Kampagne. Fans der Vollversion greifen bedenkenlos zu.	WERTUNG 2+

NIBIRU: DER BOTE DER GÖTTER

Die Macher von Black Mirror erhalten das Adventure-Genre am Leben.



▲ **HINGESCHAUT:** Schauplätze wie diese Kneipe wurden detailverliebt ausgestattet.



▲ **WEGGENOMMEN:** Verlassen Sie ein Szenario, verschwinden nicht mehr benötigte Gegenstände automatisch.

Der Archäologe Martin Holan wandelt auf den Spuren von Indiana Jones: Im Böhmen der Gegenwart wird ein Tunnelsystem entdeckt, in dem die Nazis mit einer geheimen Wunderwaffe experimentiert haben sollen. In Point-and-Click-Manier müssen Sie nun versuchen, hinter das Geheimnis des Projekts Nibiru zu kommen.

Dabei erleben Sie in etwa 15 Spielstunden ein durchaus spannendes Abenteuer, das durch seine optisch detaillierten, wenn auch ziemlich statischen Schauplätze gefällt. Die simple Steuerung geht schnell in Fleisch und Blut über. Wie schon beim Vorgänger nervt auch hier, dass Gegenstände oft erst dann sichtbar werden, wenn man vorher mit einer Person gesprochen oder eine andere Stelle untersucht hat. Hat man sich daran gewöhnt, freut man sich über die größtenteils nachvollziehbaren Rätsel, die professionelle deutsche Sprachausgabe – und die Tatsache, dass es immer noch Entwickler gibt, die das storylastige Adventure-Genre nicht sterben lassen.

FAZIT: "Nibiru" ist genau das Richtige für verregnete April-Abende. Logische Rätsel und eine interessante Story motivieren zum Weiterspielen, auch wenn die plötzlich auftauchenden Gegenstände zumindest anfänglich ziemlich nerven. **SZ**

TESTERGEBNIS

NIBIRU: DER BOTE DER GÖTTER

System	PC	PC
Erscheint	erhältlich	
Preis	40 Euro	
Zu beachten	Im Handel gibt's das passende Lösungsbuch zum Preis von zehn Euro.	
Spieler-Infos	Genre: Adventure Entwickler/Herst.: Future Games/dbp PC-Anforderung: Einsteiger (S. 55) Spieleranzahl: 1 Schwierigkeit: mittel Speichern: jederzeit Texte/Stimmen: deutsch/deutsch Altersfreigabe: ab 12 www.nibiru-game.de	
Pro & Contra	▲ Rätsel größtenteils einleuchtend ▲ Spannende Geschichten ▲ Detailreich gestaltete Schauplätze... ▼ ...die allerdings recht leblos wirken ▼ Gegenstände tauchen plötzlich auf	
Grafik	Schöne Szenarios, wenige animierte Objekte, statisch animierter Held.	2 GRAFIK
Sound	Teils wenig emotionale Profisprecher, hörenswürdiger Soundtrack.	2 SOUND
Steuerung	Typische Point-and-Click-Steuerung, simpel und einleuchtend.	2+ STEUERUNG
Fazit	Unterhaltsame Abenteuer-Reise in die Vergangenheit mit logischen Rätseln, aber unlogischem „Gegenstände-Portal“.	2 WERTUNG

SPY VS. SPY

Die beiden MAD-Spione hauen sich virtuell ordentlich in die Pfanne.



▲ **KAZÄNG:** Der schwarze Spion brät dem Robo mit dem Knüttel eins über.



▲ **ZING:** Der neben dem Tresor versteckte weiße Spion hat eine versteckte Tresorfalle im Tresor versteckt.

Willkommen in der wunderbaren Welt von "Spion gegen Spion". Hänge dein Gewissen an den Nagel, gib deinen Charakter an der Garderobe ab und tritt ein in das düstere Reich von Lug und Trug, wo man bei Nacht und Nebel mit List und Tücke Feind und Gegner in Grund und Boden zwingt. Das macht bestimmt Spaß, oder? Das dachten WIR auch – BEVOR wir "Spy vs. Spy" gespielt haben. Doch DANACH blieb nur die Erkenntnis: Dieses Spiel hat mit dem Charme der Comics nichts zu tun. Nur selten kommt Freude auf – die Gag-Dichte ist einfach zu gering, die Laufwege zu lang. Außerdem sind die Rätsel entweder zu leicht oder zu abgedreht. Für absolute VOLLIDIOTEN, wie etwa VGA-Redakteure, werden immerhin nach rund einer Minute grüne Pfeile eingeblendet, damit man weiß, wo's langgeht. Einzige der Mehrspieler-Modi (kosten nix extra!) bringen kurzzeitig die fiese Ader der Spieler zu Tage – hihihi.

FAZIT: Wie erklärt man MAD-Lesern, dass sie lieber die Finger von diesem Spiel lassen sollten? Dieses Spiel ist kräsch, schepper, doing (Musik), ächz, nerv, gähn (Spielablauf) und ruckel, schnarch, würg (Grafik). Alles klar?! **SH**

TESTERGEBNIS

SPY VS. SPY

System	PS2	Xbox
Erscheint	21.04.	21.04.
Preis	30 Mrd.	30 Mrd.
Zu beachten	Dieses Spiel ist eigens für Alfred E. Neumann konzipiert worden (was so einiges erklärt).	
Spieler-Infos	Genre: Take2/ViciousCy... Entwickler/Herst.: Brenner, Rohling PC-Anforderung: 1.4 (Spitscreen) Spieleranzahl: leicht Schwierigkeit: leicht Speichern: nach Level Texte/Stimmen: deutsch/keine Altersfreigabe: ab 6 www.take2.de	Geschichte: Brenner, Rohling 1.4 (Spitscreen) leicht nach Level deutsch/keine ab 6
Pro & Contra	▲ Günstiger Preis (her mit der Kohlet!) ▲ Abwechslungsreiche Fallen (schleim) ▲ Spiel hat 1.278.345.216 Bytes ▼ Dröges Level-Design (schluchz) ▼ Super Spieldele, konsequent vergeigt	
Grafik	Minimal-Grafik. Immerhin den die verschiedenen Fallen passabel aus.	4+ GRAFIK
Sound	Die schrille Musik nervt nach wenigen Minuten. Keine Sprachausgabe.	5 SOUND
Steuerung	Gewöhnungsbedürftiges Auswählen. Sprünge klappen nur gelegentlich.	3- STEUERUNG
Fazit	Müde Spion-Jagd mit vielen Designfehlern und beschränktem Spielumfang. Lust: lieber MAD und spart auch diese uninspirierte Umsetzung.	4 WERTUNG



DRIVER 3

PC-Version neu, Konsolen-Fassungen billiger!

JETZT GÜNSTIGER!
30
EURO
JETZT GÜNSTIGER!

▲ **IM WAGEN:** Die Boliden gefallen mit ihrem ausgereiften Fahrverhalten.



▲ **ZU FUSS:** Dank der Steuerung mit Maus und Tastatur lassen sich die Unholde mit dem Fadenkreuz besser anvisieren.

Neun Monate nach den Konsolenversionen erscheint die PC-Umsetzung von "Driver 3". Gleichzeitig senkt Atari die Preise der Fassungen für PS2 und Xbox, sodass nun alle Versionen für günstige 30 Euro zu haben sind.

In seinem turbulenten Action-Rennspiel hat es Undercover-Polizist Tanner nicht leicht: Er muss eine Verbrecherbande unterwandern und sein Können als Fluchtfahrer beweisen. Mit Ausnahme der PC-exklusiven Bonusmission "Unter Beschuss" gleichen sich die einzelnen Versionen bis aufs Haar. Technische Verbesserungen gibt es nicht, sieht man einmal von einer höheren Bildschirmauflösung ab.

Einzig die Steuerung mit Tastatur und Maus ist von Vorteil. Läuft Tanner zu Fuß durch die Levels, können Sie die Unholde mit dem flinken Nager wesentlich schneller ins Visier nehmen.

FAZIT: Schade Reflections! Eigentlich hätten die Entwickler "Driver 3" jetzt den letzten Schliff verpassen können. Statt jedoch Macken wie etwa die mangelhafte Gegnerintelligenz auszubessern, integriert man lieber eine halbherzig zusammengeschusterte Bonusmission. Trotzdem: Für günstige 30 Euro kann man sich dieses Action-Rennspiel durchaus mal zu Gemüte führen. **MH**

TESTERGEBNIS

DRIVER 3

System	PC	PC	PS2	Xbox
Er erscheint	erhältlich	erhältlich	erhältlich	
Preis	30 Euro	30 Euro	30 Euro	30 Euro
Zu beachten	PC-Version enthält Bonusmission und ist als Collector's Edition mit Bonus-DVD und T-Shirt erhältlich.			
Spiele-Infos	Genre	Action-Rennspiel		
	Entwickler/Herst.	Reflections/Atari		
	PC-Anforderung	High-End (s. 55)		
	Spieleranzahl	1		
	Schwierigkeit	schwer		
	Spielern	nach jedem Level		
Pro & Contra	Texte/Stimmen	deutsch/deutsch		
	Altersfreigabe	ab 15		
	www.driver3.com			
	▲ Tolle Fahrphysik der über 80 Vehikel			
	▲ Authentische Stadtkulissen			
Grafik	▼ Schlechte Gegnerintelligenz			
	▼ Schlechte Synchronsprecher			
	▼ Frustig schwer durch einige Fehler			
Sound	Tolle Automodelle, jedoch Pop-ups und zeitweise Ruckler.			2
	D05.1 mit cooler Gitarrenmucke und kernigen Motorengeräuschen.			2
Steuerung	Zielgenaues Anvisieren der Gegner mit Maus und Tastatur möglich.			2
				2
Fazit	Mission gescheitert! Fahrerisch ganz cool, zu Fuß ein Drama. Zudem frustrierend und auch auf PC technisch nicht vom erhofften Kaliber.			3+
				3+

HIGHLIGHTS

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE



▲ **BRUTAL:** In Midways Prügelserie lassen Sie die Fetzen fliegen.

WARCRAFT 3 BATTLECHEST



▲ **STRATEGISCH:** Blizzard weiß wie's geht – Warcraft 3 begeistert!

WEITERE BUDGET-HIGHLIGHTS

Jeden Monat erscheinen viele Hits für PC, PS2, Xbox und GameCube zum attraktiven Sparpreis. VGA hat für Sie die Interessantesten zusammengetragen.

TITEL	SYSTEM	GENRE	PREIS	NOTE
DISCIPLES	PC	Strategie	20 Euro	2
Fazit: Das Hauptspiel und drei umfangreiche Add-ons versprechen langen Strategiespaß.				
GAMES GIGANT VOL. 1	PC	Spielesammlung	30 Euro	2+
Fazit: Spielesammlung mit "Aquanox 2", "Cultures 2", "Der Clou 2", "Die Völker 2" u.v.m.				
KONAMI 4 GAMES PACK	PC	Spielesammlung	20 Euro	2
Fazit: Sammlung mit "Pro Evolution Soccer 3", "Metal Gear Solid 2", "Apocalyptic" und "Casino".				
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	PS2	Beat'em-Up	20 Euro	1+
Fazit: Im brutalen Kampfspiel aus dem Hause Midway geht es ordentlich zur Sache.				
MX UNLEASHED	PS2	Offroad	20 Euro	2+
Fazit: Eine der besten Motocross-Simulationen für die PlayStation2.				
NINJA GAIDEN	Xbox	Action	30 Euro	2
Fazit: Grafisch opulente aber auch hammerschwere Ninja-Metzelei von Tecmo.				
PROJECT GOTHAM RACING 2	Xbox	Rennspiel	30 Euro	1
Fazit: Original-Fahrzeug-Lizenzen und beeindruckende Stadtkulissen – einfach genial!				
RAINBOW SIX X: R.S. GOLD EDITION	PC	Taktik-Shooter	15 Euro	2+
Fazit: Das Grundspiel mit dem Add-on "Athena Sword" gibt's jetzt zum Sparpreis.				
SCI-FI3 – THE SHOOTER COLLECTION	PC	Ego Shooter	20 Euro	3
Fazit: Nette Shooter-Sammlung mit "Breed", "Project Freedom" und "Project Nomads".				
DIE SIMS BRECHEN AUS	PS2	Simulation	30 Euro	1+
Fazit: Das Leben der Sims liegt in Ihren Händen. Bringen Sie die Kleinen ganz groß raus!				
WARCRAFT 3 BATTLECHEST	PC	Strategie	35 Euro	1
Fazit: Das Fantasy-Strategiespiel gibt's zusammen mit dem Add-on "The Frozen Throne".				

3D im Heimkino: Alle Infos über die Technik und Filme

DVD VISION

DVD VISION

CHART
SHOW

Zum Staunen und
Schmunzeln: Aktuelle und
kuriöse Hitlisten

Shaun of the Dead
Ein Muss für jeden Zombiefan!

True Lies Special Edition
Der Kult-Action-Hit
zum Schnäppchenpreis

DVD DES MONATS

EINE JERRY BRUCKHEIMER PRODUCTION

**DAS VERMÄCHTNIS DER
TEMPELRITTER**

Rasantes
Abenteuerkino
für die ganze
Familie

Ein JON TURTLEDAU FILM



SONDERBEILAGE

Alle Infos zu Pixars „Die
Unglaublichen“ und großes
„Jerry Bruckheimer“-Special



GEFÄHRlich GUT!

Nuberts neuer nuWave
AW-75 ist der perfekte
Subwoofer für Ihre Anlage

Jetzt
am
Kiosk!

True Lies Special Edition

Der Kult-Action-Hit mit
Arnold Schwarzenegger
zum Schnäppchenpreis

Das Vermächtnis der Tempelritter

Die DVD des Monats:
Rasantes Abenteuerkino
für die ganze Familie

Jetzt 3x DVD VISION für nur 6 € testen:

Sie sparen über 30%!
Tel. 018 05/90 90 88 (0,12 €/Min.)
oder Mail: abo@dvdvision.de

VGA BESTENLISTE

TOPSPIELE

ACTION





GTA: SAN ANDREAS

TAKE 2     **1**

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

TAKE 2     **1**

HITMAN: CONTRACTS

EIDOS     **1**

EGO-SHOOTER




HALF-LIFE 2

VIVENDI     **1**

DOOM 3

ACTIVISION     **1**

HALO 2

MICROSOFT     **1**

ACTION-ADVENTURE





MGS 3: SNAKE EATER

KONAMI     **1**

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

UBISOFT     **1**

METROID PRIME 2: ECHOES

NINTENDO     **1**

HORROR-ADVENTURE




RESIDENT EVIL 4

CAPCOM     **1**

SILENT HILL 3

KONAMI     **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"				
Ace Combat: Squadron Leader	   	Flug-Action	 1	3/2005
Battlefield Vietnam	   	Taktik-Shooter	 1	5/2004
Call of Duty: Finest Hour	   	Ego-Shooter	 1	1/2005
Chronicles of Riddick	   	Ego-Shooter	 1	2/2005
Doom 3	   	Ego-Shooter	 1	9/2004
Far Cry (dt.)	   	Ego-Shooter	 1	5/2004
Freedom Fighters	   	Action	 1	10/2003
Full Spectrum Warrior	   	Taktik-Shooter	 1	7/2004
Grand Theft Auto: San Andreas	   	Action	 1	12/2004
Grand Theft Auto: Vice City (dt.)	   	Action	 1	8/2003
Half-Life 2	   	Ego-Shooter	 1	1/2005
Halo 2	   	Ego-Shooter	 1	12/2004
Hitman: Contracts	   	Stealth-Action	 1	6/2004
Killzone	   	Ego-Shooter	 1	11/2004
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	   	Action	 1	12/2003
Medal of Honor: Pacific Assault	   	Ego-Shooter	 1	12/2004
Mercenaries	   	Action	 1	3/2005
Onimusha 3: Demon Siege	   	Action	 1	7/2004
Panzer Dragon Orta	   	Shoot'em-Up	 1	6/2003
Project: Snowblind	   	Ego-Shooter	 1	3/2005
Star Wars: Battlefront	   	Taktik-Shooter	 1	10/2004
Transformers	   	Action	 1	6/2004
Unreal Championship 2005	   	Ego-Shooter	 1	5/2005
Unreal Tournament 2004	   	Ego-Shooter	 1	5/2004
Viewtiful Joe 2	   	Action	 1	4/2005
XIII	   	Ego-Shooter	 1	4/2004

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	   	Action-Adventure	 1	1/2004
Legacy of Kain: Defiance	   	Horror-Adventure	 1	3/2004
Mafia	   	Action-Adventure	 1	6/2003
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	   	Action-Adventure	 1	3/2005
Metal Gear Solid 2: Substance	   	Action-Adventure	 1	6/2003
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	   	Action-Adventure	 1	4/2004
Metroid Prime 2: Echoes	   	Action-Adventure	 1	12/2004
Oddworld: Strangers Vergeltung	   	Action-Adventure	 1	3/2005
Prince of Persia: Warrior Within	   	Action-Adventure	 1	12/2004
Resident Evil	   	Horror-Adventure	 1	6/2003
Resident Evil 4	   	Horror-Adventure	 1	3/2005
Silent Hill 3	   	Horror-Adventure	 1	6/2003
Splinter Cell: Chaos Theory	   	Action-Adventure	 1	4/2005
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	   	Action-Adventure	 1	5/2004
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures	   	Action-Adventure	 1	2/2005
The Legend of Zelda: The Wind Waker	   	Action-Adventure	 1	6/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

DIE BESTEN SPIELE DER VERGANGENEN MONATE NACH GENRES GEORDNET. SO FINDEN SIE SCHNELL DAS PASSENDE SPIEL.



RENNSPIEL

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"				
Burnout 3: Takedown		Action-Rennspiel	1	9/2004
Colin McRae Rally 2005		Offroad-Rennspiel	1-	10/2004
DTM Race Driver 2		Rennsimulation	1	5/2004
F-Zero GX		Action-Rennspiel	1-	12/2003
F1 2002		Formel-1-Rennspiel	1-	6/2003
Gran Turismo 4		Rennsimulation	1	3/2005
Grand Prix 4		Formel-1-Rennspiel	1-	6/2003
GTR		Rennsimulation	1	12/2004
Need for Speed: Underground		Action-Rennspiel	1	12/2003
Need for Speed: Underground 2		Action-Rennspiel	1-	11/2004
Midnight Club 3: DUB Edition		Action-Rennspiel	1	5/2005
Project Gotham Racing 2		Rennsimulation	1	1/2004
RalliSport Challenge 2		Offroad-Rennspiel	1	6/2004
WRC 4		Offroad-Rennspiel	1-	11/2004

WERTUNG "GUT"				
Burnout 2		Action-Rennspiel	2+	11/2003
FiatOut		Action-Rennspiel	2+	12/2004
Formel Eins 2004		Formel1-Rennspiel	2	8/2004
Gran Turismo 4: Prologue		Rennsimulation	2	5/2004
Mario Kart Double Dash!!		Action-Rennspiel	2+	12/2003
MotoGP 2		Rennsimulation	2	6/2003
MTX: Mototrax		Offroad-Rennspiel	2+	5/2004
MX Unleashed		Offroad-Rennspiel	2+	5/2004
Outrun 2		Action-Rennspiel	2	11/2004
Splashdown 2: Rides Gone Wild		Action-Rennspiel	2+	11/2003
World Racing		Rennsimulation	2	10/2003

ROLLENSPIEL

Wer gerne mit magischen Zweihändern in dunklen Höhlen mächtige Drachen niederstreckt, der findet bei den Rollenspielen seinen Favoriten.



TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Baten Kaitos		Rollenspiel	1-	5/2005
Demon Stone		Action-Rollenspiel	1-	10/2004
Fable		Rollenspiel	1	10/2004
Final Fantasy XI		Rollenspiel	1-	11/2004
Knights of the Old Republic II		Action-Rollenspiel	1-	3/2005
Paper Mario		Rollenspiel	1	12/2004
Tales of Symphonia		Rollenspiel	1-	12/2004
Vampire: The Masquerade - Bloodlines		Action-Rollenspiel	1-	1/2005
World of Warcraft		Online-Rollenspiel	1	3/2005

WERTUNG "GUT"				
Champions: Return to Arms		Action-Rollenspiel	2+	4/2005
Clever & Smart: A Movie Adventure		Adventure	2+	1/2005
EverQuest II		Online-Rollenspiel	2	2/2005
Nibiru		Adventure	2	5/2005
The Bard's Tale		Action-Rollenspiel	2+	4/2005
Suikoden IV		Rollenspiel	2+	3/2005

TOPSPIELE

ACTION-RENNSPIEL



BURNOUT 3: TAKEDOWN

1	ELECTRONIC ARTS	
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION		
1	TAKE 2	
NFS: UNDERGROUND 2		
1-	ELECTRONIC ARTS	

RENNSIMULATION



GRAN TURISMO 4

1	SONY	
GTR		
1	10TACLE	
DTM RACE DRIVER 2		
1	CODEMASTERS	

OFFROAD



RALLISPORT CHALLENGE 2

1	MICROSOFT	
COLIN MCRAE RALLY 2005		
1-	CODEMASTERS	
WRC 4		
1-	SONY	

ROLLENSPIEL



WORLD OF WARCRAFT

1	VIVENDI	
FABLE		
1	MICROSOFT	
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II		
1-	LUCAS ARTS	

VGA BESTENLISTE

TOPSPIELE

STRATEGIE



WARCRAFT 3

VIVENDI **1**

PIKMIN 2

NINTENDO **1**

SPELLFORCE

JOWOOD **1**

SIMULATION



DIE SIMS 2

ELECTRONIC ARTS **1**

ROLLERCOASTER TYCOON 3

ATARI **1-**

SILENT HUNTER 3

UBISOFT **2+**

BEAT'EM-UP



SOUL CALIBUR 2

EA/NINTENDO **1**

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

SONY **1**

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

MIDWAY **1-**

GESCHICKLICHKEIT



EYETOY: PLAY 2

SONY **1-**

SINGSTAR: PARTY

SONY **2+**

DONKEY KONGA

NINTENDO **2**

STRATEGIE/SIMULATION

Dank Maussteuerung, Festplattenunterstützung und hochauflösender Grafik sind Strategiespiele die Domäne der PCs.

TITEL	SYSTEM	GENRE	NOTE	TEST IN
WERTUNG "SEHR GUT"				
Act of War		Echtzeit-Strategie	1-	4/2005
Animal Crossing		Simulation	1-	10/2004
Codename: Panzers		Echtzeit-Strategie	1-	7/2004
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde		Echtzeit-Strategie	1-	1/2005
Die Sims 2		Simulation	1	10/2004
Die Sims brechen aus		Simulation	1-	1/2004
Pikmin 2		Action-Strategie	1	11/2004
Rollercoaster Tycoon 3		Wirtschafts-Sim	1-	12/2004
Rome: Total War		Strategie	1-	11/2004
Sid Meier's Pirates!		Strategie	1-	1/2005
Soldiers: Heroes of WWII		Echtzeit-Strategie	1-	8/2004
Spellforce: The Order of Dawn		Echtzeit-Strategie	1	1/2004
Warcraft 3		Aufbau-Strategie	1	6/2003

WERTUNG "GUT"

Armies of Exigo		Echtzeit-Strategie	2+	1/2005
Dawn of War		Runden-Strategie	2+	11/2004
Die Siedler 5		Aufbau-Strategie	2+	1/2005
Empire Earth 2		Echtzeit-Strategie	2	5/2005
Goblin Commander		Echtzeit-Strategie	2	5/2004
Silent Hunter 3		Simulation	2+	5/2005

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"				
Def Jam: Fight for NY		Wrestling	1-	10/2004
Mortal Kombat: Deception		Beat'em-Up	1-	12/2004
Soul Calibur 2		Beat'em-Up	1	10/2003
Tekken 4		Beat'em-Up	1-	6/2003
Virtua Fighter 4 Evolution		Beat'em-Up	1	8/2003
WWE Smackdown! vs. RAW		Beat'em-Up	1-	12/2004

WERTUNG "GUT"

Dead or Alive Ultimate		Beat'em-Up	2+	2/2005
Rumble Roses		Wrestling	2	3/2005
WWE: Day of Reckoning		Wrestling	2+	11/2004

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 "SEHR GUT"				
EyeToy: Play 2		Musikspiel	1-	12/2004
WERTUNG "GUT"				
Donkey Konga		Musikspiel	2+	11/2004
Donkey Kong Jungle Beat		Geschicklichkeit	2+	3/2005
Mario Party 6		Geschicklichkeit	2	4/2005
Singstar: Party		Musikspiel	2+	12/2004
You don't know Jack 4		Denkspiel	2	11/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

DIE BESTEN SPIELE 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 2K5		American Football	1	4/2005
ESPN NHL 2K5		Eishockey	1-	2/2005
Fight Night: Round 2		Boxen	1	4/2005
Fussball Manager 2005		Fußball-Manager	1-	11/2004
Madden NFL 2005		American Football	1	10/2004
NBA Street V3		Basketball	1	3/2005
NHL 2005		Eishockey	1-	10/2004
Pro Evolution Soccer 4		Fußball	1	11/2004
Top Spin		Tennis	1	11/2004
UEFA Champions League 2004-2005		Fußball	1-	2/2005

WERTUNG "GUT"				
Anstoss 2005		Fußball	2	2/2005
ESPN NBA 2K5		Basketball	2+	4/2005
FIFA Football 2005		Fußball	2+	10/2004
FIFA Street		Fußball	2+	3/2005
Mario Power Tennis		Tennis	2+	3/2005
NBA Live 2005		Basketball	2	11/2004
RTL Skispringen 2005		Wintersport	2	1/2005
Smash Court Tennis Pro Tournament 2		Tennis	2+	7/2004
Tiger Woods PGA Tour 2005		Golf	2	10/2004

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 Underground		Skateboard	1	12/2003
Tony Hawk's Underground 2		Skateboard	1	11/2004

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 3		Jump'n'Run	1-	12/2004
Kya: Dark Lineage		Jump'n'Run	1-	1/2004
Ratchet & Clank 2		Jump'n'Run	1	1/2004
Ratchet & Clank 3		Jump'n'Run	1	11/2004
Rayman 3: Hoodlum Havoc		Jump'n'Run	1-	6/2003
Sly 2: Band of Thieves		Jump'n'Run	1	11/2004
Super Mario Sunshine		Jump'n'Run	1-	6/2003

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

TOPSPIELE

BASKETBALL



NBA STREET V3

1 ELECTRONIC ARTS

ESPN NBA 2K5

2+ SEGA

NBA LIVE 2005

2 ELECTRONIC ARTS

FUSSBALL



PRO EVOLUTION SOCCER 4

1 KONAMI

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

1- ELECTRONIC ARTS

FIFA STREET

2+ ELECTRONIC ARTS

TRENDSPORT



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

1 ACTIVISION

SSX 3

1 ELECTRONIC ARTS

JET SET RADIO FUTURE

1- SEGA

JUMP'N'RUN



RATCHET & CLANK 3

1 SONY

SLY 2: BAND OF THIEVES

1 SONY

SUPER MARIO SUNSHINE

1- NINTENDO

AKTUELLE PSP-NEWS



PSP-TICKER

BUENA VISTA BRINGT FÜNF FILME

Noch im Frühjahr 2005 will Buena Vista Entertainment in den USA fünf DVD-Filme für die PSP veröffentlichen: "Kill Bill Vol. 1", "Der Fluch der Karibik", "Die Herrschaft des Feuers", "Das Vermächtnis der Tempelritter" und "Hero".

