WELTPREMIERE: GETAWAY2 ENTHÜLLT!

Exklusiv: Spielbare PS2-Demos auf der DVD

€ 7,50 | 01/2004

Österreich € 7,80
Belgien € 7,80
Luxemburg € 7,80
Schweiz sFr 14,80

PlayStation.2

PlayStation.2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

DVD DAS EINZIGE MAGAZIN MIT SPIELBAREN PS2-DEMOS!

10 SPIELBARE PS2-DEMOS

PRO EVOLUTION SOCCER 3

SPIELBAR! Kickt eine komplette Halbzeit mit dem besten PS2-Fußballspiel – genial!

THE SIMPSONS: HIT & RUN

SPIELBAR! Kreuz und quer durch Springfield rasen: Steigt ein und trefft die Trick-Helden!

THE HULK

SPIELBAR! Haut als Hulk mal ordentlich auf den Putz: Mit Riesenkraft und Combo-Power losprügeln!

AUSSERDEM SPIELBAR:
BUFFY: IM BANN DER DÄMONEN, NHL HITZ PRO U.A.

VIDEO: MISSION: IMPOSSIBLE – OPERATION SURMA

NEU: DOWNLOADS!
MGS 2, ENTER THE MATRIX, Z.O.E. 2, SILENT HILL 3, BOUNTY HUNTER U.A.

DT-Control geprüft: Die hochgeprüfte Datenträger ist nicht jugendbeeinträchtigend. Keinerlei ohne Altersbeschränkung

Tom Clancy's
SPLINTER CELL 2
PANDORA TOMORROW

Mit Nachtsichtgerät und Motion-Tracker auf Stealth-Mission: Undercover-Infos und exklusive Bilder zum Agenten-Knaller!

TERMINATOR 3 AUF PS2!

Du bist der Terminator: Zwei neue PS2-Spiele mit Arnie-Action!

PS2-EINKAUFSBERATER

Die Tipps der Profis für das ultimative Spielevergnügen: Diese Spiele rocken richtig! Extra: Die coolsten Bundles!

TIPPS & TRICKS: CHEATS, TIPPS UND ÜBERLEBENSREGELN ZUM "GTA"-RIVALEN

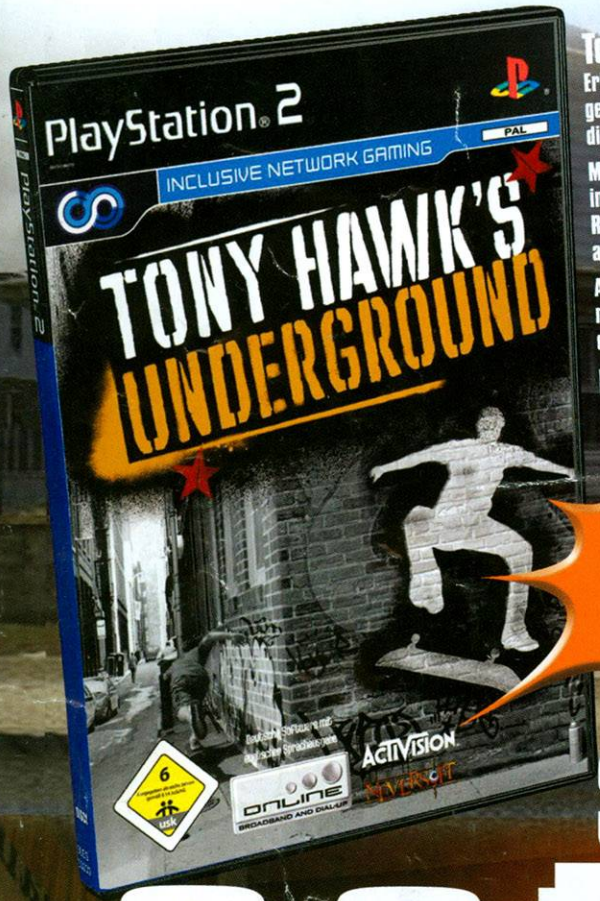
TRUECRIME STREETS OF LA

4 195348 007500 01

PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

expert



Tony Hawk Underground (USK 6)

Erlebe Tony Hawks komplett neu! Die Regeln werden gebrochen und innovative neue Features geliefert und diesmal geht es nur um DICH!