+++

TASTATUR FÜR PSP

Der Zubehörersteller Logic3 wird eine Tastatur für die tragbare PlayStation veröffentlichen. Die Eingabehilfe wird 47 Tasten haben und am USB-Port der Konsole Anschluss finden. Sie ist mit einem Scharnier ausgestattet, kann als hochgeklappt werden und schützt so das Display der PSP.

+++



◀ **ENTER:** Die Tastatur beherrscht alle wichtigen Symbole.

SCHRÄGE PSP-KLAMOTTEN

Der amerikanische Zubehörerhersteller DecalGirl hat diverse neue Gehäuse für die portable PlayStation vorgestellt. Auf der Internetseite www.decalgirl.com können Sie die verschiedenen bunten Modelle für acht U.S.-Dollar (etwa sechs Euro) bestellen.

+++



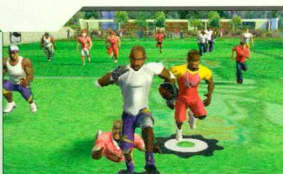
NEUES ABENTEUER FÜR PAC-MAN

Rechtzeitig zum 25. Geburtstag des kultigen Pillenschluckers wird im Herbst "Pac-Man World 3" erscheinen – zumindest in den USA. Wann das actionreiche Jump'n'Run in 3D europäische PSP-Zocker heimsuchen wird, wurde bis dato leider noch nicht bekannt.

+++



▲ **HURRA:** Der gelbe Urheld kommt in 3D auf die PSP.



▲ **EIERJAGD:** Auch auf der PSP wird bald getrickst.

NFL STREET 2: UNLEASHED

Der kommende PSP-Ableger des Arcade-Footballs bietet Street-Events, die nicht mal auf den Heimkonsolen zu finden sind: Street Slalom, Style Standoff und Style Point Challenge. Außerdem wird Multiplayer ganz groß geschrieben. So dürfen bis zu vier Spieler abwechselnd an einem Gerät die Partyspiel-Modi "2 Minute Challenge", "Jump Ball Challenge" und einige andere zocken.

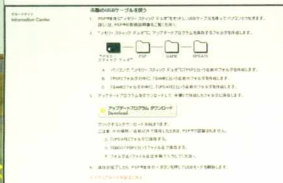
NEWS

NFL STREET 2: UNLEASHED

System	Sony PSP
Hersteller	Electronic Arts
Erscheint	3. Quartal 2005
Einschätzung	★★★★ Preis: ca. 50 €

PSP SPRICHT DEUTSCH!

Sony Japan bietet ein gratis Software-Update an. Die Version 1.5 stellt PSP-Besitzern unter anderem neun verschiedene Systemsprachen zur Verfügung – auch Deutsch. Die 14 MB große Datei kann per Network Update aufgespielt oder unter http://www.playstation.jp/psp/update/ud_03.html heruntergeladen werden. Über ein USB-Kabel spielen Sie die Datei dann einfach vom PC auf die PSP. Die U.S.-PSP benötigt übrigens kein Update.



▲ **HELP:** Die Symbole auf der Homepage erklären das Update.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND RIVALS

Wir haben uns die fertige Japan-Fassung von EAs Tuning-Schleuder besorgt – und sind ganz angetan. Vor allem optisch macht der PS-Reigen eine glänzende Figur: Schicke Lichteffekte und detaillierte Karossen lassen das PSP-Display zum Fenster in den Hubraumhimmel werden – da stecken wir auch die gelegentlichen Ruckler weg. Bei den Spielmodi geben die Rivalen der Rennbahn ebenfalls Vollgas: Drift-Attack (Rumrutschen erwünscht!), Nitrous Run (bei jeder Tordurchfahrt wird das Lachgas aufgefüllt) und massenhaft Rundenrennen garantieren Raser-Spaß.

▼ **GO:** Optisch glänzt NFS auch auf der PSP.



NEWS

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND RIVALS

System	Sony PSP
Hersteller	Electronic Arts
Erscheint	3. Quartal 2005
Einschätzung	★★★★ Preis: ca. 50 €

WIPEOUT: PURE

Eine der zugkräftigsten Marken der PlayStation-Geschichte wird pünktlich zum PSP-Start den Weg auf Sonys mobiles Multimediamwunder finden. Dabei verrät der Zusatz "Pure" bereits, worauf das futuristische Rennspiel abzielt: Studio Liverpool, der Entwickler des Titels, kehrt nach einigen Experimenten zu den spielerischen Wurzeln der Serie zurück. Die Piloten können sich wieder auf engere Kurse und ein präziseres Flugverhalten einstellen. Neu sind einige spektakuläre Fahrmanöver. Vollführen Sie während eines Sprunges beispielsweise eine Rolle, donnern Sie nach dem Aufsetzen für einige Sekunden mit Lichtgeschwindigkeit über die Piste. Optisch ist "WipeOut Pure" einer der spektakulärsten Starttitel für die portable PlayStation. Selbst vor "WipeOut Fusion" für die große PS2 muss sich der mobile Bruder ganz und gar nicht verstecken!



▲ **NEU:** Die Boxengasse gibt es nicht mehr. Schäden werden mit Hilfe von Goodies behoben.



▲ **SPEED:** Ein genialer Geschwindigkeitsrausch zum Mitnehmen.

NEWS

WIPEOUT: PURE

System	Sony PSP
Hersteller	Sony
Erscheint	3. Quartal 2005
Einschätzung	★★★★ Preis: ca. 50 €

AKTUELLE DS-NEWS



▲ **GASSI:** Kümmern Sie sich um Ihren virtuellen Wauwau!

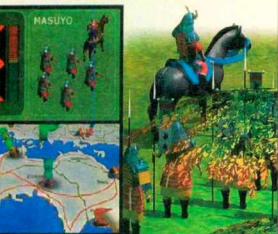
PUPPY TIMES

Dieses auch als "Nintendogs" bekannte und von Miyamoto persönlich betreute Projekt ist eine Art Hunde-"Tamagotchi" der Luxusklasse. Der Titel soll noch 2005 in verschiedenen Versionen erscheinen, wobei sich jede auf eine spezielle Rasse konzentriert. Die Editionen: "Dackel & Freunde", "Chihuahua & Freunde" & "Shiba & Freunde".

NEWS

PUPPY TIMES

System	Nintendo DS
Hersteller	Nintendo
Erscheinung	2005
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 40€



▲ **SCHÖN:** Die Schlachten sehen Sie in schicker 3D-Grafik.

SHOGUN WARRIOR

Namco liefert actionreiche Echtzeit-Keilerei für den DS. Sie übernehmen die Rolle eines Feldherren, der das feudale Japan einen will. Eingebettet in eine packende Story kämpfen Sie gegen benachbarte Armeen. Im Mehrspielerbereich des Modus bekriegen sich bis zu 16 Parteien.

NEWS

SHOGUN WARRIOR

System	Nintendo DS
Hersteller	Namco
Erscheinung	2005
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 40€

NEUE DS-SOFTWARE

Wie schon länger angekündigt, wird Nintendo neben Spielen auch noch andere Software für den DS veröffentlichen. Wir haben Neuigkeiten zu drei interessanten Entwicklungen: In Japan wird man ein Programm auf den Markt bringen, das englische in japanische und japanische in englische Wörter übersetzen kann. Der Touchscreen kommt dabei voll zum Einsatz, denn man kann die Wörter sogar mit dem Stylus eingeben. Versionen mit anderen Sprach-Kombinationen sollen später folgen. Weiterhin ist eine Software in Planung, die logisches Denken fördern soll. Dabei soll der User verschiedene Wege zur Lösung einer Aufgabe herausfinden – die Denkmuster sollen auf den Alltag übertragbar sein. Das dritte neue Programm ist ein Gehirn-Training, das Nutzer geistig fit halten soll. Die Freunde des Nutzers im Übrigen auch. Bis zu acht Spieler können mit nur einer Cartridge losknobeln.



◀ **KNIFFLIG:** Das logische Denken fordert die grauen Zellen.



KATAMARI DAMACY KOMMT FÜR DEN DS

Neben dem zweiten Teil für Heimkonsolen, der auch in Europa erscheinen soll, wird es auch eine DS-Variante des extraordinären Titels geben. Auf dem Touchscreen werden Sie also künftig auch unterwegs riesige Müllbälle durch skurrile Welten rollen. +++

◀ **KULT:** In Japan konnte Katamari schon 2004 viele Fans gewinnen.

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Der 007-Shooter – als Heimkonsolen-Version bereits bekannt – wird bald auch auf dem DS grimmigen Nachwuchsagenten Freude machen. Auf dem unteren Touchscreen wählen Sie dabei Ihre Waffen und rätseln an knackigen Sicherheitssystemen. Der Bösewicht-Shooter kommt mit einem spannenden Multiplayer-Modus. Bis zu acht Spieler sollen sich blaue Bohnen um die Ohren ballern können. In den USA soll EAs Ego-Geknatter im Juni erscheinen, während ein genauer Deutschland-Termin noch nicht feststeht.



NEWS

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

System	Nintendo DS
Hersteller	Electronic Arts
Erscheinung	3. Quartal 2005
Einschätzung	○○○○○ Preis: ca. 40€

DS-SCHUMMELEI

Cheat-Profi Dattel wird ein Action-Replay für den Nintendo DS bringen, das auch auf den GBA passt. Per USB holen Sie sich die Codes vom PC, nachdem Sie diese aus dem Internet gezogen haben. Zahlreiche Codes werden allerdings auch schon vorprogrammiert sein. Für umgerechnet etwa 21 Euro gibt's die Software ab April in den USA. +++

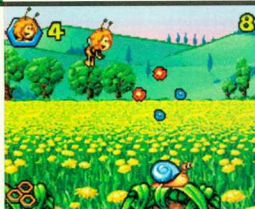
DOKTORSPIELCHEN

Atlas arbeitet an einer Doktor-Simulation namens "Cadeuceus: Surgical Operation". Am Touchscreen führen Sie Behandlungen und OPs durch, die eine Menge Geschicklichkeit voraussetzen. Japaner doktern noch dieses Jahr los, ein Europa-Release ist bisher noch unbestätigt. +++



▲ **AUTSCH:** Operation geglückt – Patient tot?

AKTUELLE DS- UND GBA-TESTS



▲ **HEILKRAUT:** Im Flug schnappt sich Maja die Leben spendenden Blümchen.



▲ **HELFERLEIN:** Der liebe Schmetterling trägt Sie sicher über den Fluss.



▲ **BOOM!** Mit geballter Laserkraft grillt Astro Boy einen mächtigen Endgegner.



▲ **WUSCH!** Tausendsassa Astro Boy düst ganz elegant durch die Wolken.

DIE BIENE MAJA: SÜSSES GOLD

Von wegen ödes Lizenzspielchen: Nach dem überraschend guten Erstling ist der kultigen Summme Maja nun schon ein zweiter toller GBA-Titel vergönnt. Wahlweise in den Rollen der Titelheldin oder ihres besten Freundes Willi springen Sie durch mehr als 60 Levels, die allesamt wunderbar gezeichnet sind. Kurze Flatterflüge bringen Sie von Plattform zu Plattform, bössartige Spinnen und Ameisensoldaten werden durch Hopser auf den Kopf besiegt – im kindgerechten Abenteuer fällt kein einziger Schuss oder dergleichen.

Sehr löblich ist, dass das umständliche Passwortsystem des Vorgängers durch einen praktischen Batteriespeicher ersetzt wurde. Genre-Profis ist "Süßes Gold" allerdings ein wenig zu oberflächlich und zu einfach – das Spiel richtet sich eben vornehmlich an ein junges Publikum.

GBA-TEST

DIE BIENE MAJA: SÜSSES GOLD

Genre	Jump'n'Run	WERTUNG
Preis	40 Euro	
Hersteller	Midway	
Goldige Huperei mit bezaubernder Grafik.		2+



▲ **AUSGEBREMST:** Die glitschigen Öllachen bringen Sie gefährlich ins Schleudern.



▲ **ABGEHOBE:** Im kurzzeitigen Freiflug überwinden Sie die heißen Lavaströme.

RACING GEARS ADVANCE

Mit "Racing Gears Advance" ist ein echter Geheimtipp in die VGA-Redaktion gedüst. Aus einer leicht angeschragten Draufsicht bretern Sie in lizenzierten Karren über anscheinliche und erstauentlich plastische Kurse. Die Steuerung wirkt anfangs recht nervös, nach einigen Runden driftet man aber wie ein Profi um die Kurven. Dann können Sie den Kampf mit den fahrstarken und cleveren Computergegnern aufnehmen. Die abwechslungsreichen Strecken enthalten zahlreiche Abkürzungen – halten Sie also stets die Augen offen.

Ihre hart erkämpften Preisgelder investieren Sie in Reparaturen, Tuning-Teile, neue Reifen und Waffen. Ein Mehrspieler-Modus für bis zu vier Fahrer rundet den Racing-Hit ab. Schade nur, dass dabei jeder Pilot ein eigenes Modul braucht.

GBA-TEST

RACING GEARS ADVANCE

Genre	Rennspiel	WERTUNG
Preis	40 Euro	
Hersteller	Zoo Digital	
Packender und toll präsentierter Fahrspaß.		1-

ASTRO BOY: OMEGA FACTOR

Der sympathische Astro Boy ist ein angesagter japanischer Comic-Held, den hier zu Lande jedoch kaum einer kennt. Zumindest unter den GBA-Besitzern könnte sich das jedoch bald ändern – das Handheld-Debüt des durch und durch menschlichen Roboter-Jungen ist nämlich richtig klasse geworden. Er entfesselt ein für GBA-Verhältnisse bombastisches Action-Inferno. Im Kampf gegen irritigke Gegnerhorden schwingt er stilvoll die Fäuste, pfeffert den Bösewichtern krachende Spezialattacken um die Ohren und lässt als lebender Raumgleiter flotte Lasersalven vom Stapel.

Stellenweise überfordert der kleine Kämpfer den GBA jedoch – merkwürdige Ruckeleinlagen sind die Folge. Die ansonsten schicke Grafik, die zahlreichen Upgrade-Möglichkeiten, die für einen Actiontitel überraschend ausgefeilte Hintergrundstory und der große Umfang trösten über dieses Manko aber hinweg.

GBA-TEST

ASTRO BOY: OMEGA FACTOR

Genre	Action	WERTUNG
Preis	40 Euro	
Hersteller	THQ	
Abgefahrene, exzellente spielbare Japano-Action.		1-

RETRO ATARI CLASSICS

Auf dem DS-Modul tummeln sich zehn Atari-Klassiker, darunter "Pong", "Centipede" und "Breakout". Alle liegen in der Originalfassung und in einer so genannten Remix-Version vor. Wer hier auf spielerische Neuerungen und eine sinnvolle Nutzung des Touchscreens hofft, liegt daneben. Von mauen Grafikeffekten abgesehen, hat man die Spiele nicht verändert: Aus den weißen Schlägern von "Pong" beispielsweise werden beim Remake goldene Klopfer – ganz toll. Zwar machen die meisten Titel auch heute noch kurzzeitig Spaß, die Chance für ein zeitgemäßes Remake wurde aber völlig verschenkt.



▲ **CENTIPEDE:** Die Optik der knallbunten Remix-Version ist sehr gewöhnungsbedürftig.



◀ **MISSILE COMMAND:** Stoppen Sie den Raketenangriff durch Tippen mit dem Stylus.

ATARI®

DS-TEST

RETRO ATARI CLASSICS

Genre	Geschicklichkeit	WERTUNG
Preis	40 Euro	
Hersteller	Atari	
Die zehn Oldies wurden zweifelhafte "überarbeitet".		3-

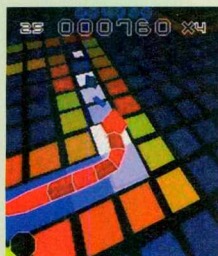
AKTUELLE HANDY-GAMES



SNAKES

"Snake" ist Kult – schließlich gilt der Nokia-Klassiker von 1997 als erstes Handyspiel überhaupt. Das simple, süchtig machende Spielprinzip hat seitdem Millionen Gamer zu immer neuen Highscores angetrieben.

Exklusiv für N-Gage erschien kürzlich der 3D-Nachfolger "Snakes". Ziel des Spiels: Sie müssen in einer bestimmten Zeitspanne genügend Kapseln einsammeln, um ins nächste Level zu kommen. Kollisionen mit Mauern ziehen Energie ab, Extras erhöhen diese wieder. Rast man mit dem Kopf in den Schwanz, ist wie gehabt Feierabend. Dank Bluetooth dürfen bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander "snaken", allerdings leidet die Übersicht ein wenig unter der 3D-Perspektive. Toll: N-Gage-Besitzer



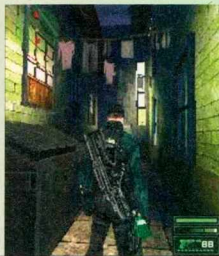
dürfen sich "Snakes" kostenlos herunterladen – unter folgender Internet-Adresse:
www.snakesoutbreak.com

◀ **BONUS:** Schlangen Sie der Vorgabe nach, gibt's Extrapunkte.

N-GAGE		
SNAKE		
Anbieter	Nokia	WERTUNG 2
Preis	kostenlos	
Schwierigkeit	mittel	
Vielfältiger, aber unübersichtlicher als das Original.		

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Vor einem Jahr erlebten N-Gage-Fans ein zwar spannendes, aber optisch überholtes 2D-Abenteuer mit Sam Fisher. Jetzt schafft der Third-Echelon-Agent auf dem Nokia-Handheld den Sprung in die dritte Dimension. Die 3D-Grafik auf PSone-Niveau ist attraktiv, aber auch ruckelig. Leider macht das auch die Steuerung träge. Auf der Habenseite stehen acht spannende Levels mit all den Gadgets, Waffen und Moves, die auch auf PC, PS2 & Co faszinieren. Fast wie im Kino fühlen Sie sich, wenn Sie nach jeder abge-schlossenen Mission Ihr Vorgehen in der Wiederholung bewundern dürfen.



Auch den coolen Zweisspieler-Kooperativ-Modus gibt es, außerdem einen Versus-Modus für bis zu vier Spieler.

◀ **3D-OPTIK:** Auf dem Standbild schick, in Bewegung ruckelig.

N-GAGE		
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY		
Anbieter	Nokia	WERTUNG 2+
Preis	29 Euro	
Schwierigkeit	mittel	
Motivierende, aber auch ruckelige Stealth-Action.		

WER WIRD MILLIONÄR

Kaum zu glauben, dass die erfolgreichste Quiz-Show der Welt erst jetzt ihren Weg aufs Handy findet. Dafür freut sich der Ratenaf über die Originalmusik sowie mehrere Hundert knifflige Fragen. Natürlich gibt es auch die bekannten Joker. Cool: Via Wap dürfen Sie sich in eine Online-Highscoreliste eintragen. Günther Jauch fehlt dagegen auf dem Handy.



◀ **TV-LIKE:** Vier Antworten, aber nur eine ist die Richtige.

HANDY		
WER WIRD MILLIONÄR		
Anbieter	www.jamba.de	WERTUNG 1-
Preis	5 Euro	
Schwierigkeit	mittel	
Süchtig machender Ratespaß ohne Jauch.		

NEW YORK NIGHTS

Die Edelschmiede Gameloft wandelt das "Sims"-Prinzip ab und bastelt eine motivierende, leicht zu bedienende Teenie-Simulation mit allerlei Flirts, Freundschaften und netten Job-Minigames. Klarer Fall: Selten zuvor garantierte ein Handyspiel mehr Spielspaß-Stunden als "New York Nights", zumal auch die Grafik erste Sahne ist.



◀ **FLAMME:** Vinny ist vernarrt in unsere Sandy.

HANDY		
NEW YORK NIGHTS		
Anbieter	www.gameloft.com	WERTUNG 1
Preis	3 Euro	
Schwierigkeit	mittel	
Extrem gute Lebenssimulation für Sims-Fans		

JOLLY MÄH

Endlich: Das erste Handyspiel zu den beliebten Nici-Plüschtieren ist da. Schäfchen Jolly Mäh muss auf der Suche nach seinen Lieblingsblumen acht Hüpf-Levels unter moderatem Zeitdruck absolvieren. Das vollkommen gewaltfreie "Jolly Mäh" ist für Mädchen bis zwölf Jahre gedacht – denen dürfte es auch dank der guten Steuerung richtig gut gefallen.



◀ **OBACHT:** Schäfchen Jolly darf keine anderen Tiere berühren.

HANDY		
JOLLY MÄH		
Anbieter	www.cosmoplay.de	WERTUNG 2-
Preis	4 Euro	
Schwierigkeit	leicht	
Nettes, kurzes Hüpfspiel für Mädchen.		

PERRY RHODAN – GEFAHR FÜR SEKMAR I

Anspruchsvolle Aufbaustrategie im Sci-Fi-Ambiente haben wir auf dem Handy bis dato noch nicht erlebt. Jetzt aber: Perry Rhodan persönlich erleichtert das Spiel durch zahlreiche Tipps, sodass sich bei Aufbau und Verteidigung von Kolonien schnell Spannung entfaltet.



◀ **GEFAHR:** Sekmar 1 wird von Außerirdischen angegriffen.

HANDY		
PERRY RHODAN - GEFAHR FÜR SEKMAR I		
Anbieter	www.jamba.de	WERTUNG 2
Preis	5 Euro	
Schwierigkeit	mittel	
Motivierendes Aufbauspiel für Perry-Rhodan-Fans.		

AKTUELLES ZUBEHÖR

ZUBEHÖR-NEWS

ZBOARD-KEYSET FÜR BATTLEFIELD 2

Nachschub für alle Besitzer von Bigbens Zboard: Zum Start von "Battlefield 2" wird ein spezielles Keyset in die Läden kommen. Die Besonderheiten: Design und Tastenlayout sind dem Spiel angepasst. Die wichtigsten Befehle für die virtuellen Schlachten sollen sich dadurch besonders schnell ausführen lassen. Der Preis wird bei 25 Euro liegen.



▲ **ZBOARD:**
Das neue Keyset im Battlefield-Look.

BODYPAD FÜR DIE XBOX

In der VGA 01/2005 haben wir bereits die PS2-Version des aufwändigen "Umschnall-Controllers" getestet. Nun gibt es das Teil auch für die Xbox – ebenfalls für 60 Euro. Das Konzept des auf Prügelspiele ausgelegten Eingabegeräts ist interessant, im Praxistest gestaltet sich der Umgang mit dem Bodypad aber knifflig.



▲ **BODYPAD:**
Auch auf der Xbox können Sie nun selbst aktiv werden.

KOMPAKTER VIERSPIELER-SWITCH

Im Xbox-Grün kommt Speedlinks neuer Switch für Netzwerk-Sessions daher. Bis zu vier Konsolen können Sie mit der extrem zierlichen Box vernetzen. Der Switch ist nicht größer als eine Musikkassette und passt daher locker in die Hosentasche. Ein externes Netzkabel liegt bei. Zwar wird das Gerät als Xbox-Zubehör vermarktet, doch funktioniert der 25 Euro teure Switch natürlich auch an jedem anderen System.



▲ **SWITCH:** Speedlinks Lösung fürs Heimnetzwerk fällt sehr kompakt aus.

ENCOUNTER GAMEPAD

Speedlinks neues PlayStation2-Pad startet mit einem Kampfpfeis von nur zehn Euro. Neben der üblichen Standard-Ausstattung bietet der in den Farben Silber und Schwarz erhältliche Controller auch eine Turbo-Funktion.

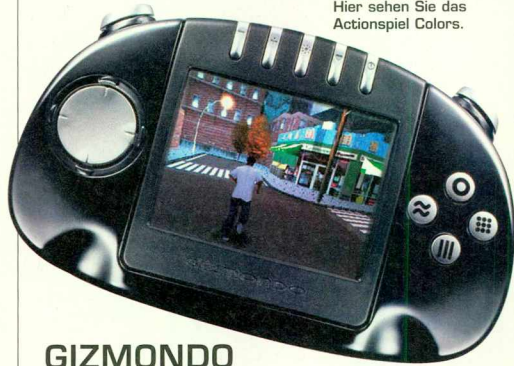
■ BILLIGHEIMER

Natürlich dürfen Sie angesichts des niedrigen Preises von der Verarbeitung keine Wunder erwarten: Nach einmal Fallenlassen rasselten bereits lose Teile im Inneren des Plastikgehäuses, wobei der Controller weiterhin einwandfrei funktioniert. Die Spieltauglichkeit ist bis auf die extrem leichtgängigen Analog-Sticks zufriedenstellend. Als günstiges Zweitpad geht das Encounter Gamepad in Ordnung.

▼ **ENCOUNTER GAMEPAD:** Die Start- und Select-Tasten sind ungewohnt angeordnet.



HARDWARE ENCOUNTER GAMEPAD	
System	PS2
Hersteller	Speedlink
Preis	ca. 10 Euro
Praxistest	★★★★★
Verarbeitung	★★★★★
Sehr preiswerter Controller mit Schwächen in der Verarbeitung.	
3 GESAMT	



▼ **GIZMONDO:**
Hier sehen Sie das Actionspiel Colors.

GIZMONDO

Während die ganze Spielewelt auf Sonys PSP und Nintendos DS blickt, hat es ein anderer Neuling im Handheld-Sektor inzwischen zur Marktreife gebracht. Auf der CEBIT im März gab es ein fertiges Modell des Gizmondo von Tiger Telematics zu sehen. Es wird von einem 400 MHz-Prozessor angetrieben und beinhaltet einen Nvidia-Grafikchip, der auch 3D-Anwendungen Beine machen soll. Das Gizmondo arbeitet mit Windows CE und bietet viele Funktionen: Sie können damit spielen, Filme schauen, Musik hören und sogar fotografieren sowie telefonieren. Auch SMS- und MMS-Versand sowie GPS-Navigation sind möglich.

■ DER NEUE HANDHELD-KÖNIG?

Die Ausstattung des Gizmondo klingt verlockend, als Konkurrenz zu Nintendos DS und Sonys PSP dürfte es der Neue aber trotzdem schwer haben: Besonders der Preis könnte ein Problem sein: In England ist das Gerät am 19. März für umgerechnet etwa 330 Euro gestartet. In Deutschland soll der Gizmondo im Mai erscheinen, der Preis wird auch hier ähnlich sein. Entscheidend wird außerdem das Spiele-Angebot sein – hier sieht es nicht allzu gut aus: Eine Umsetzung von "Richard Burns Rally" muss bereits als Highlights der rund 20 angekündigten Spiele angesehen werden.

HARDWARE GIZMONDO	
System	Gizmondo
Hersteller	Gizmondo Europe
Preis	ca. 330 Euro
Technisch ambitioniertes Handheld, das aber gegen harte Konkurrenz kämpft.	

XBOX 3IN1-SET

Brooklyn hat ein Paket für alle Xbox-Zocker geschnürt. Das 3in1-Set enthält einen Controller, ein 1,80 Meter langes Controller-Verlängerungskabel und eine DVD-Fernbedienung. Zusätzlich liegt ein Xbox-Schlüsselanhänger in der Verpackung. Der Controller und die Fernbedienung sehen den gelungenen Pendants aus dem Hause Speedlink ähnlich, müssen aber ohne deren samtige Oberfläche auskommen. Trotzdem sind sie praxistauglich, auch wenn sie es nicht mit den (teureren) Microsoft-Originalen aufnehmen können.

■ GUT UND GÜNSTIG

Zwar arbeitet das digitale Steuerkreuz ein wenig ungenau, davon abgesehen kann man mit dem Controller aber einwandfrei spielen. Er liegt angenehm in der Hand und alle Tasten sind problemlos zu erreichen. Über die DVD-Fernbedienung können Sie alle wichtigen Befehle eingeben, leider werden die Batterien nicht mitgeliefert. Verlängerungskabel und Schlüsselanhänger sind nette Zugaben, mehr aber auch nicht.



HARDWARE XBOX 3IN1-SET	
System	Xbox
Hersteller	Brooklyn
Preis	30 Euro
Funktionalität	★★★★★
Anleitung	★★★★★
Gutes Zubehörsset für die Xbox zum äußerst günstigen Preis.	
2+ GESAMT	

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

LIGHTSCRIBE-DVD-BRENNER

Wer bitte will seine DVDs noch mit einem Stift beschriften? Heute zaubern Brenner mit Lightscribe-Technologie professionelle Aufdrucke (Labels) auf Ihre Silberlinge. Erste Geräte kommen von Herstellern wie Philips (Bezeichnung: DVDR16LSK), Hewlett-Packard (DVD640i) und Benq (DW1625). Nachdem Sie einen für Lightscribe-Technik geeigneten CD- oder DVD-Rohling (etwa von der Firma Verbatim) gebrannt haben, drehen Sie die Disc einfach um. Das Gerät erstellt dann das gewünschte Label in Siebdruck-Qualität.

■ UNTERSTÜTZUNG DURCH NERO 6 RELOADED

Brenn-Software-Hersteller Nero bietet inzwischen auch das passende Brutzel-Programm. Die neueste Version von Nero 6 Reloaded (Nero 6.6.0.8) beherrscht alle notwendigen Funktionen, für eine unkomplizierte Verschönerung der Scheiben. Erste Lightscribe-Brenner sind bereits im Handel. Der HP DVD640i etwa kostet rund 100 Euro.



▲ **PRAKTISCH:** Der HP DVD640i brennt und malt.

HARDWARE	
DVD640i	
System	PC
Hersteller	Hewlett-Packard
Preis	100 Euro
Professioneller Aufdruck für wenig Geld. Jetzt macht das Brennen richtig Spaß!	

DELL INSPIRON XPS GAMER

In der letzten VGA haben wir bereits von der leistungsfähigeren Centrino-Generation 2 berichtet. Auf dieser Plattform hat Dell jetzt eine tragbare Zockerkiste entwickelt. Das Inspiron XPS Gamer ist mit folgenden Komponenten ausgestattet: Pentium M 2,13 GHz mit 533 MHz Front-Side-Bus, 1 GByte RAM, 100 GByte Festplatte, 8-fach DVD-Brenner und 17-Zoll-TFT. Das Herzstück ist die momentan schnellste Notebook-Grafikkarte auf dem Markt. Die GeForce Go 6800 Ultra mit 256 MByte DDR3-Speicher unterstützt DirectX 9.0c und Shader Model 3.0. Mit dieser Ausrüstung können Sie aktuelle Ego-Shooter ebenso wie das Online-Rollenspiel "World of Warcraft" in voller Grafikpracht genießen. Der Preis für das Inspiron XPS Gamer ist allerdings happig: 2.899 Euro!

■ NOTEBOOK VS. DESKTOP 1:0

Laut einer aktuellen Studie wurden im Januar 2005 in Deutschland mehr Notebooks als PCs verkauft. Damit setzt sich der U.S.-amerikanische Trend auch in Europa fort. In Italien etwa beträgt der Anteil der verkauften Notebooks bereits 62,5 Prozent.



▲ **LEISTUNGSSTARK:** Im Inspiron XPS Gamer steckt eine GeForce Go 6800 Ultra.

HARDWARE	
INSPIRON XPS	
System	PC
Hersteller	Dell
Preis	2.899 Euro
Dells neue Spielekiste strahlt geradezu vor Power. Perfekt für LAN-Partys.	

USB-STICK FÜR DVB-T-EMPFANG

Auf der CeBIT zeigte die Firma Technotrend einen Empfänger für das terrestrische Digitalfernsehen DVB-T in Form eines USB-Sticks. Der TV-Stick wandert an den USB-Port Ihres PCs und bietet autom. Sendersuchlauf, elektronischen Programmführer und Videotext. Auch sind Aufnahmen im MPEG-2-Format und zeitversetztes Sehen möglich. Als Bonus können Sie Digitalradio empfangen. Ab Mai soll der TV-Stick für 99 Euro im Handel stehen.



HARDWARE	
TV-STICK	
System	PC
Hersteller	Technotrend
Preis	ca. 99 Euro
Winzig kleiner DVB-T-Empfänger mit extra großem Funktionsumfang.	

EMPFEHLUNG: GRAFIKKARTEN

Für jeden Geldbeutel das Richtige: Wir haben empfehlenswerte Grafikkarten mit einem besonders guten Preis-Leistungs-Verhältnis aufgelistet.

KARTEN BIS 150 EURO



MSI X700-TD128E:

Die PCI-Express-Karte mit 128 MByte DDR3-Speicher ist preislich im Mid-Range-Segment angesiedelt. Sie bietet aber bereits vollen DirectX-9-Support.

	Unsere Empfehlung:	Alternativen:	
Bezeichnung	MSI X700-TD128E	GigaByte GV-NX59128D	Sapphire Rad. 9800SE
Chip	Radeon X700	GeForce 5900	Radeon 9800
Schnittstelle	PCI Express	AGP	AGP
Videospeicher	128 MB	128 MB	256 MB
Preis	ca. 150 Euro	ca. 100 Euro	ca. 140 Euro

KARTEN BIS 300 EURO



GigaByte GV-N66T128D:

Wer eine ausgesprochen günstige AGP-Grafikkarte mit viel Leistung sucht, trifft mit GigaBytes GeForce 6800 GT eine hervorragende Wahl.

	Unsere Empfehlung:	Alternativen:	
Bezeichnung	GigaByte GV-N66T128D	Sapphire Radeon X800	Leadtek A400LE TDH
Chip	GeForce 6800 GT	Radeon X800	GeForce 6800 LE
Schnittstelle	AGP	PCI Express	AGP
Videospeicher	128 MB	256 MB	128 MB
Preis	ca. 185 Euro	ca. 270 Euro	ca. 210 Euro

KARTEN ÜBER 300 EURO



Asus Extreme N6800GT:

Die Asus-Karte heißt nicht nur Extreme, sie ist auch extrem flott. 16 Pixel-Pipelines und eine Speicheranbindung mit 256 Bit bieten genügend Leistungsreserven.

	Unsere Empfehlung:	Alternativen:	
Bezeichnung	Asus Extreme N6800GT	Club3D Radeon X800 XT	Abit RX800 Pro
Chip	GeForce 6800 GT	Radeon X800 XT	Radeon X800 Pro
Schnittstelle	PCI Express	AGP	AGP
Videospeicher	256 MB	256 MB	256 MB
Preis	ca. 440 Euro	ca. 450 Euro	ca. 370 Euro



LESERBRIEFE

Liebe Leser, wir freuen uns über Lob und Kritik zur Videogames Aktuell genauso wie über Kommentare zu aktuellen Spielen sowie über Fragen, die Ihnen auf den Nägeln brennen. Auch Beiträge zur Frage des Monats (unten auf dieser Seite) sind natürlich sehr willkommen. Schreiben Sie uns! Sie erreichen uns entweder per E-Mail unter leserbrieft@gamesaktuell.de oder mit einem Brief an die nachfolgende Adresse:

CyPress GmbH | Stichwort: VGA-Leserbrieft | Max-Planck-Straße 13 | D-97204 Höchberg

VGA-Berichterstattung

Sehr geehrte VGA Redaktion, das Lob lass ich mal, davon kriegt ihr sowieso schon so viel. Deshalb gleich zu meiner Frage: Ich musste anfangs feststellen, wie informativ und preiswert ihr Heft doch ist, als ich es zum ersten Mal in den Händen hatte. Ich würde aber gern wissen, ob Sie nur die Games ins Heft packen, von denen Sie Infos bekommen oder ob Sie sie erst testen und dann entscheiden, ob sie in die VGA kommen. Vor einigen Tagen habe ich von einem Freund von "Far Cry: Instincts" gehört (ich bin ein großer "Far Cry"-Fan) und dachte, Sie wüssten was darüber und würden es in den Special-Bereich packen. Doch dann, als ich Ihre letzte Ausgabe las, fand ich nichts darüber. Gibt es dafür einen Grund? **EUER TREUER LESER GAETANO**

VGA: Hallo Gaetano, danke für Ihr Lob. Bevor wir mit den Arbeiten an einer neuen Ausgabe anfangen, erstellen wir stets einen Redaktionsplan, in dem alle wichtigen Themen eingetragen werden. Dieser Plan wird täglich überarbeitet und ergänzt. In der VGA konzentrieren wir uns auf die besten und wichtigsten Titel.

Der Inhalt unseres Special-Teils hängt davon ab, ob und wie viele neue Infos es zu einem Spiel gibt. Im Falle von "Far Cry: Instincts" beispielsweise gab es schon seit geraumer Zeit kein neues Material mehr. Wir warten, bis der Hersteller uns neue Informationen geben kann und werden dann (je nach Informationsgehalt) entscheiden, ob es für ein Special reicht oder ob die Berichterstattung im News-Teil platziert wird. Übrigens: In der VGA-Ausgabe Juli 2004 hatten wir bereits eine Coverstory zu "Far Cry: Instincts" im Heft.

Mit freundlichen Grüßen,
Patric

◀ **NIX NEUES:** Zu Far Cry: Instincts gibt es keine neuen Infos.

PSP-Release

Hallo VGA-Redaktion, ich kann es kaum erwarten, bis die PSP in Deutschland auf den Markt kommt. Ich studiere immer Ihre Handheld-News, um mir alle Neuigkeiten zu diesem Thema zu besorgen. Doch wann kommt denn jetzt die portable PlayStation endlich? Die Japaner haben sie doch schon lange und die Amerikaner mittlerweile auch... Wann sind wir armen Europäer am Zug?

GRUSS, JÖRG

VGA: Hi Jörg,

wir würden Ihnen zu gerne einen genauen Releasestermin der PSP nennen. Doch leider macht Sony dazu noch immer keine konkreten Angaben. Fest steht nur, dass es noch etwas dauern wird, bis das Schmuckstück in Deutschland zu haben ist. Unbestätigten Gerüchten nach soll die PSP bei uns erst im September erscheinen. Sobald wir mehr dazu wissen, werden wir unsere Leser natürlich sofort informieren.

Ciao, Fabian

DIE FRAGE DES MONATS

Ergebnisse des letzten Monats:

Was nervt Sie an Spielen besonders?

Auf unserer Internet-Homepage www.gamesaktuell.de können auch Sie Ihre Stimme abgeben und den aktuellen Stand der Umfrage einsehen.



*Was ganz anderes 1%

Dieses Mal wollen wir von Ihnen wissen:

Was ist es Ihnen wert, Online-Spiele zu zocken?

- 1) Lediglich den Preis des Spiels, keine zusätzlichen Gebühren.
- 2) Eine Gebühr in Höhe von fünf Euro monatlich.
- 3) Maximal zehn Euro monatlich.
- 4) Ich bin bereit, bis zu 20 Euro monatlich abzurufen.
- 5) Mehr als 20 Euro monatlich.

umfrage@gamesaktuell.de

Wir sind gespannt auf Ihre Einsendungen!

MGS 3 vs. Splinter Cell 3

Hallo VGA, ich bin ein großer Fan von actionreichen Agentenspielen und habe mit Begeisterung Ihre Tests zu "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" und "Splinter Cell: Chaos Theory" gelesen. Da ich ein armer Schüler bin, kann ich mir leider nicht beide Spiele auf einmal kaufen. Welches der beiden würden Sie mir deshalb empfehlen?

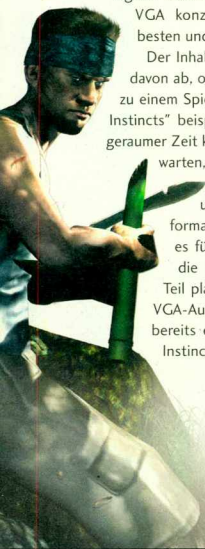
VIELE GRÜSSE, MARK

VGA: Hi Mark,

keine leichte Entscheidung – leider können wir Ihnen die auch nicht abnehmen. Um allerdings eine kleine Hilfestellung zu geben, schreiben wir Ihnen kurz, was die Vorteile beider Titel sind:

Wenn Sie auf eine extrem spannende Story mit vielen Filmsequenzen stehen und obendrein zünftige Action bevorzugen, sollten Sie sich "Metal Gear" holen. Wollen Sie allerdings mehr schleichen und massig hochmoderne Gadgets einsetzen, sind Sie bei "Splinter Cell" richtig. Abschließend sei jedoch gesagt, dass beide Spiele wirklich großartig sind und auch grafisch zum Allerbesten gehören.

Ciao, Swen



DS-Multiplayer



Hi VGA!

Hier mein Problem:

Mein Freund und ich haben uns beide Nintendo DS gekauft. Als wir die Demo zu "Metroid Prime: Hunters" gegeneinander über Wireless LAN spielen wollten, ging es nicht! Also probierten wir "Mario 64 DS" (japanisch) aus, was allerdings auch nicht funktionierte.

Könnten Sie mir vielleicht eine kleine Anleitung geben, damit ich in Zukunft mit meinem Freund Multiplayer zocken kann?

Nun habe ich noch eine Frage: Wenn man sich ein Spiel von jemand anderem herunterlädt, kann man es dann für immer auf seinem DS speichern?

CIAO, ULF

VGA: Hi Ulf,

wollen Sie die Demo von "Metroid" gegeneinander zocken, müssen beide Spieler das Modul in ihren DS stecken. Einer der beiden muss dann die Rolle des Hosts übernehmen und im Multiplayer-Menü die Option "Create new game" auswählen.

Der andere hingegen muss dort "Join other game" anklicken. Nach einer kurzen Wartezeit sollte die Verbindung der zwei Geräte stehen und die Ballerei kann beginnen. Bei "Mario 64 DS" brauchen Sie für Mehrspieler-Action nur ein Modul des Spiels. Derjenige, der kein Spiel besitzt, lädt sich das Spiel herunter. Hierzu muss er im Hauptmenü des DS die Option "Spiel downloaden" auswählen, während der andere Zocker im Menü von "Mario 64 DS" die Option "VS" bestätigt. Das heruntergeladene Spiel kann nur für die aktuelle Session verwendet werden.

Viel Erfolg, Patric

Metallica-Spiel

Hallo VGA-Team, ich habe vor einiger Zeit einen Trailer zu einem "Metallica"-Spiel gesehen. Seitdem habe ich aber nie wieder etwas davon gehört oder gelesen. Was ist das für ein Spiel? Für mich sah es nach einem "Twisted Metal"-Verschnitt aus. Wann kommt es raus? Kommt es überhaupt noch? Und wenn ja: für welches System oder welche Systeme?

VIELE GRÜSSE,
E. MATZE K.

VGA: Hi Matze,

das "Metallica"-Spiel war (!) bei Vivendi Universal in der Entwicklung und sollte für PS2, Xbox und GameCube erscheinen. Leider wurden die Arbeiten jedoch abgebrochen, sodass wir niemals in den Genuss kommen werden, dieses Spiel zu zocken. Schade eigentlich...

Ciao, Patric

Neues Tomb Raider

Hallo liebes VGA-Team, vor einiger Zeit habe ich gehört, dass ein neues "Tomb Raider" entwickelt wird und zwar von Crystal Dynamics. Aber in letzter Zeit habe ich nichts mehr Neues darüber gelesen. Also, was ist dran an den Gerüchten? Ein Lara-Fan würde sich über eine Antwort freuen.

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN, REINHOLD

VGA: Hi Reinhold,

Wir haben gute Neuigkeiten für Sie! Es stimmt, dass Crystal Dynamics im Moment an einem neuen Teil der "Tomb Raider"-Serie bastelt. Wir haben schon ein 30-minütiges Video einer frühen Version gesehen und sind ziemlich angetan von dem Spiel. Voraussichtlich in unserer nächsten Ausgabe werden Sie nähere Informationen zu "Tomb Raider 7" lesen können.

Grüß, Fabian



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
Thomas Szedla (St) (verantwortl. für den red. Inhalt)

CHEFREDAKTEUR:
REDAKTION:
Thorsten Kuchler (K), leitender Redakteur, Gunther Hruby (G, leitender Redakteur), Markus Häberlein (mh), Carsten Grauel (cg, Sven Harder (sh), Patric Roos (pr), Fabian Käufer (F), Andreas Schmalz (AS), Thomas Nickel (tn), Colin Cabel (cc), Udo Leutner (ul), Old Bleich (ob), Wolf Speer (ws)

GRAFISCHE LEITUNG + TITEL: Michael Stark
LAYOUT: Kristina Arnold, Frank Pfänder, Julia Brüssig, Franziska Hamm
LEKTORAT: Petra Breitenbach, Silke Pohl
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard (verantwortl. für den Anzeigenteil)
Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99
ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 99
DISPONENTIN: Petra Stamm · Telefon (09 31) 4 06 91 22
PRODUKTIONSLEITERIN: Andrea Stamm
PDF-/CD-PRODUKTION: Matthias Eckert, Matthias Schweig, Matthias Meyer
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Telefon (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 3 vom 01.11.2004
VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:
asv vertriebs gmbh
Telefon (040) 34 72 40 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE:
Jahresabonnement: € 20,40 (Inland), € 22,80 (Österreich),
Schweiz: 40,20 SFR. Abonnement Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: € 1,99 + Versandkosten.

ZAHLUNG ABONNEMENT:
Deutschland: Postbank Nürnberg, BLZ 760 100 85, Kto. 7 139 857
Österreich: Bank Austria Wien, BLZ 12000, Kto. 51574 414 001
Schweiz: PostFinance Bank, Clearing-Nr. 09000, Kto. 40-783666-0

BANKVERBINDUNG:
CyPress GmbH
Commerzbank AG, Württemberg, 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 Bezugsgelder.

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 eingereichte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. In dieser Zeitschrift veröffentlichte Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede in Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion Videogames Aktuell rechtfertigt sich nicht nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in "Videogames Aktuell" erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Soweit wir Ihnen als Beleg zu unseren Zeitschriften Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mängelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beiliegenden Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

- Mitglied Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. IWW
IWW IV/2004 - verkaufte Auflage: 78.422 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:

PlayStation 2 **PowerPlay**
DVD vision **DVD aktuell** **play**

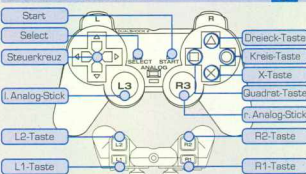
ABO-SERVICE
VIDEOGAMES AKTUELL Abo-Service
c/o DataM-Service GmbH
97103 Würzburg
Abo-Tele: 01805/90 90 88
Abo-Fax: 01805/90 90 89
Abo-E-Mail: abo@gamesaktuell.de

VGA TIPPS & TRICKS

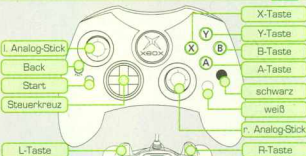
INHALT

SPIELETTITEL	SEITE	SYSTEM
CHEATS		
ACE COMBAT SQUADRON LEADER	90	P
CONSTANTINE	91	P
DEVIL MAY CRY 3:		
DANTES ERWACHEN	92	P
DRIVER 3 PLATINUM	95	P
DUEL MASTERS	91	P
GODZILLA: SAVE THE EARTH	95	P
GOLDENEYE: ROGUE AGENT	96	
GOTHIC COLLECTOR'S EDITION	93	PC
LEGEND OF KAY	91	P
ODDWORLD: STRANGERS VERGELTUNG	93	X
OUTRUN 2	96	X
ROLLERCOASTER TYCOON 3	94	PC
RUMBLE ROSES	95	P
SOCOM 2 U.S. NAVY SEALS PLATINUM	96	P
SSX 3 (PLATINUM)	96	P
STAR WARS REPUBLIC COMMANDO	94	PC
STREET RACING SYNDICATE	94	P
TEENAGE MUTANT NINJA		
TURTLES 2: BATTLE NEXUS	96	P
THE BARD'S TALE	91	P
WRC 4	94	P
XPLODER	94	
HANDHELD-TIPPS	95	
TIPPS & TRICKS		
ACT OF WAR	102	PC
BROTHERS IN ARMS	98	PC P X
GRAN TURISMO 4	98	P
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER	98	P
RESIDENT EVIL 4	98	P

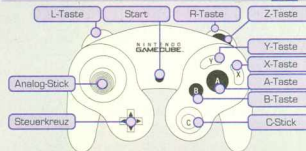
PLAYSTATION2



XBOX



GAMECUBE



ACE COMBAT SQUADRON LEADER

AUSZEICHNUNGEN

Nachdem das Spiel nicht verrät, wie man sich die Auszeichnungen verdient, haben wir Ihnen die folgende Liste zusammengestellt. Diese Auszeichnungen können Sie im Spielverlauf ergattern. Allerdings sind diese Medaillen nur während einer Kampagne oder im "Free Mission Mode" erspielbar.

Bronze Ace Medal

Zerstören Sie insgesamt 200 gegnerische Ziele.

Bronze Shooter Medal

Schießen Sie hintereinander mit der Bordkanone fünf gegnerische Maschinen ab.

Bronze Wing Medal

Verdienen Sie sich in allen 32 Missionen den Rang "S" auf der Schwierigkeitsstufe "Normal".

Desert Eagle Medal

Sie dürfen in Mission 16A und/oder Mission 16B maximal drei Verluste zulassen.

Gold Ace Medal

Zerstören Sie insgesamt 1.000 gegnerische Ziele.

Gold Anchor Medal

Beschützen Sie erfolgreich Kestral und den Rest der Flotte in Mission 3.

Gold Shooter Medal

Schießen Sie mit der Bordkanone 50 gegnerische Maschinen ab.

Gold Wing Medal

Verdienen Sie sich in allen 32 Missionen den Rang "S" auf der Schwierigkeitsstufe "Expert".

Grand Falcon Medal

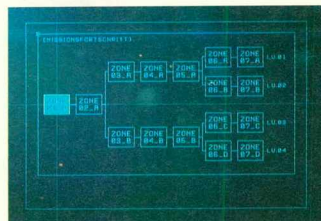
Vernichten Sie alle sechzehn benannten gegnerischen Maschinen (Piloten) auf der Schwierigkeitsstufe "Normal" oder höher.

Guardian Medal

Schießen Sie zehn gegnerische Maschinen ab, die bereits eine Ihrer eigenen verbündeten Maschinen in ihrer Zielerfassung (Missile Lock) haben.



▲ **ACE COMBAT:** Nicht ablenken lassen und das Radar stets im Auge behalten.



▲ **ACE COMBAT:** Das Spiel bietet unterschiedliche Missionsstränge.

Lightning Hammer Medal

Beschützen Sie erfolgreich Ihre acht Tanks. Keiner darf zerstört werden.

Needle's Eye Medal

Verdienen Sie sich die Bemerkung "Perfekt" von den AWACS-Piloten. Das ist sechsmal beim Landen und zweimal beim Nachtanken in der Luft im Spielverlauf möglich.

Silver Ace Medal

Zerstören Sie insgesamt 500 gegnerische Ziele.

Silver Shooter Medal

Schießen Sie mit der Bordkanone fünfzehn gegnerische Maschinen ab.

Silver Wing Medal

Verdienen Sie sich in allen 32 Missionen den Rang "S" auf der Schwierigkeitsstufe "Hard".

ALLE FLUGZEUGE IM ARCADE-MODE EINSETZEN

Schießen Sie alle Stages im Campaign-Mode erfolgreich ab. Laden Sie dann den Speicherstand ein und starten Sie im Arcade-Mode durch. Alle verdienten und gekauften Maschinen aus der Kampagne sind nun auch im Arcade-Mode verfügbar.



▲ **ACE COMBAT:** Gegnern rücken Sie zur Sicherheit mit zwei Raketen auf den Pelz.

VGA TIPPS & TRICKS

PS2-CODES

XPLODER V5

Mit dem Xploder V5 können Sie alles aus Ihren Spielen herausholen. Vorausgesetzt, Sie haben den richtigen Code parat. Sie finden bei uns immer eine kleine aber feine Auswahl geprüfter Codes für Ihre Lieblingsspiele.



TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

MASTER CODE

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

76079000 00000000
890E13F1 78D00188
2816EDCF FB1BAC76
2816ED37 FBAA7AF1
2816ED45 0C151499
2853C02D 7842696F

UNBEGRENZT LEBENSENERGIE FÜR CHARAKTER

Dieser Code schützt den aktiven Charakter vor Kugeln. Explosionen können ihn trotzdem töten.

780C6D20 00000000
2816ED40 6F962C03
2816ED08 8496A9F7
2816EDDD FBAA7AF1
2816EDDD 0B16E4AF
282DF1E5 78426965

UNBEGRENZT LEBENSENERGIE FÜR DAS TEAM

76038CC0 00000000
28234888 6F967AF1
28234828 6D3AA9F7

UNBEGRENZT MUNITION

760AD740 00000000
28234886 6F157A4F

UNBEGRENZT GRANATEN

76077810 00000000
280F98D4 6F427A4F

MAXIMALE PUNKTZAHL

760AB710 00000000
2816ED03 6F1523E
2816EDF7 6D1BE40C
2816ED54 6D1BE472

ALLE GALERIEN VERFÜGBAR

760A5350 00000000
2816ED0C 6F150F3E
2816ED72 6D1BACB8
2816EDA1 6D1BAC19
2816ED78 6D1BAC22



▲ **GHOST RECON 2:** Ist man vor Kugeln sicher, sind die Missionen ganz einfach.

DEVIL MAY CRY 3 DANTES ERWACHEN

Schwierigkeitsstufe "Einfach" freischalten

Lassen Sie Dante mindestens zwei Mal auf der Schwierigkeitsstufe "Normal" sterben. Schon wird die Schwierigkeitsstufe "Einfach" verfügbar.

Cheat

Mit dem folgenden Trick schalten Sie zu Spielbeginn alle Schwierigkeitsstufen, Kostüme und Galerien frei. Drücken und halten Sie im Hauptmenü des Spiels die vier Schultertasten (L1 + L2 + R1 + R2) und bewegen Sie dann den linken Analog-Stick mehrmals langsam im Uhrzeigersinn, bis eine Stimme "Devil May Cry" sagt.

GEHEIMAUFGÄBE

Auch im dritten Teil der Saga finden sich einige geheime Räume. Dort warten besondere Aufgaben auf Dante. Stellen Sie sich diesen Herausforderungen, winken Ruhm und vor allem Belohnungen in Form von Orbs. Um die versteckten Räume zu betreten, müssen Sie nur wissen, wo die getarnten Eingänge sind. Positionieren Sie Dante davor und betätigen Sie die ○-Taste.

Geheimraum 1 Level: 3

■ **Eintritt:** Sehen Sie sich die schwere Holztüre rechts neben der Götterstatue genauer an.

■ **Aufgabe:** Vernichten Sie alle Gegner innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits.

Geheimraum 2 Level: 5

■ **Eintritt:** Schauen Sie sich beim Wahrsager Board genauer um. Hinten an der Wand ist eine Aussparung (im Dunkeln schlecht zu erkennen).

■ **Aufgabe:** Vernichten Sie alle Gegner, ohne dabei einen Energieverlust zu erleiden.

Geheimraum 3 Level: 7

■ **Eintritt:** Galerie. Suchen Sie die steinerne Statue. Sie erreichen sie von der Terrasse aus.

■ **Aufgabe:** Versuchen Sie, mehr als 20 Sekunden am Stück mit Sprungmanövern in der Luft zu bleiben.

Geheimraum 4 Level: 8

■ **Eintritt:** Leviathans Magen. Suchen Sie die steinerne Statue, nachdem Sie die Schiffsplanken zerschlagen haben.



▲ **DMC 3:** Jeder Geheimraum stellt Sie vor neue Aufgaben und belohnt Sie mit Orbs.

■ **Aufgabe:** Organisieren Sie sich das blaue Orb-Fragment.

Geheimraum 5 Level: 9

■ **Eintritt:** Zwischen den beiden roten Leuchten. Sie erreichen diese, nachdem Sie die Stufen am Eingang überwunden haben.

■ **Aufgabe:** Vernichten Sie alle Objekte innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits.

Geheimraum 6 Level: 10

■ **Eintritt:** Wenn Sie die Brücke überwunden haben, nehmen Sie die riesige Statue unter die Lupe. Dort befindet sich ein Bild mit einem Schädel.

■ **Aufgabe:** Sammeln Sie alle Orbs innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits ein.

Geheimraum 7 Level: 11

■ **Eintritt:** Untersuchen Sie die Zahnräder, die Dante nur mit Doppelsprüngen erreichen kann.

■ **Aufgabe:** Sammeln Sie das blaue Orb-Fragment innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits ein.

Geheimraum 8 Level: 13

■ **Eintritt:** Untersuchen Sie das rote Licht bei der Wendeltreppe.

■ **Aufgabe:** Vernichten Sie alle Gegner.

Geheimraum 9 Level: 13

■ **Eintritt:** Haben Sie die zerstörte Wand passiert, sollten Sie die Wände nach einem Relief absuchen.

■ **Aufgabe:** Lassen Sie keinen einzigen Gegner entkommen.



▲ **DMC 3:** Orbfragmente verstärken später die Eigenschaften Dantes.

UNENDLICH LEBEN, VOLLE ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN? MIT VGA HOLEN SIE MEHR AUS IHREN SPIELN HERAUS!

Geheimraum 10 Level: 16

■ **Eintritt:** Haben Sie die Eisenkugel zerstört, gelangen Sie in einen Raum. Schauen Sie sich dort genau um und Sie entdecken einen hell erleuchteten Abschnitt.

■ **Aufgabe:** Lösen Sie das Rätsel mit den Kristallen.

Geheimraum 11 Level: 17

■ **Eintritt:** Nachdem Sie die Stufen erklimmen haben, finden Sie eine golden schimmernde Statue im Gebälk.

■ **Aufgabe:** Erreichen Sie das blaue Orb-Fragment.

Geheimraum 12 Level: 17

■ **Eintritt:** Untersuchen Sie die Schrifttafel an dem gewaltigen Fuß der Statue.

■ **Aufgabe:** Erreichen Sie das blaue Orb-Fragment.

SONG AUS DEVIL MAY CRY 1

In der dritten Mission finden Sie hinten in der Bar eine alte Music-Box. Schlagen Sie mit dem Schwert auf das gute Stück ein, ertönt kurz ein Jingle aus dem ersten Teil.

ZAHLN IN DEN CUTSCENES

Schauen Sie sich die Zwischensequenzen mal ganz genau an. In jeder findet sich eine fortlaufende Zahl. Manchmal sticht einem diese direkt ins Auge, manchmal muss man ganz genau hinschauen, um sie zu erkennen. Die folgende Liste verrät Ihnen, auf welche Objekte Sie achten müssen.

MISSION	OBJEKT
1	Pizzaschachtel
2	Tafel an der Wand
3	Brennende Gegner
4	Flagge
5	Blut an der Wand
6	Explosionsspuren
7	Blut an der Wand
8	Mond im Hintergrund
9	Munition
10	Blut im Buch
11	Blut am Boden
12	Kette
13	Wand
14	Wand in der Grube
15	Ende der Szene
16	Auf dem Boden
17	Posten
18	Papier fliegt herum
19	Boden zu Ladys Füßen
20	Wolken

KOSTÜME UND CHARAKTERE

Die folgenden Kostüme und Charaktere können Sie sich auf dem regulären Weg freispielen. Was Sie dafür tun müssen? Den entsprechenden Schwierigkeitsgrad komplett meistern!

SCHWIERIGKEITSGRAD BELOHNUNG

Einfach oder Normal Dante ohne Mantel
Normal Dante im Stil von Devil May Cry 1
Schwierig Dante im Stil von Devil May Cry 1 ohne Mantel
Schwierig Dark-Knight-Outfit
Dante Must Die Super-Dante-Outfit

BEWAFFNUNG

Im Spielverlauf können Sie einige praktische Feuerwaffen finden und einsacken.

WAFFE/FUNDORT/AUFGABE MISSION

Shotgun
In der Bar an der Wand Mission 3

Artemis

Setzen Sie alle Items
in die Statue ein Mission 6

Spiral

Plattform im unterirdischen Fluss Mission 9

Kalina

Besiegen Sie Lady Mission 16

GOthic COLLECTOR'S EDITION

Die wichtigsten Cheats für die Collector's Edition.

Gothic

Öffnen Sie im Spiel mit [S] den Statusbildschirm und tippen Sie hier blind das Wort marvin ein. Verlassen Sie den Statusbildschirm. Drücken Sie jetzt die Taste [F2], schon öffnet sich eine Eingabeaufforderung. Geben Sie hier unsere Cheats ein und bestätigen Sie jeden Befehl mit [Return]. Achten Sie aber bitte darauf, dass die Eingabeaufforderung ein Eigenleben führt und automatisch nach der Eingabe von "ch" das Wort "cheat" vervollständigt.

EFFEKT

Regeneriert Lebensenergie und Mana
..... cheat full
God-Modus cheat god
Charaktereigenschaften verändern
..... edit abilities
Verhalten von NPCs verändern edit ai
Öffnet Kameraeinstellungen bearbeiten
..... edit camera
Eigenschaften des Charakters
im Fokus verändern edit focus
Tötet den Charakter im Fokus kill
Setzt die Sichtweite auf XX
..... set clippingfactor XX

Gothic 2

Hier betätigen Sie zuerst [C], bevor Sie das bekannte Wort "marvin" eintippen. Nun können Sie auch in "Gothic 2" mit [F2] die Eingabeaufforderung öffnen. Benutzen Sie einfach dieselben Cheats wie bei "Gothic".



▲ **ODDWORLD:** Dieser seltsame Name öffnet Ihnen auf die Schnelle alle Levels.

ODDWORLD: STRANGERS VERGELTUNG

Cheat-Modus aktivieren

Im Xbox-Hit um den coolen Kopfgeldjäger Stranger verbirgt sich ein Cheat-Modus, den Sie folgendermaßen aktivieren können: Starten Sie ein neues Spiel oder laden Sie einen bestehenden Spielstand. Sobald Sie Stranger steuern können, stöpseln Sie einen Controller in den zweiten Controller-Port und ziehen Sie ihn anschließend gleich wieder heraus. Mit dem ersten Controller geben Sie dann die Tastenfolge X X Y Y B, B, A, A ein. Ein Soundeffekt bestätigt Ihnen die korrekte Eingabe.

Anschließend können Sie die folgenden zwei Cheats verwenden

EFFEKT

Unverwundbarkeit X Y A B X Y
1.000 Moolah
..... L2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, R2

L2 bezeichnet dabei den Knopf im linken Analog-Stick, R2 den Knopf im rechten Analog-Stick.

LEVELANWAHL

Starten Sie ein neues Spiel und geben Sie den folgenden Namen ein

"C@C&A"
Sie gelangen dann in ein Menü, in dem Sie die einzelnen Levels des Spiels direkt anwählen können.



VGA TIPPS & TRICKS

PS2-CODES

XPLODER V5

Mit dem Xploder V5 können Sie alles aus Ihren Spielen herausholen. Vorausgesetzt, Sie haben den richtigen Code parat. Sie finden bei uns immer eine kleine aber feine Auswahl geprüfter Codes für Ihre Lieblingsspiele.



GRAN TURISMO 4

MASTER CODE

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

760615E0 00000000
F80ACDE0 0C84CF80

1.000.000.000.000 CREDITS

Sie können diesen Code einmal aktivieren. Der Geldbetrag bleibt erhalten nachdem Sie abgespeichert haben.

76099610 00000000
28B9EF54 2B313E14
28B9EF01 25549E28

UNBEGRENZT TREIBSTOFF

7609ED50 00000000
2816ED74 8BE9F986
2816ED88 F8AA7AF1
2816EDF6 64E8F919
282390A0 78426908

UNBEGRENZT NITRO

7609AF00 00000000
282F0328 01969C01
282F03FF 7568F65
282F036D 64AC5274

SEHR VIELE SPIELTAGE ABSOLVIERT

760046C0 00000000
288BA9F1 0C107B08

AUTOS UMSONST KAUFEN

760AFE20 00000000
280CB340 6FA17A65
2859DBA5 0C15A42F
285E4D78 6F157A65

ALLE TUNING-TEILE UMSONST

760863A0 00000000
280CB340 6FA17A65
2859DBA5 0C15A42F

KEINE STRAFZEITEN BEI UNFÄLLEN

760148D0 00000000
282FC00A 0C4914F8



▲ GT 4: Mit einem fetten Polster auf dem Konto spielt es sich gleich viel freier.

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Cheats

Öffnen Sie im Spiel mit der Taste [I] die Eingabeaufforderung und geben Sie die folgenden Kommandos ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

EFFEKT

Munition auffüllen Loaded
Durch Wände gehen Ghost
Fliegen Fly
Gott-Modus TheMatulaakLives
Gehen Walk
Unsichtbarkeit an/aus Invisible 1/0
3rd-Person-Sicht an/aus Behindview 1/0
3rd-Person-Sicht an/aus FreeCamera 1/0
Teleportieren zu Fadenkreuz Teleport
Mission überspringen Darman
Alle Waffen AllWeapons
Gegner hören nichts an/aus DeafEnemies 1/0
Gegner sehen Sie nicht an/aus BlindEnemies 1/0

Dumme KI an/aus DeafAI 1/0
Blinde KI an/aus BlindAI 1/0
Alle Gegner in der Umgebung zerstören SmitteEvil
Teammitglieder töten KillPawns

WRC 4

Cheats freischalten

Erstellen Sie sich zuerst ein neues bzw. weiteres Profil und nennen Sie es

SECRETS

In der Eingabe können Sie mit [B] auf Großbuchstaben umschalten. Speichern Sie das neue Profil und wechseln Sie in die Optionen. Schauen Sie dort im Trophäenraum nach. Es ist nun der Punkt Cheats verfügbar geworden.

Sie können dort die folgenden Cheats eingeben und sie anschließend aktivieren.

EFFEKT

Alle Autos gimmiecars
Alle Strecken gimmieworlds
Alle Extras gimmiethehot

CHEAT

Profil erstellen															
SECRETS															
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	1	2	3	4	5	6
7	8	9	0	%	&	*	+	=	-	.	,	;	:	'	"
Größ./Kleinschreib.															
WRC															

▲ WRC 4: Der Profilname SECRETS aktiviert die eingebaute Cheateingabe.

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Starten Sie das Spiel und klicken Sie auf einen Gast, der sich gerade im Park herumtreibt. Über die Option "Information" (symbolisiert durch ein "I") können Sie diesem einen anderen Namen geben.

Die folgenden Namen rufen dabei die aufgeführten Effekte hervor.

EFFEKT

Alle Gäste lachen NAME
Alle Fahrgeschäfte brechen nicht zusammen Atari
Erweiterter Feuerwerks-Editor Frontier
Gäste springen Guido Fawkes
Alle Achterbahnen fahren Chris Sawyer
Alle Achterbahnen fahren Sam Denney
Höhenbeschränkung bei Jon Roach
Achterbahnen aufheben John Wardley

STREET RACING SYNDICATE

Cheats

In Nintendos Raserei verbirgt sich ein Cheatmenü, in dem Sie einige Extras freischalten können. Um dieses Menü zu erreichen, müssen Sie im Hauptmenü folgende Tastenkombination mit dem digitalen Steuerkreuz eingeben: ♦, ♦, ♦, ♦.

Sie gelangen daraufhin automatisch ins Cheatmenü. Hier können Sie nun die folgenden Cheats eintippen. Die Meldung "Cheat aktiviert!" bestätigt Ihnen die korrekte Eingabe.

EFFEKT

Toyota Supra RZ im Arcade-Modus SICKJZA
Mitsubishi Eclipse GS-T im Arcade-Modus IGOTGST
Toyota Celica GT-S im Arcade-Modus MYTCGTS
Subaru Impreza S202 Sti im Arcade-Modus SICKGDB
Polizeiauto im Arcade-Modus GOTPOPO
Drei Verhaftungen bleiben folgenlos LETMEGO
Eine kostenlose Reparatur des Wagens FIXITUP



▲ SRS: Dank unserer Cheats können Sie diesen Flitzer fahren.

UNENDLICH LEBEN, VOLLE ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN? MIT VGA HOLEN SIE MEHR AUS IHREN SPIELEN HERAUS!



▲ **RUMBLE ROSES:** Mit dem richtigen Cheat schalten Sie die Beach-Arena frei.

RUMBLE ROSES

Beach-Arena freischalten

Geben Sie die folgende Tastenkombination im Hauptmenü des Spiels ein

Ein kurzer Jingle bestätigt die korrekte Eingabe. Die Beach-Arena ist nun in der Modi Schaukampf, Normal und Titelmatch verfügbar.

Versteckte Interviews

Wechseln Sie in die Galerie und suchen Sie sich die Dame Ihres Herzens aus. Bestätigen Sie und warten Sie ab, bis der Galerie-Mode geladen ist. Finger vom Pad! Warten Sie jetzt mindestens ein bis zwei Minuten ab. Das Spiel beginnt dann mit einem Interview.

GODZILLA: SAVE THE EARTH

Cheats

Starten Sie das Spiel und wechseln Sie ins Hauptmenü. Drücken und halten Sie jetzt nacheinander die folgenden Tasten

Lassen Sie jetzt nacheinander die Tasten in dieser Reihenfolge los

Haben Sie alles richtig gemacht, wird unten ein Fenster eingeblendet. Hier können Sie Zahlenkombinationen eingeben. Die folgende Liste zeigt Ihnen die verschiedenen Codes an. Mit den Tasten ◀ und ▶ wechseln Sie die Zahlen und mit ✖ bestätigen Sie Ihre Eingaben.

EFFEKT	CHEAT
Alle Extras	246518
Alle Monster	525955
Alle Städte	659996
Gebäude unzerstörbar	812304
Energie regeneriert sich nicht	122574
Energie regeneriert sich schneller	536117
Spieler 1 verursacht vierfachen Schaden	259565
Spieler 1 besitzt unbegrenzt Energie	819342
Spieler 1 ist unsichtbar	531470
Spieler 1 ist unverwundbar	338592
Spieler 2 verursacht vierfachen Schaden	927281
Spieler 2 besitzt unbegrenzt Energie	324511



▲ **GODZILLA:** Das Cheatmenü wird mit dem Trick im Hauptmenü aktiviert.

Spieler 2 ist unsichtbar	118699
Spieler 2 ist unverwundbar	259333
Spieler 3 verursacht vierfachen Schaden	500494
Spieler 3 besitzt unbegrenzt Energie	651417
Spieler 3 ist unsichtbar	507215
Spieler 3 ist unverwundbar	953598
Spieler 4 verursacht vierfachen Schaden	988551
Spieler 4 besitzt unbegrenzt Energie	456719
Spieler 4 ist unsichtbar	198690
Spieler 4 ist unverwundbar	485542
100.000 Punkte	532459
150.000 Punkte	667596
200.000 Punkte	750330
Alle Challenges	975013
Gallery 1	294206
Gallery 2	409014

DRIVER 3 PLATINUM

Frustriert? Schon wieder ein Pad an der Wand zerschellt? Das muss nicht sein! Versuchen Sie es doch einfach mal mit den folgenden Cheats.

Die Tastenkombinationen müssen im Hauptmenü des Spiels zügig eingegeben werden. Bei korrekter Eingabe ertönt eine kurze Bestätigung. Wechseln Sie danach in das Cheatmenü des Spiels und aktivieren Sie einfach den gewünschten Effekt.

Alle Waffen	R1, L2, O, O, R1, R2, L2
Immunität	
Polizisten registrieren die Spielfigur nicht mehr.	O, O, L1, L2, R1, R2, O
Unverwundbar	
Leider, leider funktioniert dieser Cheat nicht im Spielmodus Undercover.	O, O, L1, R1, L2, R2, R2

Alle Missionen freischalten

L1, R1, L1, L2, O, O

Alle Fahrzeuge freischalten

L1, L1, O, O, L1, R1, O

HANDHELD-TIPPS

Diesen Monat haben wir für Sie einige Tipps für den Nintendo DS und den GBA zusammengetragen.



ZOO KEEPER

NINTENDO DS

ZUSÄTZLICHER SCHWIERIGKEITSGRAD

Die Knoebel mit den niedlichen Tieren ist simpel, macht aber süchtig. Echte Profis können einen vierten, besonders kniffligen Schwierigkeitsgrad freischalten. Hierzu müssen Sie die folgenden Punktzahlen in den einzelnen Spielmodi erreichen. Viel Glück!

MODUS	BENÖTIGTE PUNKTE
Zoo Keeper	Mehr als 1.200.000
Tokoton	Mehr als 1.800.000
Quest	Mehr als 10.000
Time Attack	Mehr als 600.000

PROJECT RUB

NINTENDO DS

In dieser abgefahrenen Minispielsammlung verbergen sich einige Goodies. Spielen Sie "Project Rub" auf dem Standard-Schwierigkeitsgrad durch, schalten Sie den schwereren Hard-Modus und einen Soundtest frei.

ASTRO BOY

GAME BOY ADVANCE

Nachdem Sie das Game einmal komplett durchgespielt haben, können Sie im Pausenmenü die einzelnen Levels direkt anwählen.

ACTION MAN: ROBOT ATAK

GAME BOY ADVANCE

Wir liefern Ihnen alle Passwörter für das überraschend gute Spiel um die Plastikklammer.

LEVEL	PASSWORT
2	Radwolf
3	Flynt
4	Mother
5	Motax
6	Temple
7	Action
8	Beach
9	Jura
10	Air
11	Surf
12	Sewers
13	Tunnel
14	Labo
15	Kongo
16	Basic
17	Rocket

BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE

GAME BOY ADVANCE

Nach dem Durchspielen können Sie während des Abspanns ein Minispiel absolvieren, in dem Sie Münzen einsacken. Laden Sie anschließend Ihren Spielstand erneut und gehen Sie zum Hafen. Hier können Sie die eingesammelten Münzen an einem Spielautomaten für einige Minispiele ausgeben.

VGA TIPPS & TRICKS



▲ **GOLDENEYE:** Wird die Lebensenergie knapp, müssen Sie schnell pausieren.

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Körperpanzer und Lebensenergie auffüllen
Mit einem einfachen Cheat können Sie jederzeit für Energienachschub sorgen.

Pausieren Sie das Spiel während einer Mission mit der **Pause**-Taste. Geben Sie nun die folgende Tastenkombination ein

R1, R1, R2, L2, R2, R1, L1, R2

Kehren Sie jetzt zurück ins reguläre Spielgeschehen, werden sowohl der Körperpanzer als auch die Lebensenergie bis zum Maximum aufge-laden.

TEENAGE MUTANT NINJA

TURTLES 2: BATTLE NEXUS

Cheats

Geben Sie die folgenden Buchstabenkombinationen im Passwort-Screen ein und bestätigen Sie mit O.k..

EFFEKT	CODE
Abyss	S D S D R L D
Stamina wird nicht mehr erneuert	R M R D R M D
Lebensenergie	D S R D M R M
Fatal Blow	L R S D R D R
Unbegrenzt Shuriken	M R L R M R M
Keine Shuriken	R L M R D S L
Mighty Turtle	L S D R R D R
Neues Outfit Donatello	D S L R D R M
Neues Outfit Leonardo	L M R M D R D
Neues Outfit Michelangelo	M L M R D R M
Neues Outfit Raphael	R M S R M D R
Nightmare	L S D R D L
Pizza Paradise	M R L M R M R
Playmates im Bonusmaterial	S R M L D D R
Poison	D R S L L S R
Turtles frischen Lebensenergie	D R M S R L R
selbstständig auf	M L D S R D M
Sneaking	L D R M L M
Super Defense Power (Doppelte Defense)	S D L S R L L
Super Offense Power (Doppelte Attacke)	R D S R M R L
Super-Tough	S S M R D D
Toddling	S S M R D D



▲ **TURTLES:** Korrekt eingegebene Cheats werden mit einer Meldung bestätigt.

SOCOM 2 U.S. NAVY SEALS PLATINUM

Schnellbelegung

Sie können sich jederzeit eine Granate oder eine weitere mitgeführte Waffe auf die Taste **L2** legen. Öffnen Sie dazu das Inventar mit der **R2**-Taste. Wählen Sie den gewünschten Gegenstand in der Liste aus und betätigen Sie die **L2**-Taste. Es erscheint zusätzlich eine Anzeige unten links im Screen. Betätigen Sie erneut die **R2**-Taste und schließen Sie das Inventar.

Auf diesem Weg können Sie sich den schnellen Zugriff auf einen mitgeführten Vorrat an Granaten sichern.

Nachladen

Nach jedem Schusswechsel sollten Sie ein volles Magazin nachladen. Nichts ist frustrierender als eine Kampfsituation, die verloren geht, nur weil man gerade nachladen muss und dabei tödlich getroffen wird.

Perspektiven

Kriechen Sie zwischen Büschen herum, müssen Sie mit einer eingeschränkten Sichtweite leben. Schalten Sie beim Herumrobben einfach mit **▲** in die Ego-Perspektive, dann sehen Sie besser.

OUTRUN 2

Cheats

Starten Sie das Spiel und wechseln Sie in die Option "OutRun Challenge". Betätigen Sie hier einmal die **X**-Taste um in die Galerie zu gelangen. Hier finden Sie die Option "Code eingeben". Benutzen Sie die aufgeführten Passwörter um den entsprechenden Effekt zu erzielen. Sie können mehrere Codes hintereinander eingeben. Jeder Code muss mit der Funktion "Done" bestätigt werden.

Achten Sie bitte bei Ihrer Eingabe darauf, dass die Passwörter aus Großbuchstaben bestehen. Aktivieren Sie auf der virtuellen Tastatur die Funktion "Caps", können Sie große Lettern eingeben.

Alle Gegenrichtungen freischalten

DESREVER

Alle Fahrzeuge freischalten

DREAMING



▲ **OUTRUN:** Das Spiel spricht sogar Glückwünsche bei Cheateingabe aus.

Alle Musikstücke freischalten

RADIOSEGA

Alle Bonusstrecken freischalten

TIMELESS

Alle Missionsstufen freischalten

THEJOURNEY

Klassisches OutRun freischalten

NINETEEN86

SSX 3 PLATINUM

Zusätzliche Boarder

Starten Sie das Spiel und klicken Sie sich ins Hauptmenü. Mit Hilfe der **○**-Taste gelangen Sie von dort in die Optionen. Wählen Sie den Unterpunkt "Cheats eingeben" aus und tragen Sie dort unsere Cheats ein. Wichtig: Nachdem Sie den entsprechenden Code in die Eingabezeile eingetragen haben, müssen Sie den Punkt "Fertig" auf der Tastatur benutzen! Das Spiel wechselt zurück in die Optionen. Benutzen Sie auch hier den Menüpunkt "Fertig!"

Starten Sie jetzt ein Spiel und suchen Sie sich einen beliebigen Boarder aus. Unter der Option "Fahrer-Details" wird die Funktion "Cheats-Boarder" aufgerufen. Dort sind nun die erschummelten Boarder aufgeführt.

Die Freischalt-Codes lauten

zenmaster
bronco
worm

Weitere Extras erhalten Sie, wenn Sie die Streckenziele erreichen oder alle Goodies wie "Arts" "Posters, etc. einsammeln.



▲ **SSX 3:** Halten Sie sich ganz genau an unsere Beschreibung und schon erschummeln Sie sich die versteckten Charaktere.



Das große PSP-Special

Technik, Hardware und Spiele:
Alle Infos zu Sonys revolutionärem Gameboy-Killer

Hilfreiche Tipps & Tricks auf 50 Seiten

Lösungshilfen zu GTA: San Andreas, GT4, Metal Gear Solid 3, Devil May Cry 3 uvm.

10 spielbare PS2-Demos

Metal Gear Solid 3, The Getaway 2, TimeSplitters 3, Prince of Persia 2, Ace Combat 5 uvm.

GRAN TURISMO 4

Eine gute Fahrzeugabstimmung kann bei Rennen oder bei Zeitläufen entscheidende Vorteile bringen. Wir sagen Ihnen, wie's geht.

Profis nehmen vor bestimmten Rennen Einstellungen am Fahrzeug vor, um ihren Wagen optimal auf die jeweilige Strecke abzustimmen oder um negativen Fahreigenschaften entgegenzuwirken. Allerdings ist die Feinjustierung nicht ganz einfach. Wir sagen Ihnen, was die einzelnen Einstellungen bewirken, wann sie zur Verfügung stehen und wie effektiv sie sind.



REIFENTYP

Die Reifen spielen bei Ausdauerrennen eine besonders große Rolle (Bild 01). Weiche Reifen erwärmen sich fix und haften hervorragend, allerdings nutzen sie sich schnell ab. Harte Reifen hingegen haben zwar keinen so guten Grip, halten dafür aber länger.

Bei Rennen ab zehn Runden empfehlen sich superharte Rennreifen. Mit denen können Sie unter Umständen ohne einen einzigen Boxenstopp vom Start bis zum Ziel gelangen. Bei noch längeren Rennen gilt natürlich auch "Je härter desto besser". Weiche Reifen wählt ihr bei Qualifikationen oder bei Zeitrennen.

Verfügbar ab/mit: Kauf der entspr. Reifen

Effektivität: ★★★★★



NITRO (NOS)

Die Lachgaseinspritzung verleiht Ihnen auf Knopfdruck einen ordentlichen Geschwindigkeitsschub (Bild 02). Für längere Rennen empfiehlt es sich, den Gasverbrauch herunterzudre-



▲ BILD 02 Ihr Wagen ist voll getunt und trotzdem verlieren Sie immer? Dann versuchen Sie es doch einmal mit NOS-Tuning.

hen, damit der Vorrat länger hält. Bei kürzeren Rennen erhöhen Sie die Einspritzmenge für mehr Beschleunigung.

Verfügbar ab/mit: Lachgaseinspritzung

Effektivität: ★★★★★



BREMSSTELLER

Der Effekt eines Bremsbalance-Reglers ist nicht zu unterschätzen (Bild 03). Mit ihm verteilen Sie die Bremskraft auf unterschiedlichen Anteilen auf die Vorder- und die Hinterachse.

Wollen Sie, dass der Wagen beim Bremsen in der Kurve übersteuert, also hinten herumrutscht? Dann legen Sie mehr Bremskraft auf die Hinterachse. Der Wagen soll beim Einlenken untersteuern? Dann wird vorne mehr Bremskraft als hinten benötigt.



▲ BILD 03 Mit viel Bremskraft auf der Hinterachse verhält sich der Wagen so, als würden Sie die Handbremse ziehen.

Beim Bremsen ohne Lenkeinschlag ist es von Vorteil, mehr Bremskraft auf der Vorderachse zu haben. So wird Ihr Bremsweg erheblich kürzer.

Verfügbar ab/mit: Bremssteller

Effektivität: ★★★★★



FEDERWEG (KG/MM)

Hier legen Sie fest, wie hart die Federn des Stoßdämpfers sein sollen. Je härter die Federn, desto besser die Straßenlage. In Kurven oder beim Überfahren von Curbs schaukelt der Wagen deutlich weniger und hält besser die Spur.

Die Einstellung der Federhärte ist vom Abstand zum Boden abhängig. Ist Ihr Wagen tiefer gelegt, sollten Sie auch harte Federn benutzen, damit die Räder bei Unebenheiten nicht gegen den Radkasten schlagen. Allerdings riskieren Sie bei zu harten Federn, dass der Wagen springt und länger braucht, bis er zur Ruhe kommt.

Bei mehr Bodenfreiheit können Sie die Federn weicher einstellen. Dann haben die Reifen besseren Bodenkontakt. Grundsätzlich ist eine weiche Einstellung für Kurse mit vielen Unebenheiten geeignet, harte Federn verwenden Sie bei Strecken mit langen Geraden wie dem Motegi Speedway oder der Tokyo Route 246.

Verfügbar ab/mit: Federung voll anpassbar

Effektivität: ★★★★★



Gewichtsreduktion: Stufe 3 | polierter Ansaugkanal | Motorabstimmung | Steif

▲ BILD 01 Je härter die Reifen, desto länger halten sie und desto seltener müssen Sie an die Box. Für Zeitfahrten und Qualifikationen benutzen Sie weiche Pneu-





BODENFREIHEIT

Die Bodenfreiheit vermindern Sie, um den Schwerpunkt des Autos niedriger zu legen und so eine höhere Stabilität in Kurven zu erreichen (Bild 04). Je tiefer Sie Ihren Wagen legen, desto härtere Stoßdämpferfedern sollten Sie wählen.

Auch hier müssen Sie darauf achten, dass der Wagen auf Strecken mit Sprüngen oder Unebenheiten nicht allzu tief liegt. Bei kurvenreichen Strecken hingegen bringt ein geringerer Bodenabstand bessere Rundenzeiten.

Verfügbar ab/mit: Federung Semi-Rennen

Effektivität:



DÄMPFER

Ein Auto nur mit Federn, aber ohne Dämpfer würde auf dem Asphalt herumspringen wie ein verschreckter Grashüpfer.

Im Zusammenspiel mit den Federn fangen die Dämpfer den Wagen gleichmäßig und sanft ab. Ein Wagen mit zu harten Federn und zu weichen Dämpfern würde springen. Sind die Federn zu weich und die Dämpfer zu stark, ist keine zuverlässige Bodenhaftung gewährleistet, da die Dämpfer zu träge reagieren.

Ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Dämpfern und Federn ist wichtig für eine gute Straßenlage. Bedenken Sie, dass diese Einstellung nur für Wagen mit Sportfahrwerk zur Verfügung steht.

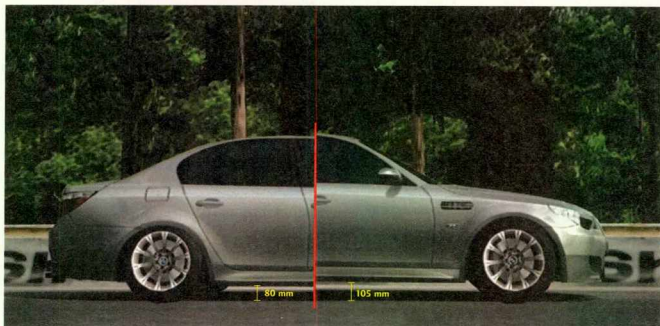
Verfügbar ab/mit: Federung Sport

Effektivität:



STOSSDÄMPFER (STAUCHUNG)

Dieser Parameter reguliert die Stärke des Stoßdämpfers bei der Kompression, sprich beim Eindrücken (Bild 05). Je höher das eingestellte



▲ BILD 04 Hier können Sie den Unterschied zwischen 80 mm und 105 mm Bodenfreiheit sehen. Ein geringerer Bodenabstand verbessert die Straßenlage in Kurven enorm.

Level, desto mehr Wucht geben die Dämpfer beim Überfahren von Unebenheiten an das Fahrzeug weiter. Das Resultat auch hier: Das Auto neigt zu Sprüngen und lässt sich etwas unruhiger fahren, liegt dafür aber stabiler in der Kurve.

Verfügbar ab/mit: Federung voll anpassbar

Effektivität:



STOSSDÄMPFER (AUSFEDERUNG)

Dieser Wert bestimmt, wie leicht (schnell) oder schwer (langsam) sich der Dämpferkolben ausziehen lässt.

Damit sich die Dämpfer nach dem Eindrücken schnell genug wieder ausfahren, ist eine höhere Einstellung von Vorteil. So haben die Räder stets optimalen Kontakt zum Untergrund. Dieser Wert darf ruhig höher sein als der des Stoßdämpferdrucks.

Verfügbar ab/mit: Federung voll anpassbar

Effektivität:



RADSTURZ

Der Sturz beschreibt den Winkel der Räder zur Hochachse des Fahrzeugs (Bild 06). Den Sturz kann man recht gut erkennen, wenn man sich direkt vor oder hinter ein Fahrzeug stellt. Stehen die Räder oben eng zusammen als unten, spricht man von einem negativen Sturz – man könnte sagen: "Das Auto steht breitbeinig da".

Je größer der beschriebene Winkel ist, desto höher ist die Auflagefläche der Reifen in der Kurve, wenn sich der Wagen neigt. Im Klartext: Mit einem negativen Sturz (ein positiver Sturz ist nicht einstellbar) erhöhen Sie die Seitenführungskräfte des Autos. Ist der Winkel jedoch zu groß, geht wegen der verminderten Auflagefläche auf Geraden Grip verloren und die Bremswirkung sinkt deutlich.

Verfügbar ab/mit: Federung Sport

Effektivität:



SPUR

Spur beschreibt den Winkel der Räder zur Längsachse des Fahrzeugs. Man betrachtet also den Wagen von oben und beschreibt, wie die Räder zur gedachten Fahrtrichtung stehen. Stehen die Räder einer Achse vorne enger beieinander als hinten, nennt man dies "Vorspur". "Nachspur" heißt folglich, dass die Räder hinten enger zusammenstehen als vorne. Stellen Sie an der Vorderachse eine Nachspur ein, so verliert



▲ BILD 05 Mit harten Federn und einem hoch eingestellten Wert für die Dämpfer-Stauchung wird das Fahrwerk sehr hart. Der Wagen springt beim Überfahren von Unebenheiten.



▲ BILD 06 Zur Veranschaulichung haben wir bei den Rädern unseres BMW den maximalen Sturzwinkel eingestellt.



▲ **BILD 07** Bricht Ihr Wagen beim Beschleunigen in Kurven schnell aus, dann stellen Sie das ASK-System neu ein.

der Wagen in den Kurven ein wenig Agilität, gewinnt aber mehr Stabilität. Grundsätzlich neigt er dann zum Untersteuern.

Eine Vorspur an der Hinterachse unterstützt diese Aspekte: Diese Einstellung führt zu mehr Stabilität und der Wagen übersteuert nicht so leicht. Stellen Sie jedoch eine Nachspur an der Hinterachse ein, erzeugen Sie eine Tendenz zum Übersteuern.

Grundsätzlich beeinflussen die Einstellungen der Hinterachse das Fahrverhalten mehr als jene der Vorderachse.

Verfügbar ab/mit: Federung voll anpassbar
Effektivität: ★★★★★



STABILISATOR

Die Stabilisatoren sind eine Verbindung zwischen der rechten und der linken Aufhängung einer Achse. Sie sollen verhindern, dass das Fahrzeug sich aufschauelt, und führen zu einer gleichmäßigeren Belastung der Reifen sowie verbesserter Bodenhaftung. Zudem wird ein strafferes und direkteres Handling möglich: Das Auto verhält sich zunehmend wie ein Go-Kart.

Der Nachteil: Wenn ein Dämpfer eingedrückt wird (beispielsweise beim Bremsen in der Kurve), wird automatisch auch der gegenüberliegende Dämpfer beeinflusst, je nach Einstellung der Stabilisatoren mehr oder weniger stark. Das Fahrwerk reagiert somit schlechter auf Bodenunebenheiten oder Lenkbewegungen, die Haftung wird vermindert.

Verfügbar ab/mit: Federung Semi-Rennen
Effektivität: ★★★★★



ASK-SYSTEM (ÜBERSTEUERN)

Die Aktive Stabilitätskontrolle sorgt durch automatischen Einsatz der Bremsen für ein stabileres Kurvenverhalten (**Bild 07**).

Stellen Sie den Wert hoch ein, bricht der Wagen beim Beschleunigen in Kurven seltener mit dem Heck aus, ist aber im Allgemeinen auch schwerer zu lenken und nicht mehr so agil. Bedenken Sie, dass Sie mit einem kleinen Geschwindigkeitsverlust rechnen müssen.

Verfügbar ab/mit: Immer
Effektivität: ★★★★★



ASK-SYSTEM (UNTERSTEUERN)

Mit der Untersteuerungseinstellung der Aktiven Stabilitätskontrolle verhindern Sie, dass der Wagen über die Vorderachse schiebt. Untersteuert das Auto in Kurven, stellen Sie den Regler höher. Ist die Einstellung jedoch zu hoch, kann der Wagen übersteuern.

Verfügbar ab/mit: Immer
Effektivität: ★★★★★



TKS-STEUERGERÄT (TRAKTIONSKONTROLLSYSTEM)

Die Traktionskontrolle hat die Aufgabe, stets nur so viel Drehmoment auf die Antriebsachse zu leiten, dass die Räder nicht durchdrehen. Passiert das, kann es in Kurven schnell zu einem Zeit raubenden Dreher kommen (**Bild 08**).

Die Traktionskontrolle ist besonders bei sehr starken Wagen sinnvoll, vor allem bei jenen ohne Allradantrieb. Ist sie jedoch zu hoch eingestellt, greift sie schon, wenn die Reifen noch gar nicht durchdrehen. Dann kann der Motor seine Leistung nicht voll entfalten und das Auto beschleunigt zu langsam.

Verfügbar ab/mit: Immer
Effektivität: ★★★★★



SSD-EINGANGSDREHMOMENT (SELBSTSPERRDIFFERENZIAL)

Geben Sie beim Lenken oder beim Anfahren zu viel Gas, können die Räder durchdrehen. In Kurven führt das – je nach Antriebsart (Front- oder Heckantrieb) – dazu, dass der Wagen unter- oder übersteuert. Um das zu verhindern, stellen Sie am besten ein höheres Anfangsdrehmoment ein und justieren die Anti-Schlupf-Regelung so, dass sie schneller anspricht.



▲ **BILD 08** Die Räder eines sehr starken Autos drehen schnell durch, wenn Sie Vollgas geben. Das TKS-System verhindert dies und gewährleistet beste Traktion.

Allerdings kann ein Übersteuern beim rasanten Manövrieren eines Autos durchaus nützlich sein. Deshalb sollten Sie das SSD-Level nicht zu hoch einstellen. In diesem Fall wäre der Wagen nur noch schwer zu beherrschen.

Verfügbar ab/mit: Differenzial
Spezialanfertigung
Effektivität: ★★★★★



SSD-BESCHLEUNIGUNG

Hiermit verbessern Sie die Traktion beim Beschleunigen aus einer Kurve heraus. Geben Sie beim Austritt aus der Kurve Gas, während der Wagen noch geneigt ist, lastet auf dem Reifen auf der Kurveninnenseite logischerweise weniger Gewicht als auf dem äußeren. Dann dreht der innere Reifen durch.

Die Anti-Schlupf-Regelung vermindert diesen Effekt und verteilt die Antriebskraft gleichmäßig auf beide Räder der Antriebsachse. Die Traktion wird verbessert, der Wagen beschleunigt schneller.

Verfügbar ab/mit: Differenzial
Spezialanfertigung
Effektivität: ★★★★★



SSD-VERZÖGERUNG

Ein höherer Wert kommt der Stabilität des Wagens beim Kurveneintritt zugute. Unterstützend wirkt eine solche Einstellung, wenn Sie während des Bremsvorgangs lenken wollen. Allerdings verhält sich der Wagen dann beim Einlenken sturer, was Ihnen ein genaues Timing und exaktes Anschneiden der Kurve abverlangt.

Verfügbar ab/mit: Differenzial
Spezialanfertigung
Effektivität: ★★★★★



ÜBERSETZUNGS- VERHÄLTNISSE

In diesem Menü stellen Sie das Drehmoment für jeden einzelnen Gang ein (Bild 9 + 10). Je höher das Drehmoment, desto größer ist auch der Vortrieb, den das Auto im jeweiligen Gang erhält. Der Nachteil: Mit dem Zugewinn an Beschleunigung sinkt die Endgeschwindigkeit des jeweiligen Ganges und Sie müssen früher schalten. Das heißt im Klartext: Müssen Sie auf einer kurvenreichen Strecke oft bremsen und wieder beschleunigen, sollten Sie kleinere Übersetzungen verwenden und dadurch das Drehmoment für die einzelnen Gänge steigern. Auch bei Rallyewagen empfiehlt sich ein solches Setting.

Auf Strecken mit langen Geraden und wenigen Kurven, bei denen die Höhe der Endgeschwindigkeit eine entscheidende Rolle spielt, sollten Sie den Regler weiter nach links bewegen. Die Schaltintervalle verkürzen sich dann. Bedenken Sie aber, dass manche Autos auf Grund ihres Luftwiderstandes irgendwann nicht mehr schneller werden – egal wie lang die Übersetzung des Getriebes ist. Bei der automatischen Einstellung schalten Sie durch vorgegebene Setting-Stufen mit festgelegten Verhältnissen. Im Grunde ist die automatische Einstellung ausreichend, um das Getriebe des Wagens auf Beschleunigung oder Höchstgeschwindigkeit einzustellen.

Verfügbar ab/mit: Getriebe Rennen

Effektivität: ★★★★★



ANPRESSDRUCK

Die Werte für den Abtrieb bestimmen, wie stark der Wagen durch den Fahrtwind auf die Straße gepresst wird (Bild 11). Ein höherer Wert beim Frontspoiler steigert die Bodenhaftung eines frontgetriebenen Wagens in Kurven und wirkt so dem Untersteuerungseffekt entgegen. Heckgetriebene Wagen brauchen mehr Anpressdruck auf der Hinterachse. Deshalb sollten Sie den Heckspoiler steiler einstellen. Grundsätzlich bedeutet mehr Anpressdruck jedoch eine niedrigere Endgeschwindigkeit. Auch hier stellt sich wieder die Frage, ob Sie eine Strecke mit vielen langen Geraden oder eine mit engen Kurven fahren.

Verfügbar ab/mit: Spoiler, bei Autos mit verstellbaren Spoilern

Effektivität: ★★★★★



▲ BILD 09 Mit einem lang übersetzten Getriebe erreicht der Audi S3 275 km/h auf der Geraden der Teststrecke...



▲ BILD 11 Ein zusätzlicher Spoiler sieht (zumindest bei einigen Autos) nicht nur schick aus, sondern verbessert auch das Kurvenverhalten Ihres Wagens erheblich.



AKTIVFAHRWERKSREGELUNG (AYC)

Die Aktivfahrwerksregelung ist eine elektronische Einheit. Sie regelt bei Allradautos die Kraftverteilung zwischen den beiden linken und den beiden rechten Rädern. Fahren Sie in eine Linkskurve ein, wirkt während der Beschleunigungsphase mehr Kraft auf die beiden rechten Räder. Gehen Sie vom Gas, wirkt ein höheres Drehmoment auf die beiden linken Räder (auf der Innenseite der Kurve). Das vermindert das Risiko des Untersteuerns und erhöht die Stabilität in Kurven. Ist die Aktivfahrwerksregelung jedoch zu stark eingestellt, wird zu viel Kraft auf die äußeren Räder übertragen. Die Folge: Übersteuern.

Verfügbar ab/mit: Aktivfahrwerksregelung, nur bei manchen 4WDs

Effektivität: ★★★★★



VARIABLE ZENTRAL-DIFFERENZIAL-STEUERUNG (VZD)

Der VZD-Controller regelt bei Allradwagen die Verteilung der Kräfte auf Hinter- und Vorderachse. Durch die prozentuale Verteilung des Drehmoments auf die beiden Achsen verhalten sich



▲ BILD 10 ...mit einem kürzer übersetzten Getriebe ist schon bei gut 210 Sachen Schluss.

allradgetriebene Autos auf Wunsch wie Heck- oder Fronttriebler, sprich, sie neigen in Kurven zum Über- oder Untersteuern. Stellen Sie dieses System ein, wie es Ihnen gefällt.

Verfügbar ab/mit: nur bei Allradwagen

Effektivität: ★★★★★



GEWICHTSVERTEILUNG

Zusatzgewichte haben denselben Effekt wie der Anpressdruck, den ein Spoiler ausübt. Der Unterschied ist jedoch, dass der Anpressdruck erst bei hohen Geschwindigkeiten wirksam wird, während die Zusatzgewichte das Fahrverhalten des Autos bei jedem Tempo beeinflussen.

Einige Wagen, wie beispielsweise der TVR Cerbera Speed Twelve, können ihre Kraft nicht optimal auf die Straße bringen. Beim Anfahren und Beschleunigen aus Kurven heraus drehen die Räder durch, auch noch im dritten Gang. In diesem Fall legen Sie zusätzliches Gewicht auf die antreibende Achse (beim Speed Twelve die hintere), um eine bessere Traktion zu erreichen. Bedenken Sie jedoch, dass Gewichte Beschleunigung, Bremskraft und Kurvengeschwindigkeit eines Wagens negativ beeinflussen.

Verfügbar ab/mit: Immer

Effektivität: ★★★★★

CG



ACT OF WAR: DIRECT ACTION

Krieg dem Terror! Wir helfen Ihnen durch die schwierigsten Missionen und geben Tipps zum professionellen Umgang mit dem Feind.

EXPERTEN-TIPPS

WACHSAME EINHEITEN

Fahrzeuge sollten nie am oder im Lager postiert sein, wenn Sie diese nicht befehligen. Geben Sie Baufahrzeugen die Anweisung "Zone verteidigen!", reparieren diese automatisch beschädigte Gebäude. Auch Fahrzeuge, Helikopter oder Fußtruppen, die in der Basis abgestellt wurden, sollten diesen Befehl erhalten. Andernfalls reagieren sie zu spät auf sich nähernde Feinde.

Auch in Angriffssituationen sollten Sie die Einheiten nicht einfach mit einem rechten Mausklick losschicken. Dann rennen die Truppen nämlich unbedacht in feindliche Hinterhalte hinein. Erteilen Sie den Einheiten während der Märsche jedoch den Befehl "Zone verteidigen!", erkunden diese die Umgebung mit äußerster Vorsicht. Das erspart Ihnen unnötige Verluste.

EFFEKTIV GEGEN HUBSCHRAUBER

Um die extrem starken Hubschrauber der U.S.-Armee spielend leicht zu zerlegen, sollten Sie während der Multiplayer-Schlachten in der Rolle des Konsortiums unbedingt Soldaten des Typs SA7 Grail Luftabwehr bauen. Auf der Seite der Task Force Talon sind das Spinner-Fahrzeug im Luftabwehr-Modus oder der Wachturm effektive Mittel gegen die Helikopter.

GEISELN NEHMEN

Eine solche Aktion füllt nicht nur den Geldbeutel, sie steigert auch die Lebensenergie und verbessert den Erfahrungswert Ihrer Einheit. In der Rolle des Konsortiums und der Task Force Talon sollten Sie das Terroristentraining in der Kaserne absolvieren. Das erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass Gegner auf dem Schlachtfeld nicht tödlich verletzt, sondern bewusst am Leben gelassen werden. Es empfiehlt sich, in der Rolle der Task Force Talon ein Geheimdienstzentrum zu errichten. Dorthin werden Gefangene nach der Schlacht verschleppt. Hier liefern sie auch Geldsummen ab, die dem Gegner abgezogen werden.

SCNELLER FLIEGEN

Soll ein Hubschrauber in einer brenzligen Situation schnell an sein Ziel gelangen, schicken Sie ihn NICHT gemeinsam mit Fußtruppen oder anderen Bodenfahrzeugen los. Der Hubschrauber passt sich nämlich stets der Geschwindigkeit der langsamsten Einheit an.

KAPITEL 8: GOLDEN GATE IN GEFAHR

Nachdem Sie das Krankenhaus repariert, einen Feldgenerator sowie ein Waffendepot erbaut und drei Bradley-Panzer produziert haben, sichern Sie die nördlichen und südlichen Flanken mit weiteren Panzern und Einheiten.

Um den ständigen Angriffswellen trotzen zu können, sollten Sie mindestens drei Bradley-Fahrzeuge in jedem Abschnitt postieren. Machen Sie während der Kämpfe so viele Gefangene wie möglich, um zusätzliche Gelder für den Bau neuer Einheiten zu erhalten. Sobald die Feinde über die Golden Gate Bridge rollen, sammeln Sie mindestens fünf Panzer am nördlichen Standort. Sorgen Sie zudem stets dafür, dass Soldaten in Reichweite sind, die Gefangene machen können.

KAPITEL 12: PROTOTYPEN

Sammeln Sie alle Paladin-Einheiten und rücken Sie zum Hafen vor. Beschäftigen Sie die gegnerischen Einheiten am Torbogen und fliegen Sie mit den Helikoptern von hinten auf die Basis zu. Ziehen Sie dann mit den S.H.I.E.L.D.-Einheiten nach und geben Sie dem Feind den Rest.

KAPITEL 14:

NEUE FLUGZEUGE FÜR NEUE ZIELE

Senden Sie Drohnen zum feindlichen Kontrollturm, um das Gebiet für Ihre FA35-Jagdflieger zu säubern. Diese schicken Sie dann hinterher. Bevor Sie das feindliche Lager zerstören können, müssen Sie den Weg dorthin mithilfe der Drohnen und Bomber freiräumen. Vor allem Stellungen westlich des gegnerischen Camps sollten Sie vernichten, bevor Sie Bodentruppen losschicken.

Die Energiespeicher (Sekundärziel) westlich der Stellung des Gegners schalten Sie mit den Bombern aus. Der Weg zu den Treibstofftanks (weiteres Sekundärziel) östlich der gegnerischen Hauptstellung machen Sie mit Global-Hawk-Drohnen frei, sodass die Bomber unbeschadet an dieses Ziel gelangen können. Die Angriffsflüge Ihrer Bomber sollten Sie stets mit Fußtruppen unterstützen. Diese beseitigen die gegnerischen Raketenstellungen und erwirtschaften zusätzliche Gelder durch Gefangennahmen.

KAPITEL 19: SCHON MAL IN RUSSLAND GEWESEN?

Vernichten Sie die Sandsackstellung und die gegnerischen Einheiten vor der Brücke. Nutzen Sie dabei die Bäume als Deckung. Das Geschütz links vor der Brücke müssen Sie zerstören, indem Sie gleich daneben Fußtruppen postieren.

Zerstören Sie die Kaserne (Sekundärziel). Folgen Sie dazu dem Verlauf der Straße links, gleich nachdem Sie die Brücke überquert haben. Nutzen Sie Ihre Hubschrauber, um die gegnerischen Helikopter zu zerstören. Treffen Sie sich

dann mit Ihren Verbündeten im Osten. Besetzen Sie dabei unbedingt die Gebäude entlang des Weges.

KAPITEL 20: STARK GENUG

Gleich zu Beginn sollten Sie die Reparatureinheit dazu nutzen, Ihre Fahrzeuge in Stand zu setzen. Anschließend müssen Sie das Gebäude am Ende der Straße einnehmen, die Sie zum Zielpunkt führt. Diese Situation ist eine gute Gelegenheit, um viele Gefangene zu machen.

Zerstören Sie mithilfe der Panzer die Straßensperre und den Sandsackschutz. Schicken Sie gleichzeitig Fußtruppen in das angrenzende Gebäude. Nutzen Sie die Fußtruppen, um den Hubschrauber, der hinter der ersten Sperre lauert, unschädlich zu machen.

Beim Zerstören der Tokamaks (Sekundärziel) im Norden sollten Sie sich vor den Helikoptern in Acht nehmen. Lassen Sie Soldaten die Gebäude bei den Anlagen infiltrieren, um die gegnerischen Hubschrauber vernichten zu können.

Gehen Sie nun über den unbefestigten Weg im Norden weiter, um die Feinde hinterrücks anzugreifen (weiteres Sekundärziel). Am Ende des Weges angelangt, vernichten Sie die Helikopterplattform und zerlegen dann den Rest der Basis.

KAPITEL 21:

UNTER DER SONNE VON TVER

Bauen Sie zunächst eine Raffinerie und zwei zusätzliche Tankfahrzeuge. Befreien Sie die Ingenieure ganz im Westen (Sekundärziel). Zwei Hubschrauber reichen aus, um die Feinde dort zu beseitigen. Bauen Sie links von Ihrer Basis einen Geschützturm und bewachen Sie die rechte Brücke mit drei bis vier S.H.I.E.L.D.-Einheiten.

Stellen Sie nun eine schlagkräftige Truppe (mindestens zwölf Einheiten) zusammen und greifen Sie über die linke Brücke an. Hier wird der Eingang zur feindlichen Basis schlechter verteidigt. Bauen Sie Ihr zweites Camp gut aus und befestigen Sie die Eingänge mit Wachtürmen. Errichten Sie zwei Luftwaffen-Kontrolltürme und erkunden Sie die beiden Zielpunkte.

Nehmen Sie sich zunächst den rechten Komplex vor. Etwa sechs Helikopter und ebenso viele S.H.I.E.L.D.-Einheiten sollten ausreichen, um die Basis niederzuwalzen. Ziehen Sie noch ein paar Soldaten nach, die gegnerische Fußtruppen gefangen nehmen. Schicken Sie während der Angriffe Global-Hawk-Drohnen und Jagdflieger los, die Ihren Angriff aus der Luft unterstützen.

KAPITEL 22: DIE FEINDLICHEN SICHERUNGEN DURCHBRENNEN

Ziehen Sie nach Norden, um die vier Komplexe zu schützen. Setzen Sie auch hier verstärkt Drohnen ein, um feindliche Panzerfahrzeuge zu zerstören.

ren und Ihren Bodentruppen das Vorankommen zu erleichtern. Setzen Sie zudem auf Spinner-Einheiten im Bombendrohnen-Modus, um das Gebiet gefahrlos erkunden und schwere Panzerfahrzeuge des Gegners ausschalten zu können.

KAPITEL 23: EINE SEHR SENSIBLE SITUATION

Produzieren Sie eine Luftabwehr-Wächterdrohne und schicken Sie diese zum Zielpunkt. Stellen Sie ihr einige Luft- und Bodeneinheiten als Eskorte zur Seite. Zudem sollten Sie Global-Hawk-Drohnen und Bomber ins Zielgebiet schicken.

KAPITEL 24: OPERATION UNDERCOVER

Nehmen Sie zunächst die Insel ein und schicken Sie die Baufahrzeuge erst im Anschluss daran zu den Ölquellen, um ein Lager zu errichten. Sichern Sie nun die beiden nördlichen Brücken mit Panzerfahrzeugen und rüsten Sie kräftig auf. Immer wieder greift der Feind zunächst über die linke Flanke an. Bauen Sie also Wachtürme.

Reparieren und erweitern Sie nun auch die Basis im Südosten. Erhöhen Sie die Alarmstufe auf Defcon 2, um die Tiefbohrtechnologie an der Ölquelle entwickeln zu können. Sichern Sie den östlichen Teil der Halbinsel. Auf dem dortigen Helikopterlandeplatz werden immer wieder feindliche Einheiten abgesetzt.

Nachdem Sie etwa ein Dutzend Panzerfahrzeuge und die gleiche Anzahl Soldaten und Scharfschützen produziert haben, nehmen Sie die Infanteriebasis im Norden ein. Bauen Sie dabei erneut Bäume als Deckung und besetzen Sie die Türme. Produzieren Sie derweil Hubschrauber, Global-Hawk-Drohnen und Jagdflieger, um anschließend die MIG-Flugzeuge des Gegners zu neutralisieren.

KAPITEL 25: FÜR UNS ODER GEGEN UNS?

Ziehen Sie alle Truppen auf die Insel und bauen Sie Wachtürme an den Brücken. Heftige Attacken kommen vor allem aus südöstlicher Richtung.

KAPITEL 27: DER AMERIKANISCHE WEG

Bauen Sie ein leichtes Waffendepot. Nutzen Sie auch hier wieder Bäume als Deckung und befreien Sie die Polizisten. Verschanzen Sie sich nun in dem großen Gebäude, das sich direkt bei

den feindlichen Kasernen befindet. Vernichten Sie den Porcupine-Geschützturm und besetzen Sie den Checkpoint darunter. Erhöhen Sie den Alarmstatus auf Defcon 2.

Bauen Sie ein Heliport. Stellen Sie vier Helikopter zur Verteidigung Ihres Lagers ab. Zerstören Sie auf dem Weg zu den SAM-Abwehrsystemen die beiden feindlichen Vorposten. Nehmen Sie die Bank ein, die sich hinter dem südlichen Vorposten befindet. Besetzen Sie die Kirche, können Sie den nördlichen Vorposten leichter zerstören. Bauen Sie einen Feldgenerator und einen Luftwaffen-Kontrollturm. Geschütztürme wehren gegnerische Luftangriffe ab. Attackieren Sie die beiden feindlichen Kontrolltürme samt Basis mit heftigen Luft- und Bodenangriffen.

KAPITEL 28: VIPS RETTEN

Bauen Sie noch zwei bis drei weitere Luftwaffen-Kontrolltürme, erhöhen Sie den Alarmstatus auf Defcon 1 und produzieren Sie B2-Spirit-Bomber. Bombardieren Sie nun alle Einrichtungen des Gegners rund um das Kapitel. Konzentrieren Sie sich zunächst auf die Energieanlagen, sodass die Geschütztürme ihre Arbeit nicht mehr verrichten können. Auch die feindlichen Truppen, die vor dem Kapitel postiert sind, können Sie gefahrlos mithilfe der Bomber zerstören. Stürmen Sie nun das Kapitel, um die Geiseln zu befreien.

KAPITEL 29: VERSTECKSPIEL

Postieren Sie beim Häuserkampf immer wieder Scharfschützen in den Gebäuden, damit Sie Ihre Truppen sicher zur Absturzstelle befehlen können. An der ersten Kreuzung warten einige gepanzerte Fahrzeuge auf Sie. Setzen Sie hier in erster Linie auf Ihre S.H.I.E.L.D.-Einheiten.

Folgen Sie der nächsten Straße nach rechts, erwarten Sie weitere feindliche Verbände. Auch hier sollten Sie primär auf Ihre stärksten Einheiten setzen. Der Weg vom Hubschrauber zum Präsidenten ist dagegen ein Spaziergang, hier stoßen Sie auf wenig Widerstand.

KAPITEL 30: ESKORTE

Stürmen Sie in das erste Gebäude bei den Polizeifahrzeugen und säubern Sie die Straße. Stellen Sie dem Präsidenten Truppen zum Schutz zur Seite und lassen Sie ihn erst mal zurück. An der nächsten Kreuzung sollten Sie gleich Deckung im oberen Eckhaus suchen. Nachdem Sie der rechten Straße in Richtung Zielpunkt gefolgt sind,

treffen Sie auf gepanzerte feindliche Einheiten. Setzen Sie hier wieder Ihre S.H.I.E.L.D.-Einheiten ein. Am Parkplatz angelangt, stürmen Sie das große Gebäude im Süden und säubern es. Jetzt können Sie den Präsidenten holen. Sie sollten ihn aber auf seinem Weg zum Zieltort gut bewachen.

KAPITEL 31: DAS GESETZ

Heben Sie die feindlichen Stellungen im Norden und Westen aus. Während die Basis und die Wachtürme errichtet werden, sammeln Sie alle Panzerfahrzeuge unterhalb Ihrer Basis. Die gegnerischen Thunderbolt-Flugzeuge erreichen diese dann nicht mehr.

KAPITEL 32: ZU DEN VÖGELN

Errichten Sie zwei Feldgeneratoren sowie ein schweres Waffendepot und produzieren Sie einige MLRS-Fahrzeuge, nachdem Sie den Sicherheitsstatus auf Defcon 1 erhöht haben. Der Feind greift mit Bodentruppen von Osten aus an. Errichten Sie hier mindestens zwei Wachtürme. Schicken Sie vier MLRS-Fahrzeuge zur westlichen Bank und besetzen Sie diese dann mit Fußtruppen (Sekundärziel). Hier sollten Sie weitere Truppen zum Schutz postieren. Bauen Sie eine Kaserne und setzen Sie Delta-Force-Soldaten gegen die feindlichen Hubschrauber ein. Zerstören Sie beide Kontrollgebäude.

Besetzen Sie die Bank im Osten. Errichten Sie nun mindestens drei Luftwaffen-Kontrolltürme. Zerstören Sie mithilfe Ihrer Bomber das Reparaturzentrum (Sekundärziel) und den Kontrollturm des Gegners im Norden. Greifen Sie die Energiereaktoren im Osten an. Nachdem Sie die Generatoren (Sekundärziele) und die feindlichen Einrichtungen rund um das Weiße Haus gefahrlos mit den Bombern vernichtet haben, senden Sie Bodentruppen los, die alle restlichen Gegner rund um das Weiße Haus ausschalten.

KAPITEL 33: DIE LETZTE BASTION

Errichten Sie einen Feldgenerator und eine Patriot-Abwehrstellung beim Weißen Haus. Ziehen Sie weitere Baufahrzeuge nach Norden und bauen Sie drei bis vier Wachtürme, um die ständigen Luftangriffe abzuwehren. Nehmen Sie nun mit Delta-Force-Einheiten das nördliche Bankgebäude ein. Schicken Sie anschließend Bomber in den Nordosten, um die Falling-StarUplink-Anlage zu zerstören.

Die zweite Anlage im Nordwesten ist besser geschützt, daher sollten Sie hier keine Angriffsflüge riskieren. Bauen Sie ein Wolverine-Raketensilo. Schalten Sie mit einer Atomrakete die feindlichen Energieanlagen im Norden aus. Somit haben Sie nicht nur die Gefechtsstürme lahm gelegt, sondern auch andere Einrichtungen wie die Luftwaffen-Kontrolltürme und die Superwaffe.

Nachdem Sie die zweite Falling-StarUplink-Anlage vernichtet haben, müssen Sie ein zusätzliches Wolverine-Raketensilo bauen. Jagen Sie zwei Sprengköpfe auf die elektromagnetische Raketenabwehr des Feindes und erstürmen Sie die Gebäude entlang der generischen Basis. Zerlegen Sie nun den Rest der Basis mithilfe Ihrer Bomber und der Cruise Missiles.

UL



▲ **WACHSAME EINHEITEN:** Im Lager postierte Einheiten reparieren automatisch Gebäude und wehren feindliche Angriffe ab.



▲ **KAPITEL 33:** Im letzten Kapitel müssen Sie das Patriot-Geschütz unmittelbar vor dem Weißen Haus platzieren.

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

Selbst wenn Sie den dritten MGS-Teil bereits durchgespielt haben, sollten Sie das Spiel noch nicht zur Seite legen – VGA holt noch mehr raus!

FROSCHJAGD

Wenn Sie alle 64 Frösche finden, erhalten Sie als Belohnung die ultimative Tarnung!

Die ersten fünf Frösche finden Sie in der Virtuous Mission.

☐ Jeden Frosch, den Sie gefunden haben, haken Sie einfach ab. Dann behalten Sie stets den Überblick.

1. DREMUCHIJ SÜD



▲ Direkt vor der Klippe, die man zum Baum mit der Ausrüstung hinunterrutschen muss, befindet sich der Frosch auf einem Hügel.

2. DREMUCHIJ SUMPFGEGEND



▲ Hinter dem Sumpf stellen Sie sich in die zweite Fläche mit hohem Gras. Von da aus rechts gesehen befindet sich der Frosch.

3. DREMUCHIJ NORD



▲ Zunächst gehen Sie geradeaus, dann die Zweite rechts. Immer weiter, bis Sie einen toten Baum an der Felswand sehen.

4. DOLINOVODNO



▲ Der Frosch sitzt auf dem linken südlichen Pfosten der Brücke. Erledigen Sie aber vorher die Wachen, sonst wird Alarm ausgelöst!

5. RASSVET 10



▲ Direkt unter den Treppen ist ein Loch in der Mauer. Schaut man hindurch, lacht einen der Frosch aus einiger Entfernung an.

Die weiteren Frösche sind alle in der Operation Snake Eater versteckt.

6. DREMUCHIJ OST



▲ Der Frosch versteckt sich unter einigen Baumstämmen im linken mittleren Bereich des Abschnitts. Da muss man genau hinschauen!

7. DREMUCHIJ NORD



▲ Erklimmen Sie den Baum, der am mittleren Pfad steht, und ballern Sie den Frosch vom Fuß des Hügels aus ab! Das ist ja ganz einfach.

8. DREMUCHIJ SUMPFGEGEND



▲ Nun müssen Sie zum vorherigen Abschnitt der Virtuous Mission zurückkehren. Daher gehen Sie wieder nach Süden!

Weiter nach Süden!

9. DREMUCHIJ SÜD



▲ Schauen Sie links neben dem Landeplatz zur Virtuous Mission. Springen Sie mit ☉ über den umgestürzten Baumstamm nach links.

10. DOLINOVODNO



▲ Suchen Sie auf der anderen Seite der Brücke rechts auf einem Berg nach dem Quaker. Nutzen Sie den rechten Analog-Stick.

11. RASSVET 10



▲ Unter der Treppe verbirgt sich der Frosch neben einigen umgelegten Fässern in einer schwer einsehbaren Nische.

12. CHYORNIJ PRUD



▲ Dieser Frosch befindet sich unter Wasser an den Wurzeln eines Baums im Norden. Von der Oberfläche aus kann man ihn schwer erkennen.

13. BOLSHAYA PAST SÜD



▲ Vor dem dritten Elektrozaun steht ein Baum mit mehreren Stämmen. Im Wurzelwerk des Baumes versteckt sich der Frosch.

14. BOLSHAYA PAST BASIS



▲ Gehen Sie ins mittlere, große Gebäude. Im Schlafraum der Wachen versteckt sich der Frosch frech unter einem Schreibtisch.

15. BOLSHAYA PAST SPALT



▲ Diesen Frosch müssen Sie während des Ocelot-Kampfes abschießen! Gehen Sie nach rechts und schauen Sie in Richtung Kamera.

16. CHYOMAYA PSCHERA HÖHLENEINGANG



▲ Gehen Sie in die nördlichste Höhle und kriechen Sie dort rechts durch die Öffnung. Nun durch einen weiteren Spalt zum Frosch robben.

17. CHYOMAYA PESCHERA HÖHLE



▲ Blicken Sie von der südlichsten Insel aus nach oben. An der Höhlenöffnung steht der kleine Fratze und schaut Sie an.

18. CHYORNAYA PESCHERA HÖHLENEINGANG



▲ Ungefähr in der Mitte des Weges befindet sich zur Linken eine kleine Höhle. Auf einem Felsvorsprung steht der Frosch.

19. PONIZOVJE SÜD



▲ Der Frosch ist leicht zu finden: Gleich auf der linken Seite wartet der kleine grüne Kerl auf einem umgestürzten Baumstamm.

20. PONIZOVJE WEST



▲ Tauchen Sie zur nordwestlichen Ecke. Hinter einem verrosteten Abflussgitter versteckt sich der freche Hüpfen.

21. AUßERHALB DES PROIZOVJE LAGERS



▲ Blicken Sie am Ende des linken Steges nach Süden. Dort steht der Frosch auf dem Pfosten der Schleuse und wartet auf seinen Abschuß.

22. PROIZOVJE LAGER 10



▲ Stellen Sie sich auf die weißen Kisten und schauen Sie steil oberhalb der Treppen hinauf. Der Frosch sitzt auf den Rohren rechts.

23. GRANINY GORKI SÜD



▲ Kurz bevor Sie den nördlichen Pfad erreichen, lauert Ihnen der fiese Frosch links auf einem Baum auf. Erschießen Sie ihn in Notwehr!

24. AUßERHALB VON GRANINY GORKI LABOR 10



▲ Der Frosch befindet sich links hinter dem Elektrozaun auf einem Hügel. Achten Sie unbedingt auf die Wachen, wenn Sie ihn abschießen!

25. AUßERHALB VON GRANINY GORKI LABOR 10: INNERHALB DER MAUERN



▲ Gehen Sie ganz nach rechts zu einem Schuppen mit vernagelter Tür. Hinter dem vergitterten Fenster steht der Frosch.

26. GRANINY GORKI LABOR 10



▲ Hinter der Eingangshalle liegt der Aufgang in den zweiten Stock. Kurz davor sind vier Schränke – der Frosch oben drauf.

27. GRANINY GORKI LABOR 1U WEST



▲ In einem Aufenthaltsraum der Wissenschaftler mit einem laufenden Fernseher steht der Frosch offensichtlich im Regal links.

28. GRANINY GORKI LABOR 1U OST



▲ Im Gefängnisstrakt wurde ein Frosch in der letzten Zelle eingeschlossen! Erlösen Sie ihn durch einen gezielten Schuss.

29. SVYATOGERNYJ SUD



▲ Haben Sie den ersten Grasabschnitt erreicht, drehen Sie sich wieder Richtung Eingang und blicken Sie am Gebäude empor. Dort ist er!

30. SVYATOGERNYJ WEST



▲ Folgen Sie dem linken Pfad bis zum Morast und den wachhabenden Soldaten. Dort wartet der Frosch – kaum zu übersehen.

31. SVYATOGERNYJ OST



▲ Folgen Sie stets dem linken Pfad. Wenn Sie einen Schuppen erreichen, sehen Sie ein großes Gebäude. Hier rein und den Frosch kaltstellen!

32. SOKREVENNO SUD



▲ Im Nordwesten steht ein kleiner Schuppen. Dahinter hält sich der Frosch (mit einem Camo-Index von 100 Prozent) versteckt.

33. SOKREVENNO WEST



▲ Am südlichen Ende des Flusses verbirgt sich der Frosch mal wieder hinter Baumstämmen. Die Frosch-Schonzeit ist vorbei!

34. SOKREVENNO NORD



▲ Der Frosch versteckt sich hinter einem Baum mit mehreren Stämmen. Da muss man schon genau hinschauen!

35. KRASNOGORJE TUNNEL



▲ Hinter einen der linken Pfeiler hat sich Agenten-Frosch Nummer 0035 gedrückt. Geschickt, aber nicht geschickt genug...

36. KRASNOGORJE GEBIRGSSTATION



▲ Der Frosch sitzt am nordwestlichsten Ende des Abschnitts auf einem Felsen. Den erledigen Sie problemlos mit dem SVD!

37. KRASNOGORJE BERG: SEITE



▲ Um diesen Frosch auf dem rechten Schuppen zu erwischen, muss man weiter weg stehen, da der Winkel recht ungünstig ist.

38. KRASNOGORJE BERGSPITZE



▲ Gehen Sie zum untersten rechten Geschützturm und blicken Sie nach unten über die Schlucht hinweg. Aha, da ist er also!

39. HINTER DEN RUINEN AUF DER KRASNOGORJE BERGSPITZE



▲ Benutzen Sie das Scharfschützengewehr und blicken Sie Richtung Funkturm. Etwa auf halber Höhe drückt sich der Frosch runter.

40. RUINEN AUF DER KRASNOGORJE BERGSPITZE



▲ Über dem Bett sitzt der kleine grüne Mann und hält ein Nickerchen. Zeit für einen gezielten Weckschuss.

41. GROZNYJ GRAD UNTERIRDISCHER TUNNEL



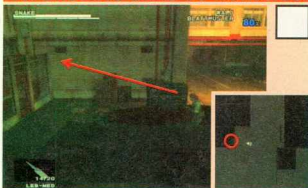
▲ Während des Kampfes gegen The Fury müssen Sie bis zum Hallende laufen und von dort aus den Frosch auf dem roten Rohr abknallen.

42. GROZNYJ GRAD 10 SÜDWEST



▲ Im mittleren Warenhaus der linken Reihe ist ein kleiner Spalt in der Tür. Dahinter ist der gesuchte Frosch. Der ist sehr schwer zu finden.

43. GROZNYJ GRAD 10 NORDWEST



▲ Stellen Sie sich aufs Auto vorm Wachturm und erledigen Sie den Frosch vor der Tür der Lagerhalle. Achten Sie dabei auf die Wachen!

44. GROZNYJ GRAD 10 NORDOST



▲ Im Nordosten befindet sich ein Haus mit Essen. Oberhalb davon ist der Einstieg in einen Schacht. Darin finden Sie den Frosch.

45. GROZNYJ GRAD 20 SÜDOST



▲ Klettern Sie die Leiter des großen Gebäudes hinauf und erledigen Sie den Frosch auf der rechten Ecke des Daches. So ein Spanner!

46. GROZNYJ GRAD 10 FOLTERKAMMER



▲ Im Raum mit den Schreibtischen versteckt sich der Frosch unter einem Tisch. So schlecht mussten die Viecher immer versteckt sein.

47. GROZNYJ GRAD 20 WAFFENLABOR OSTFLÜGEL



▲ Laufen Sie die nördlichen Treppen hinauf in den nächsten Raum. Da sitzt der freche Kerl abschlussbereit auf dem Regal.

48. GROZNYJ GRAD 20 WAFFENLABOR GANG IM WESTFLÜGEL



▲ Blicken Sie durch die südlichen Fenster. Der Frosch sitzt, schwer zu erkennen, auf einem Funkturm. Erledigen Sie ihn mit dem SVD.

49. TIKHOGORNYJ



▲ Und wieder versteckt sich ein Frosch im kühlen Nass des Flusses. Wie zu erwarten war, denn da gehört er ja auch hin!

50. TIKHOGORNYJ: HINTER DEM WASSERFALL



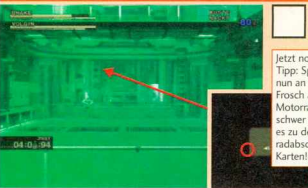
▲ Der Frosch sitzt friedlich in der Raumecke links oben und denkt über den Sinn von dreizeiligen Bildunterschriften nach...

51. GROZNYJ GRAD 10 WAFFENLABOR HAUPTFLÜGEL



▲ Links neben Shagohod befindet sich ein Tank. Rechts daneben, zwischen zwei Schalttafeln, versteckt sich der Frosch.

52. GROZNYJ GRAD 1U



▲ Während des Kampfes gegen Volgin werden Sie von einem Frosch links hinter Ihnen beobachtet. So etwas hat Snake gar nicht gerne!

53. GROZNYJ GRAD, ERSTE MOTORRADSEQUENZ



▲ Im Bereich mit den vielen Panzern wartet ein Frosch rechts oben auf einem Wachturm auf Sie. Sie haben für den Kerl nur wenig Zeit.

54. GROZNYJ GRAD, ZWEITE MOTORRADSEQUENZ



▲ Wenn Eva kurz anhält, befindet sich links ein Gabelstapler mit einem Frosch. Schwarzfahrer werden ja bekanntlich sehr hart bestraft...

55. GROZNYJ GRAD: STARTBAHN, DRITTE MOTORRADSEQUENZ



▲ Blicken Sie von der Landebahn aus stets leicht links hinter sich. Der Frosch sitzt in einiger Entfernung auf einem Schild.

56. GROZNYJ GRAD: STARTBAHN, VIerte MOTORRADSEQUENZ



▲ Dieser hier versteckt sich ähnlich wie der vorherige Frosch – nur auf der rechten Seite der Landebahn in Fahrtrichtung.

57. GROZNYJ GRAD BRÜCKE, SCHARFSCHÜTZEN-STELLE



▲ Stehen Sie auf und zielen Sie ganz nach links auf die Brückenverstreben. Sie müssen den Frosch erwischen, bevor Shagohod auftaucht!

58. GROZNYJ GRAD BRÜCKE, KAMPF GEGEN SHAGOHOD



▲ Nach dem Motorradkampf beginnt Volgin, Eva zu jagen. Nutzen Sie die Zeit und zielen Sie mit dem SVD auf den Fuß des Funkturms.

59. LAZOREVO, FÜNFTE MOTORRADSEQUENZ



▲ Am Ende dieses Abschnitts sitzt ein Frosch zwischen den rot-weißen Absperrungen. Sie haben nur eine Sekunde Zeit, ihn zu erwischen.

60. LAZOREVO SÜD, SECHSTE MOTORRADSEQUENZ



▲ Der Frosch taucht schnell auf der rechten Seite der Pistze vor einem Felsen auf. Achten Sie auf sein Quaken, wenn Sie geschossen haben.

61. LAZOREVO NORD, SIEBTE MOTORRADSEQUENZ



▲ Diesmal hockt der Frosch ausgehult auf der linken Seite der Fahrbahn auf einem Felsen. Zeit für die Raketen-Fütterung!

62. ZAOZYORJE SÜD



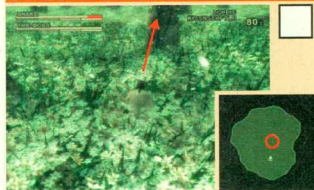
▲ Gehen Sie den linken Pfad entlang, bis Sie eine Schlucht mit einer Baumbrücke erreichen. Blicken Sie von dort aus nach rechts unten.

63. ZAOZYORJE OST



▲ An der Weggabelung steht ein großer Baum an der Felswand. Dahinter erwartet Sie das grüne Grauen! Das war der Vorletzte!

64. ROKOVOJ BEREJ



▲ Während des Kampfes gegen The Boss müssen Sie mit dem SVD den Frosch erledigen. Er sitzt auf einem Baum ziemlich in der Mitte.

GLÜCKWUNSCH

Sie haben alle Frösche erledigt! Am Schluss der Endsequenz erhalten Sie hierfür den Stealth-Camo-Zusatz. Damit können Sie sich unsichtbar machen und sich völlig unbemerkt Wachen nähern. Die schlagen dann keinen Alarm.

Damit das funktioniert, müssen Sie den Speicherstand des erfolgreich absolvierten Spiels (Menüpunkt "Spiel Laden") erneut einladen!

ALLGEMEINE TIPPS

Wir haben einige kuriose, witzige und hilfreiche Tipps zu "Snake Eater" für Sie zusammengestellt.

Schnelles Nachladen

Geht Ihr Magazin zur Neige, drücken Sie schnell zwei Mal **[B2]** und die Waffe ist in Windeseile wieder nachgeladen. Das ist besonders hilfreich bei langsamen Waffen wie der Schrotflinte oder dem Raketenwerfer.



▲ **BILD 1:** Sie haben viele Möglichkeiten, den Titelschirm zu verändern.

Aus dem Gleichgewicht bringen

Versuchen Sie, die Endgegner mit einer Schusserei zu treffen. Meistens fallen die Gegner um und Sie haben einen Vorteil.

Ändern Sie den Ablauf im Titelschirm

Durch Drücken von **[L1]** und **[L2]** können Sie die Farbgebung im Titelschirm (Snake kämpft mit einem Wachmann) verändern (**Bild 1**).

Mit **[R1]** und **[R2]** hingegen verlangsamen beziehungsweise beschleunigen Sie die Anima-



▲ **BILD 2:** Stechen Sie den ohnmächtigen Ocelot nieder für ein Zeitparadoxon.

tion. Der linke Analog-Stick ändert die Laufrichtung des Hintergrunds. Haben Sie das Spiel mindestens einmal durchgespielt, trägt Snake nun sogar seine Augenklappe!

Ocelot-Zeitparadoxon

Legen Sie sich nach der ersten Zwischensequenz mit Ocelot (er liegt ohnmächtig zu Ihren Füßen) neben ihn und stechen Sie so lange mit dem Messer auf ihn ein, bis er tot ist (**Bild 2**).

Der Game-Over-Bildschirm erscheint und Major Zero beschwert sich darüber, dass Sie ein Zeitparadoxon provoziert haben. Ocelot taucht ja in den anderen "MGS"-Sequels (die zeitlich nach "MGS 3" spielen) auf.

Kojimas Spielmodelle

In Granins Büro stehen einige Spielzeugfiguren von anderen Kojima-Spielen herum. Im Regal finden sich unter anderem der bekannte Metal Gear Rex aus "Metal Gear Solid 1", der Metal Gear Ray von "MGS 2" und Jehuty, der in den Games "Zone of the Enders 1" und "Zone of the Enders 2" eine bedeutende Rolle gespielt hat.



▲ **BILD 3:** Mit der richtigen Tastenkombination tanzt Eva sogar für Sie!

Eva träumt

Nachdem Sie den Kampf mit Shagohod überstanden haben, flüchten Sie zusammen mit Eva zu Fuß durch den Wald. Schießen Sie nun mit der Betäubungspistole auf Eva und warten Sie, bis sie eingeschlafen ist. Nun erzählt Eva im Schlaf witzige Dinge über Snake.

Spaß mit Eva

In der gleichen Sequenz können Sie Eva im Heilmenu aufrufen und die Schönheit mit **[G]** genauer betrachten. Ist Eva vollkommen geheilt, fängt sie sogar an, in der Röntgenansicht für Sie zu tanzen. Um diese völlig unerotische Ansicht wieder zu verlassen, drücken Sie **[L]** und der "Durchblick" verschwindet (**Bild 3**). Manchmal müssen Sie diesen Vorgang wiederholen, bevor Sie zu tanzen beginnt.

Übrigens: In Evas Krankenakte gibt es unter anderem witzige Einträge wie "Nagel abgebrochen" oder "Brustoperation".

Snake übergibt sich

Gehen Sie ins Heilmenu und drücken Sie **[G]**, um in die Ganzkörperansicht zu wechseln. Mit dem linken Analog-Stick drehen Sie Snake um die eigene Achse. Machen Sie dies ein paar Mal und er muss sich übergeben. Das sieht nicht nur witzig aus, sondern bewahrt Sie auch eventuell vor den Auswirkungen von vergiftetem Essen.

Eva auf die Palme bringen

Sind Sie mit Eva im Wald, können Sie sie, genau wie Snake, zum Brechen bringen, indem Sie Eva im Heilmenu ständig um ihre eigene Achse drehen. Wiederholen Sie das einige Male und Eva fängt an, sich über Snake zu beschweren.

Geheime Ego-Ansichten

Während den Zwischensequenzen gibt es oft die Möglichkeit, mit **[G]** in die Ego-Ansicht zu schalten. Dann taucht ein kleines Logo in der rechten oberen Bildschirmecke auf. An einigen Stellen des Spiels funktioniert das aber auch dann, wenn es nicht eingeblendet wird. Dann haben Sie ebenfalls die Möglichkeit, die Blickrichtung mit dem Analog-Stick zu verändern.

- Nachdem sich Snake am Ende der Virtuous Mission am Fluss geheilt hat, können Sie sich umschauen und den Körper von The Sorrow entdecken.
- Auf dem Berg beobachtet Snake Volgins Festung mit dem Fernglas. Hier können Sie



▲ **BILD 4:** Lassen Sie den Sender stecken und Eva holt ihn für Sie raus.

sehen, wie The Boss auf dem Pferd reitet und Eva die Geste von Ocelot imitiert.

- Nach der Folterszene verlässt Ocelot den Raum. Jetzt sehen Sie, wie The Boss die Ocelot-Geste macht.
- Nachdem Sie Shagohod besiegt haben und Eva Sie umarmt, sehen Sie The Sorrow hinter ihr.
- Nach dem Kampf mit The Boss können Sie ihren Geist und The Sorrow sehen. Schnief!
- Während der Endsequenz sehen Sie drei Stellen: vor dem Lagerfeuer, bei der Ordensverleihung (schauen Sie nach links!) und auf dem Friedhof. Da bekommt man ja selbst schon feuchte Augen...

Fledermäuse erschrecken

An einigen Stellen im Spiel begegnen Ihnen Fledermäuse. Sie können die Viecher erschrecken oder sie verwirren, indem Sie das Sonar einsetzen.

Alarm abstellen

Falls Alarm ausgelöst wurde, fangen Sie eine Wache und zwingen Sie sie, die Ausschaltfrequenz auszuspielen. Geben Sie diese dann im Codec-Menü ein (**[M]**) und der Alarm verstummt. Die Frequenz ändert sich nach jedem Alarm.

Extra Zwischensequenzen

Werfen Sie das Essen drei Mal zurück, wenn Snake in der Zelle sitzt. Dann beginnen Sie eine Unterhaltung mit dem Wachmann. Entfernen Sie den Transponder nicht mit der Gabel, wenn Sie in der Zelle sind. Lassen Sie ihn im Fleisch stecken. Bei der nächsten Begegnung mit Eva unter dem Wasserfall gibt es dann eine sehr lustige Szene mit ihr (**Bild 4**).

Extra Codec-Infos

Zu jedem Codec-Gesprächspartner werden Bilder eingeblendet. Rufen Sie sie öfter an, stehen mehr Bilder zur Auswahl.

Folter überstehen

Halten Sie **[L2]** während der gesamten Folterszene gedrückt (solange der Bildschirm schwarz ist). So fügt Ihnen Volgin keinen Schaden zu. Sie müssen die Taste gedrückt halten, bis Volgin wieder verschwunden ist (**Bild 5**).

Zwinkernder Raiden

Setzen Sie nach der Folterszene (Snake verliert dabei ein Auge) die Raiden-Maske auf. Snake knifft dann sein rechtes Auge zu.



▲ **BILD 5:** Mit einer geheimen Taste überstehen Sie die Folter unverletzt.

Ocelots Hintergrundgeschichte

Um mehr über Ocelot zu erfahren, ruft Eva einige Male über Codec an, während Sie hinter dem Wasserfall sind.

Revolver Ricochet

Mit der Single Action Army ist es möglich, um die Ecke zu schießen: Einfach auf feste Hindernisse wie Felsen oder Wände zielen!

Snakes Alptraum

Speichern Sie, wenn Snake in Groznyj Grad (nach der Folterszene) gefangen genommen wurde. Laden Sie diesen Spielstand und Sie dürfen ein verstecktes Minigame spielen.

Hornissen beherrschen

Haben Sie die Tarnung von The Fear ergattert (ihn also durch Ausdauerverlust geschlagen), erhalten Sie seine Hornissentarnung.

Ziehen Sie sie an und schießen Sie auf ein Nest direkt über Ihnen. Die Insekten schwirren nun um Sie herum und greifen alle Gegner in Ihrer näheren Umgebung an.

Zwischensequenzen steuern

Durch Drücken von **[A]** können Sie in die Zwischensequenzen hineinzoomen. Mit dem linken Analog-Stick können Sie sogar die Blickrichtung verändern.

MGS-2-Poster entdecken

Im Spind von Major Raikov hängt ein "MGS 2"-Poster.

Krokodile erschrecken

Finden Sie den Krokodilkopf im westlichen Teil von Chyornyy Prud und setzen Sie ihn auf. Die Krokodile erschrecken ab jetzt, wenn Sie in ihre Nähe kommen. Das klappt aber nur einmal pro Krokodil! **SH**



RESIDENT EVIL 4 – TEIL 2

Horror Reloaded: Mit dem zweiten Teil unserer Komplettlösung schaffen Sie es spielend bis zum Finale von Capcoms Grusel-Knaller.



▲ **BILD 01:** So muss das fertige Bild mit den Steinplatten aussehen. Selbst durch Rump probieren kommen Sie zum Ziel.



▲ **BILD 02:** Die Statuen gehören auf die ersten beiden Druckplatten – die anderen zwei Plätze besetzen Ashley und Leon.

dann Knopf Nr. 2 und schließlich Knopf Nr. 4 – jetzt öffnet sich die Geheimtür. In der folgenden Halle drücken Sie den Sicherheitsknopf neben dem Ausgang. Daraufhin fährt die Plattform im Zentrum nach oben und Leon rennt zu dem kleinen Raum im Süden, um einen weiteren Schalter zu betätigen. Jetzt ist der Weg zur blauen Kiste (steht auf der zentralen Plattform) frei: Schnappen Sie sich das Ornament.

Der lineare Weg führt Ihren Exorzisten anschließend zum Schlossgarten. In dem Labyrinthartigen Riesengebüsch warten nicht nur tollwütige Hunde, sondern auch zwei Mondsteine. Die beiden Teile setzen Sie nach erfolgreicher Suche in die braune Tür südlich des Gartens ein.

KAPITEL 3.2

Nachdem Ashley von den Mönchen gefangen genommen wurde, spurtet Leon durch die Holztür im Norden: Der dortige Kerkerbereich ist mit ekelhaften Schleimmonstern verseucht, die sich bei Bedarf unsichtbar machen – achten Sie also auf die schrillen Schreie der Biester. Bei den Zellen im Zentralbereich biegen Sie alsdann nach links ab und drehen an dem roten Ventil: Somit haben Sie das Wasser aus dem südlichen Keller gewölbe abgelassen und können Ihren Weg nun dort fortsetzen. Bevor Leon aus dem Rattenloch entkommt, muss er noch durch einen Fallenraum: Weichen Sie den Schwinggäkten einfach aus.

Weiter geht's auf dem Balkon der Eingangshalle: Durch einen Sprung auf den Kronleuchter erreichen Sie die gegenüberliegende Seite. Ziehen Sie nun an dem Hebel und laufen Sie durch die violette Tür im Obergeschoss. Einige Meter weiter wartet ein Rudel Mönche auf Leon: Ihr Held balanciert die Kerle ab und latscht die Treppen im südwestlichen Raum hoch. Am Ende des dortigen Balkons hüpfen Sie zu dem roten Mönch herunter – der Bursche flieht und nimmt seinen Schlüssel mit. Also spurtet Leon hinterher, erlegt den Flüchtling und sackt den Schlüssel ein. Dieser öffnet die Tür im Westen.

Rätselstunde: Die Gemälde an der Wand müssen so angeordnet werden, dass insgesamt sechs Personen darauf zu sehen sind. Und so geht's: Erst den Knopf Nr. 1 drücken, dann Knopf Nr. 3,

KAPITEL 3.3

An der kleinen Theke drücken Sie auf die Glocke: Ein Wandgemälde klappt heraus. Schießen Sie auf den darauf abgebildeten Rotwein, damit die Gitter des angrenzenden Raums aufgehen. Sobald Leon diesen Saal betritt, fällt ein Käfig herunter und zahlreiche Gegner stürmen herbei. Flüchten Sie schnellstmöglich aus der Todesfalle – im Osten liegt der rettende Ausgang. Die nächste Aufgabe ist leicht: Hüpfen Sie in die Halle, legen Sie den Hebel um und latschen Sie über die nun entstandene Brücke. Kleiner Tipp: Im Nebenraum liegt ein kostenloser Raketenwerfer!

KAPITEL 3.4

Ashley ist wieder da! Allerdings steckt die Dame in der Bredouille: Holen Sie das Sniper-Gewehr



▲ **BILD 03:** So sehen die kleinen Hölzer aus, die Sie im Glockenturm abschießen müssen. Drei an der Zahl gilt es zu finden – für aufmerksame Spieler keine große Schwierigkeit.

raus und ballern Sie (vorsichtig!) auf die Stahlstreben, die Ashleys Körper umgeben. Sind alle drei Fesseln gelöst, eilen Mönche herbei: Töten Sie alle Angreifer, damit Ashley sicher aus der Halle entkommen kann.

Jetzt schlüpfen Sie erstmals in die Rolle der Präsidententochter. Weil das Mädel keine Wumme hat, wehren Sie sich mit Öllampen: Einfach in der Nähe einer Funzel die A-Taste drücken, schon geht der Widersacher in Flammen auf. Nachdem Sie die beiden Gittertore mit den Kurbeln hochgezogen haben, rennen Sie durch die Türe im Süden. Der dunkle Raum birgt keine Gegner, dafür aber ein kleines Rätsel: Drehen Sie Ashley nach links und krabbeln Sie unter dem Tisch hindurch. In der Ecke ist ein roter Knopf – drücken Sie ihn! Jetzt ist der Weg zur Steinplatte im Zentrum des Raums frei. Ashley sackt das Objekt ein und aktiviert auch den zweiten Knopf (bei der Steinplatte). Oh Wunder, ein weiteres Tor geht auf: Laufen Sie durch, schieben Sie den Schrank von der Wand und drücken Sie den dahinter versteckten Knopf – der Weg nach Norden ist nun frei. Jetzt stößt Ashley auf ein Podest mit einem Schiebepuzzle (Bild 01): Ordnen Sie die Teile so an, dass ein Bild entsteht. Das vorhin gefundene Steintablett komplettiert das Relief.

Im nun geöffneten Geheimraum stibitzt Ashley das Salazar-Wappen sowie das Schlangenorname. Dummerweise traben nun Ritter heran, denen Sie tunlichst ausweichen sollten! Rennen Sie also schnell zurück zum Korridor und dann in den nordöstlichen Raum. Hier kann Ashley das Familienwappen einsetzen und über eine Leiter nach oben flüchten – endlich in Sicherheit!

KAPITEL 4.1

Steuern Sie Ihr Team nach Norden, wo Leon auf die Plattform steigt und Ashley zurücklässt. Im Drachenraum erwartet ihn ein feuriger Empfang: Kultisten fahren in Steinstatuen umher, die Feuer auf Ihren Helmen spucken. Nehmen Sie die Kerle mit der Sniper-Wumme aufs Korn und laufen Sie nach Norden. Am Ende der Halle bricht der Steg zusammen: Wenn Sie auch den letzten Feuerturmfahrer ausgeschaltet haben, kommt die Plattform wieder zur Vorschein. Leon läuft dann zur blauen Kiste, schnappt sich das Löwenornament und kehrt zu Ashley zurück. Jetzt fahren die beiden Helden mit der Trambahn zur Haupthalle, um dort die drei Ornamente einzusetzen. Hinter dem Fresko laufen Sie nach Norden: Eine weitere Bahn wartet auf Leon und Ashley.



▲ **BILD 04:** Ist der Riese schockgefroren, können Sie ihn in Ruhe aufs Korn nehmen.



▲ **BILD 05:** Hier wird's ganz schön brenzlich. Versuchen Sie, den ersten Giganten durch Drücken des Schalters zu versenken. Das zweite Ungetüm müssen Sie jedoch bekämpfen.

An der Endstation angekommen, laufen Sie in den westlichen Raum: Hier müssen Sie alle vier Druckplatten gleichzeitig beschweren. Und so geht's: Schieben Sie die beiden Statuen auf zwei der Platten (Bild 02), setzen Sie Ashley auf einer weiteren ab und stellen Sie Leon schließlich auf die letzte. Durch die nun offene Tür erreichen Sie einen Fallenraum: Die herunterkommenden Stacheln stoppen Sie, indem Sie die vier roten Punkte an der Ecke zerschießen. Und es kommt noch fieser: Ashley wird im folgenden Gang eingesperrt und ein Bohrer rast heran – schießen Sie schnell mit dem Sniper-Gewehr auf die Fahrer des tödlichen Gefährts. In der roten Schatzkiste finden Sie dann den gesuchten Gral der Königin. Jetzt schlendert Ihr tapferes Doppel in den östlichen Trakt. Lassen Sie Ashley zurück und nehmen Sie erst dann den Gral des Königs vom Tisch – alle Türen schließen sich und Ritter stapfen herein. Nachdem die Kerle erledigt sind, laufen Sie auf der Karte nach Norden: Das Tor lässt sich mit den beiden königlichen Kelchen öffnen.

Im ruinierten Ballsaal wird Ashley abermals entführt und Leon öffnet die Zugbrücke, indem er auf die beiden Verankerungen ballert. So erreicht Ihr Musterkämpfer den Glockenturm der Burg: Laufen Sie schnell links die Treppe hinauf und durch die östliche Tür ins Innere des Gemäuers. Hier klettert Leon die Leitern empor und sucht während der Kraxelei nach Holzstücken, die zwischen den Zahnrädern klemmen – schießen Sie die drei Klötze ab (Bild 03). Oben angekommen, müssen Sie nur noch den Hebel betätigen, um die Brücke außerhalb des Turms zu drehen. Über den frischen Steg erreichen Sie eine weitere Halle, in der viele Gegner lauern. Sind die Kerle erst mal erledigt, setzt Leon seinen Weg hinter der östlichen Türe fort und landet nach einer Zwischensequenz im Abwasserkanal. Laufen Sie den Tunnel entlang und durch die Tür im Norden – der dortige Knopf aktiviert den Auf-

zug. Das Problem: Sie müssen vier Minuten warten und ein Riesenmonster bekämpfen!

BOSSKAMPF: VERDUGO

Das Tentakelbiest klettert zu Beginn des Gefechts im Gebälk herum. Sobald es angreift, werden die Tasten eingeblendet: Drücken Sie diese schnell nach, um den Attacken auszuweichen. Wenn das Vieh Sie schließlich zu Fuß jagt, laufen Sie zum roten Flüssiggaskanister und werfen diesen um (Bild 04). Der Verdugo friert nun für kurze Zeit ein – Ihre Chance zur Attacke! Wer einen Raketenwerfer hat, ist fein raus: Ein Schuss aus der Megakanone zerlegt den Feind in tausend Einzelteile. Alle anderen müssen ausharren und (sobald die Türe aufgeht) nach weiteren Gastanks suchen, um den Feind abermals zu frosten. Ist der Countdown abgelaufen, flüchten Sie zum Aufzug im Osten.

KAPITEL 4.2

Im Minenschacht müssen Sie eine Mauer sprengen. So wird's gemacht: Ziehen Sie an dem Hebel im Nordwesten der Höhle, laufen Sie dann zum Stromverteiler auf der oberen Ebene und aktivieren Sie diesen. Nun steht eine Lore bereit, in der Dynamit lagert. Mit dem Sprengstoff jagen Sie dann die besagte Wand in die Luft.

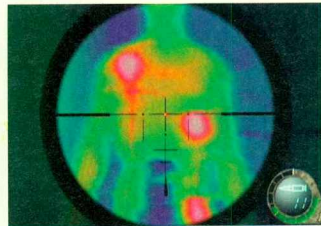
Die folgende Halle wird von zwei Giganten bewacht. Den ersten entsorgt Leon, indem er den Hebel zieht (Bild 05), sobald eines der Riesenmonster auf der zentralen Bodenklappe steht. Das zweite Ungetüm meucheln Sie auf gewohnte Weise: Draufballern, auf den Rücken klettern, Parasit zerhacken – fertig. Jetzt findet sich Ihr Alter Ego auf einem Bergpfad wieder: Suchen Sie nach zwei kleinen Höhlen, in denen Knöpfe an der Felswand angebracht sind. Drücken Sie beide Schalter, öffnet sich der Ausgang im Süden. Dort stoßen Sie auf diese Stampffallen: Laufen Sie unter den Steinbrocken hin- ▶



▲ **BILD 06:** Wenn Sie lange genug auf das Auge ballern, entpuppt sich der Gnom Salazar und streckt kurz die Rübe raus.



▲ **BILD 08:** So müssen Sie die Pfeile anordnen, um das kleine Labor zu öffnen und an die gesuchte Karte zu kommen.



▲ **BILD 09:** Der Regenerator durch das Fernrohr des Gewehrs. Die roten Punkte sind verwundbar – also ballern Sie drauf!

durch und ziehen Sie am Hebel in der Mitte des Korridors – so kommt Leon auch am letzten Stampfer vorbei und erreicht schließlich den retenden Aufzug.

KAPITEL 4.3

Am östlichen Rand der Ruinen steht eine Hütte: Springen Sie durch das Fenster und dann in die Falltüre am Boden. Um die Türe in der Ausgrabungsstätte zu öffnen, benötigen Sie einen speziellen Schlüssel – und der wird von einem Ketensägenmann bewacht. Schnappen Sie sich den Türöffner aus dem nördlichen Raum und verlieren Sie dabei nicht den Kopf! Danach geht's durch das östliche Portal zu einer weiteren Stachelfalle: Ballern Sie wieder auf die roten Lichter an der Decke – die Falle stoppt.

Jetzt steht eine kleine Lorenfahrt auf dem Plan: Sobald Sie den Hebel abballern, rollt der Zug an. Achten Sie stets auf Balken, die den Weg versperren – an diesen Stellen müssen Sie sich durch Drücken einer Tastenkombination bücken. Irgendwann entgleist der Zug und Leon findet sich in einer Kammer wieder. Sobald Sie den Operstein aufnehmen, öffnet sich ein Geheimtunnel – rein da! Bei den Ruinen platziert Leon den

Operstein in die Türöffnung und nimmt den Lift. Willkommen in der Kathedrale! Sobald Sie gen Süden spazieren, verschwindet die dortige Brücke. Laufen Sie also zurück und steigen Sie auf die linke Hand der Statue. Bei der mittleren Plattform prangt ein Hebel: Drücken Sie diesen, um auch die rechte Hand der Statue in Bewegung zu setzen. Jetzt kann Leon auf die andere Seite hüpfen, die dortige Leiter herunterklettern und den großen Schalter umlegen – die Brücke erscheint wieder. Wenn Sie nach Norden gehen, erwacht der steinerne Salazar plötzlich zum Leben: Durch schnelles Tastendrücken und einen gezielten Schuss aufs Schloss an der Nordtür entkommen Sie dem Verfolger.

Im Zentralturm angekommen, latschen Sie die Treppen hinauf – weichen Sie dabei den Fässern aus! Oben benutzen Sie den Lift, indem Sie zuerst alle Kisten hinunterschieben und dann den Knopf drücken. Nach der extrem langsamen Fahrt erreicht Leon die Spitze des Turms, wo ein weiterer Aufzug wartet.

BOSSKAMPF: SALAZAR

Dieser Zwischengegner sieht schlimmer aus, als er ist: Zielen Sie auf das große rote Auge in der

Mitte des Monsters (Bild 06). Nach einigen Treffern kommt der mutierte Salazar aus seinem Kokon – mit dem Sniper-Gewehr machen Sie ihn langsam aber sicher fertig. Wiederholen Sie diese Prozedur, bis Salazar tot umkippt. Nach dem Bosskampf geht Leon durch die östliche Pforte, steigt das Seil hinunter und braust zu Saddlers Festung.

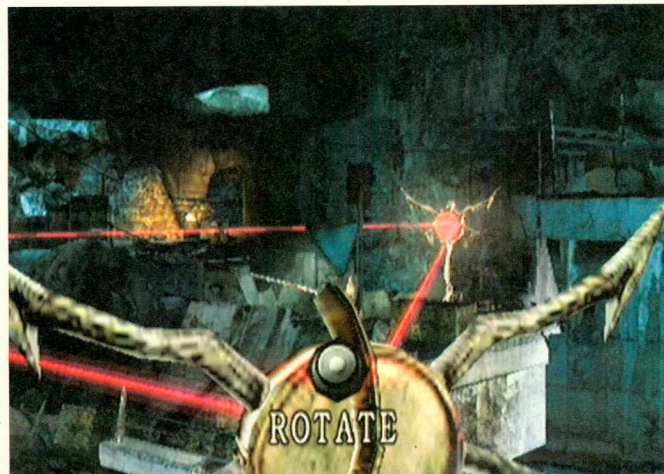
KAPITEL 5.1

Von der Landezone aus kämpfen Sie sich bis zum Haupttor vor. Um den Eingang zu öffnen, müssen Sie zuerst einen Strahl (neben der Türe) aktivieren und dann zwei Spiegel (auf den Dächern der beiden Hütten) so ausrichten, dass der Lichtkegel in die Linse rechts neben der Türe fällt (Bild 07). Ist das geschafft, geht die Horror-Reise auf einem Klippenpfad weiter: Durch die schwarze Türe am oberen Ende erreichen Sie die Küche und schließlich die Monitorstation. Sobald Sie die Bildschirme anschauen, wird Ashleys Aufenthaltsort als rot blinkender Punkt auf der Karte angezeigt – schnell dorthin! Dummerweise ist die Türe zum Müllplatz versperrt: Leon braucht eine Schlüsselkarte. Also latschen Sie zum Autopsieraum im Süden und öffnen dort die rechte Labor-kammer (Bild 08). Hier liegt eine arme Leiche, die eine Keycard in ihren Händen hält.

Dummerweise hat Ihr Diebstahl ein Monster namens Regenerator geweckt: Laufen Sie schnell zum Kühlraum, öffnen Sie diesen mit der Keycard und deaktivieren Sie die dortige Gefrieranlage. Dadurch wird ein weiterer Schrank zugänglich, in dem ein Gewehraufsatz liegt – nur durch dieses Zielfernrohr erkennen Sie die verwundbaren Stellen des Generators (Bild 09). Ist das Biest tot, überschreiben Sie an dem Gerät links neben der Tür Ihre Keycard und laufen zur Mülldeponie. Von dem stinkenden Moloch aus ist es nicht mehr weit bis zu Ashleys Zelle: Schade bloß, dass sich die Gefängnistür nicht öffnen lässt. Also setzt Leon seinen Weg bis ins Wissenschaftslabor fort: Der dortige Regenerator trägt den gesuchten Zellenschlüssel an seinem Körper – er wird es bereuen... Nun befreien Sie Ashley.

KAPITEL 5.2

Laufen Sie zurück zur Mülldeponie: Dort wird Ihr Duo von Schurken überrascht. Töten Sie alle Widersacher und drücken Sie dann den Knopf – der Weg ist wieder frei. Nach der Zwischensequenz verstecken Sie Ashley in einem Container und



▲ **BILD 07:** Die Dreherei an den Spiegeln ist simpel, achten Sie einfach auf die roten Strahlen. Unser Bild zeigt, wie es geht. Bei korrekter Einstellung öffnet sich das Tor.



▲ **BILD 10:** Der Lastwagen ist halb so schlimm. Ballern Sie auf den Kühlergrill, dann geht die Karre schnell in Flammen auf.



▲ **BILD 11:** Wer ruhig abwartet, findet schnell das Schema der Laserfallen heraus – einfach fix drunter durchrennen!

bekämpfen dann den anrückenden Regenerator. Jetzt kann Ashley wieder rauskommen und Ihnen beim Schieben zweier Container helfen. Die Dinger versperren nämlich den Weg.

In der Müllverbrennungsanlage wartet ein weiterer Hinterhalt: Während Dutzende Kerle anrücken, drücken Sie auf den Knopf im Kontrollraum, um die Abrissbirne zu aktivieren. Nach drei Rammattacken gibt die Wand einen Ausgang frei – schnell raus hier! Am Ende des folgenden Gangs stellen Sie Ashley neben einen der beiden Knöpfe und betätigen selbst den anderen. Vorsicht: Sie müssen genau dann drücken, wenn alle Lichter über dem Tor leuchten.

Jetzt steht eine weitere Spritztour an: Dieses Mal fährt Ashley einen Truck, während Leon von der Ladefläche aus Verfolger abballt. Nach wenigen Minuten fährt ein feindlicher Laster von hinten heran. Stoppen Sie das Ungetüm mit gezielten Salven auf den Kühlergrill (**Bild 10**). Irgendwann erreicht Ihr LKW einen riesigen Aufzug. Um den Lift zu aktivieren, steigen Sie die Leiter hinauf und legen den Hebel um – schon kann die Bulldozer-Tour weitergehen. Der feindliche Laster braust erneut heran, dieses Mal aber von vorne: Machen Sie Altmittel aus der Kiste! Nach der rabiaten Raserei wird Ashley wieder entführt – ist ja mal was ganz Neues!

KAPITEL 5.3

Wieder alleine, kämpft sich Leon zum südwestlichen Maschinenraum durch. Dort wartet Fiesling Krauser auf den Helden: Durch ständiges Nachdrücken eingblendeter Tastenkombi besiegen Sie den Supersoldaten und erreichen einen mit Laserfallen gesicherten Gang. Laufen Sie im richtigen Moment an den ersten beiden Strahlensäulen vorbei. Sobald Leon den Knopf am Ende des Ganges betätigt, rauscht eine weitere Laserbarriere heran – weichen Sie mittels der eingblendeten Tastenkombi aus (**Bild 11**). So gelangt Leon in den Thronsaal: Hinter dem Herrscherstisch ist eine Geheimtür – gehen Sie hindurch. Die dahinter liegende Höhle führt Sie schließlich zu einem riesigen Stahlkäfig.

BOSSKAMPF: U3

Zu Beginn des Gefechts stecken Sie im vordersten Teil des Käfigs. Während das U3-Versuchstier hinter Leon herjagt, müssen Sie nach zwei roten Schaltflächen suchen. Sobald beide aktiviert sind, beginnt ein Countdown: Wer jetzt

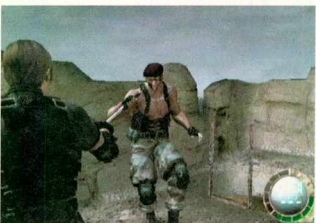
nicht schnell genug zum Ausgang spurtet, stürzt mit dem Käfig ab! Diese Prozedur wiederholt sich noch zweimal, bis schließlich der gesamte Stahlbau samt Bossmönster in den Abgrund fällt. Ein wichtiger Hinweis: Die Rolltore im Käfig lassen sich nur durch das Abschießen von grünen Lampen öffnen. Achten Sie auf das grelle Blinken und suchen Sie stets auch an der Decke nach den kleinen Öffnungsmechanismen!

Leider will U3 nicht aufgeben: Der Absturz mit dem Käfig hat das Ekelbiest nur kurz außer Gefecht gesetzt. Doch jetzt machen Sie es endgültig platt: Laufen Sie in den Gang und lassen Sie hinter sich das Tor herunter. Nun können Sie ungestört auf den Widerling ballern – am besten mit einer dicken Magnum!

Nach diesem aufreibenden Scharmützel läuft Leon nach Norden und klettert die Leitern hinauf. Am Ende der Sprossen erreichen Sie eine kleine Siedlung. Durch ein Loch im Boden (in dem Zelt) kommt Leon zu einem weiteren Tunnel – dieser Weg führt Sie zu den Burgruinen, wo Nervensäge Krauser bereits wartet. Während Sie durch die Häuser-Überreste latschen, taucht der Satanssöldner immer wieder auf. So wird der Kampf zum Kinderspiel: Rennen Sie schnell zu Krauser, er steckt dann seine Wumme weg und attackiert mit dem Messer. Tun Sie es ihm gleich und fucheln Sie wie wild mit Leons Klinge herum – nach jeweils zwei bis drei Treffern tritt Krauser eine kurze Flucht an (**Bild 12**). Haben Sie schließlich die beiden ersten beiden Puzzleteile des "Heiligen Biests" eingesammelt, steht dem Showdown mit Krauser nichts mehr im Wege.

BOSSKAMPF: KRAUSER

Der Colonel ist inzwischen mutiert und hat eine Bombe gelegt – Sie haben also nur drei Minuten



▲ **BILD 12:** Lassen Sie Krauser erst näher kommen und stechen Sie dann zu.

Zeit, dieses Gefecht zu gewinnen. Schießen Sie Herrn Krauser mit einer Magnum oder mit dem Sniper-Gewehr in die Knie. Er kippt dann um und streckt seinen Kopf hervor – das perfekte Ziel für eine Schrotladung. Wiederholen Sie diese Taktik, bis der Muskelprotz nicht mehr aufsteht. Danach sacken Sie das dritte Puzzleteil ein und öffnen damit die Tür im Nordosten der Karte.

KAPITEL 5.4

Der nächste Abschnitt ist eine riesige Kaserne. Zum Glück bekommt Leon Luftunterstützung: Ein befreundeter Helikopterpilot jagt in regelmäßigen Abständen feindliche Stellung hoch. Setzen Sie einfach Ihren Weg nach Norden fort, bis die Schurken das Haupttor vor Leons Nase schließen. Um es wieder zu öffnen, müssen Sie die beiden grünen Knöpfe am Rand des Tors drücken. Weiter im Norden erreichen Sie schließlich einen gesicherten Hof. Auch hier müssen Sie den Türöffner mimen: Einer der zahlreichen Gegner besitzt eine Keycard, die das Sicherheitsschloss im nördlichsten Raum deaktiviert. Erst wenn das erledigt ist, können Sie die beiden Schalter betätigen und somit den Ausgang nach Norden öffnen. Am Ende der Korridor trifft Leon seine Freundin Ashley wieder.

DAS FINALE

Mit dem Aufzug geht's zur Konstruktionsplattform: Dort wartet bereits der ebenso brutale wie hässliche Saddle auf Sie. Ballern Sie auf die Augen des Monstrums (**Bild 13**) bis es zusammenklappt. Dann springen Sie per A-Taste auf und Leon sticht automatisch mit dem Messer zu. Wiederholen Sie diese Prozedur so lange, bis Ada erscheint und Ihnen einen Raketenwerfer auf die Plattform schmeißt. Laufen Sie zu der Riesenummure (sie liegt im Westen) und ballern Sie auf Saddle – eine automatische Zwischensequenz beendet den Spuk. Noch haben Sie "Resident Evil 4" aber nicht vollendet: Rennen Sie schnell zum Aufzug und holen Sie Ashley ab. Mit dem Mädel im Schlepptau spürten Sie dann durch die Höhle zum wartenden Jetski. Die folgende Fluchtsequenz ist kein großes Problem: Geben Sie mit dem linken Stick Gas und weichen Sie den Felsen aus. Nach wenigen Minuten erreichen Sie den rettenden Ausgang der Höhle. **TK**

■ **Herzlichen Glückwunsch! Sie haben das Spiel erfolgreich gemeistert.**
THE END



▲ **BILD 13:** Nur die Augen an den Beinen des Monsters sind verwundbar.

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

Explosionen, vorbeizischende Kugeln und Sie mittendrin: Mit unseren Tipps bringen Sie Sergeant Bakers Truppe sicher durch die Schlacht.



▲ VERTAUSCHTE ROLLEN: Geben Sie Ihren Mannen Deckung, während diese einen einzelnen Gegner zur Strecke bringen.

VERSCHOLLEN IN FRANKREICH

Zu Beginn des Spiels läuft Sergeant Baker mit maximal drei Kollegen durch die Botanik. Dies macht seine Sache nicht unbedingt leichter, da jeder feindliche Angriff das Ende der Mission bedeuten kann. Gehen Sie daher entsprechend langsam vor. Lassen Sie die übrigen Soldaten stets aufrücken, sodass die Jungs direkt an Ihrer Seite sind. Auf diese Weise können Sie bei Angriffen schneller reagieren und die Kameraden in Deckung schicken. Riskante Maßnahmen wie etwa "Stürmen" sollten Sie sich aber tunlichst verkneifen. Beschießen Sie den Gegner nicht hinreichend, werden Ihre Kollegen zu leicht von dem Opponenten verletzt. Platzieren Sie Ihr Team lieber in einer abgelegenen Ecke und gehen Sie danach selbst auf die Jagd.

DURCH DIE HINTERTÜR

Meiden Sie möglichst offene Plätze und Hauptstraßen – hier lauert der Tod! Statt den offensichtlich kürzesten Weg zu nehmen, schleichen Sie lieber durch das Hinterland. Ein Blick auf die taktische Karte hilft bei der Suche nach der idealen Angriffsroute in den meisten Fällen. Oftmals gelangen Sie über solche alternativen Pfade sofort in den Rücken des ahnungslosen Widersachers und können diesen somit leicht außer Gefecht setzen.



▲ IN STELLUNG: Achtung, hinter den MGs sind Sie nicht unverwundbar. Lassen Sie den Feind daher nicht zu nahe herankommen.



▲ GRUPPENANGRIFF: Mit dem kompletten Team stürmt es sich am besten. Fokussieren Sie dabei das Feuer auf einzelne Feinde.

VON DER SEITE

Die wichtigste Taktik in "Brothers in Arms: Road to Hill 30" ist allerdings das so genannte Flankieren. Häufig treffen Sie auf Gegner, die sich automatisch hinter Sandsäcken oder Mauern in Deckung bringen. Diese mit einem gezielten Schuss zu erwischen, dauert lange und kostet viel Munition. Daher greifen Sie im Verlauf auf zwei Teams zurück: Das Feuer- und das Angriffsteam. Das Feuerteam hat stets die Aufgabe, die feindlichen Soldaten heftig zu beschießen, sodass diese nicht mehr aus ihren Löchern herauskommen.

Gemeinsam mit dem Sturmteam spürten Sie dann über einen kleinen Umweg auf die Flanken der Gegner. Mit Hilfe der Karte suchen Sie sich Ihren Weg hinter die feindlichen Linien und haben von dort aus freie Schussbahn auf die noch abgelenkten Gegner. Schleichen Sie sich auf den letzten Metern auf Knien heran, damit Sie nicht

so schnell bemerkt werden. Sobald Ihr Team gute Sicht auf den Feind hat, kracht es. Warten Sie nicht zu lange, denn die deutschen Soldaten schauen gelegentlich nach links und rechts.

PANZER KNACKEN

Wie in beinahe jedem Team-basierten Ego-Shooter sind auch in "Brothers in Arms: Road to Hill 30" die riesigen Tanks ein echtes Ärgernis. Anders als in "Ghost Recon 2" schleppen Ihre Mannen hier jedoch keine Bazooka mit sich herum. Vielmehr gilt es, diese in den jeweiligen Levels zu finden: Sie entdecken die Raketenwerfer meist in kleinen Holzkisten bei Vorposten oder ehemaligen Lagern der Deutschen. Doch selbst wenn Sie die Waffe gefunden haben, ist der Sieg noch nicht sicher! Schließlich müssen Sie auch noch richtig treffen – die Tanks sind nämlich nicht an allen Stellen gleich stark gepanzert. An ihrer



▲ AUS DEM HINTERHALT: Sie haben eine deutlich ruhigere Hand, wenn Sie sich beim Feuern hinknien.



▲ GROSSER FREUND: Panzer sind effektiv gegen feindliche Infanteristen und ballern mit MG und der Kanone alles nieder.



▲ **BLUTIGE NASE:** Laufen Sie im Zickzack auf ein MG-Nest zu.

Front etwa prallen häufig sogar zwei Raketen ab, bevor das Gefährt in die Luft fliegt. Greifen Sie stattdessen seitlich oder wenn es die Situation zulässt, von hinten an. Dann genügt meistens schon ein einziger Treffer. Denken Sie aber daran, sich zum Anvisieren in eine möglichst sichere Deckung zu verkriechen.

Wer es etwas gefährlicher mag oder die Bazooka nicht findet, kann auch eine Granate in die Dachluke eines Panzers werfen. Sorgen Sie zunächst für die notwendige Feuerunterstützung und erledigen Sie dann möglichst alle feindlichen Infanteristen auf dem Feld. Danach heißt es die Beine in die Hand zu nehmen: Spurten Sie von Deckung zu Deckung. Bleiben Sie dabei nur kurz stehen, um sich vor den ratternden Gewehrsalven des Kettenfahrzeugs in Sicherheit zu bringen! Sobald Sie das stählerne Ungetüm erreicht haben, begeben Sie sich auf dessen Rückseite. Mit der Aktionstaste können Sie nun eine tödliche Granate in die Einstiegs Luke des Tanks werfen – bumm!



▲ **RISKANT:** Das Erstürmen gut bewachter Stellungen zieht oft schwere Verluste nach sich. Bereiten Sie den Angriff mit einigen Granaten vor.

FIRE IN THE HOLE!

Granaten spielen in "Brothers in Arms: Road to Hill 30" eine wichtige Rolle. Damit treiben Sie versteckte Gegner aus ihren Bunkern oder machen gar einer kleinen Truppe den Garau. Allerdings ist der Umgang damit nicht ganz einfach: Der Blickwinkel beeinflusst nämlich maßgeblich die Distanz des Wurfs. Greifen Sie also ein weiter entferntes Ziel an, schauen Sie entsprechend gen Himmel. Besonders kritisch ist allerdings der Einsatz von Granaten in engen

Räumen. Blicken Sie unbedingt auf den Boden, um den Sprengsatz nur sachte zu ihren Widersachern zu lupfen. Sonst schleudern Sie die Granate möglicherweise gegen Wände und richten Schaden unter Ihren eigenen Männern an. **WS**



WAFFENBRÜDER IM GEFECHT

"Sperrfeuer" ist das am häufigsten genutzte Kommando in "Brothers in Arms: Road to Hill 30". An einem farbigen Kreis über den Köpfen der Gegner erkennen Sie, wie aggressiv und frei die Schurken gerade attackieren können.

Der rote Sperrfeuer-Kreis zeigt es an: Die Deutschen greifen ohne jede Einschränkung an. Sie haben ausreichend Zeit zum Zielen und sind somit sehr gefährlich für Bakers Truppe. Geben Sie jetzt den Befehl "Sperrfeuer" und halten Sie am besten erstmal die Füße still.

Ist das Symbol weiß, ist die Zeit zum



▲ **ROTER SYMBOLKREIS:** Jetzt wird es Zeit, das Sperrfeuer zu eröffnen.

Gegenangriff gekommen. Umgehen Sie jetzt die Feinde und machen Sie sie danach fertig. Kleiner Tipp am Rande: Durch Büsche und morsche Zäune können sie hindurchschießen.

Nutzen Sie den Kreis als Anhaltspunkt. Zielen Sie ein Stückchen tiefer und mit ein wenig Glück erwischen Sie den Feind.



▲ **WEISSER SYMBOLKREIS:** Der weiße Kreis ist das Zeichen zum Gegenangriff. Ihre Kameraden beschäftigen den Feind und geben Ihnen die Gelegenheit zum Anschleichen.

VGA JUNI 2005

AB 11. MAI AM KIOSK!

Star Wars Episode III 

▲ **MÄCHTIG:** Sind Millionen von Kinogängern auch Garanten für ein gutes Spiel? Ob das Episode-III-Game was taugt, lesen Sie im nächsten Monat.

Hitman 4: Blood Money 

▲ **GEWALTIG:** Profikiller 47 ist zurück – wir widmen ihm ein großes Special.

Stronghold 2 

▲ **STEINIG:** Wir testen das sehnlich erwartete Aufbauspiel.

Pariah 

▲ **FEURIG:** Die neue Shooter-Hoffnung der Unreal-Macher.

AUSSERDEM IM HEFT:

Destroy All Humans!

WER hat dem Alien die Waffe in die Hand gedrückt?

Jade Empire

WIE gut ist Biowares Action-RPG wirklich?

Marc Ecko's Getting Up

WAS hat der Klamotten-Gott Marc Ecko in diesem saucvollen Game im "GTA"-Stil verloren?



PC-VOLLVERSION

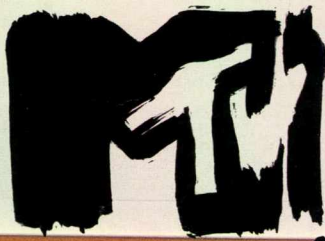
In der nächsten Ausgabe finden Sie wieder eine PC-Vollversion und Videos zu aktuellen Top-Hits!



◀ **DESTROY ALL HUMANS!** In der blauen Haut dieses Aliens gehen Sie auf Menschenhatz.

Jetzt bequem zu Hause lesen
Jahresabo für nur € 20,40
Lieferung frei Haus!
☎ 01805-90 90 88 (€ 0,12/Min.)

**MAINST
REAM
IS DEAD**



IMMER 23.00

MUSIC TELEVISION®

MONTAGS
MTV SPIN
●●●●●

DIENSTAGS
MTV ROCKZONE

MITTWOCHS
MTV URBAN

DONNERSTAGS
MTV LIVE

WWW.MTV.DE

[illegible]

			Nokia Löschbegriff
50036	50044	50136	69998
PIT BULL			
50803	51200	51337	51352
51476	51641	51760	52240