Meistere Herausforderungen und durchlebe die packende Story, im Verlauf derer Du als mittelloser Skate-Newby zu Ruhm und Reichtum gelangst und zum bekanntesten Skater der Welt aufsteigst.

Auf dem Weg kannst Du vom Board steigen und gigantische neue Level zu Fuß, auf BMX-Bikes, Motorrädern und viel mehr erforschen.

DU bist der Star!

55.- €

Sporty action!

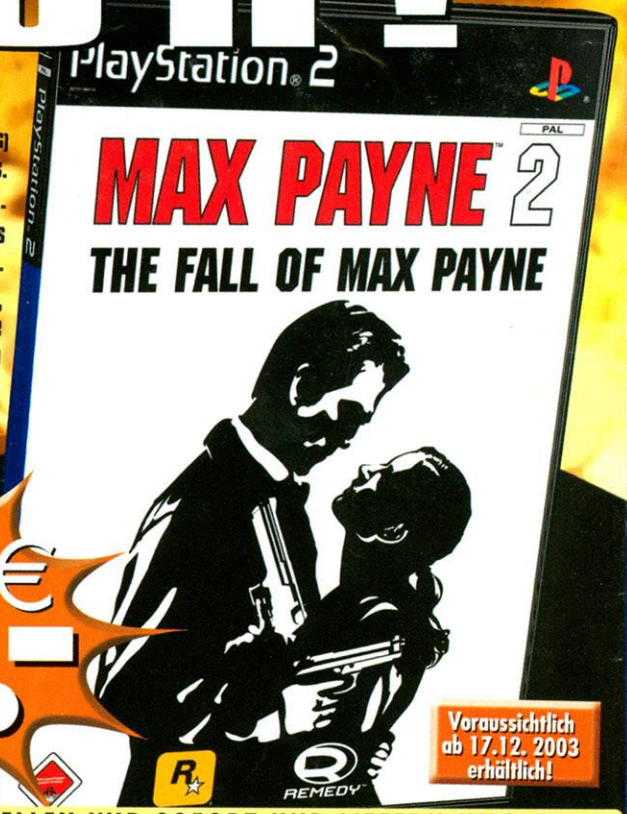
Max Payne 2 (keine Freigabe gemäß §14 JuSchG)

Der Nachfolger des ausgezeichneten Action-Superhits.

Die Love-Story im Film-Noir-Stil von Max Payne 2 - The Fall of Max Payne spricht ein erwachsenes Publikum an.

Düster, tragisch und unvergleichlich intensiv, ist die tiefgründige, nervenaufreibende Story voll von schockierenden Wendungen und überraschenden Enthüllungen.

Liebe schmerzt.



55.- €

Voraussichtlich ab 17.12.2003 erhältlich!

USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, BESTELLEN WIR SOFORT UND LIEFERN UMGEHEND.

003_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 9:35 Uhr Seite 3

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
demo-dvd
AUSGABE 01/2004

Die spielbare Demo-DVD

Exklusiv: Live-Action!

Hier dürft ihr selbst ran: Jeden Monat die spielbare Demo-DVD. Und jetzt neu: Der Downloader für neue Spielstände in Sekundenschnelle!

OPM2 – für alle, die mehr wollen!

SPIELBAR: Pro Evolution Soccer 3

"PES 3" ist die Sportspiel-Sensation des Jahres! Schnürt die Fußballschuhe und lasst euch mit unserer spielbaren Demo von diesem genialen Kick begeistern.

SPIELBARE DEMO

The Simpsons

In bester "GTA"-Manier düst ihr mit Homer durch das virtuelle Spingfield.

Inhalt

11 spielbare Demos

- Pro Evolution Soccer 3
- Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds
- The Simpsons Hit & Run
- Jimmy Neutron: Der mutige Erfinder
- The Hulk
- Dancing Stage Fever
- KAO The Kangaroo: Round 2
- Super Farm
- Scooby Doo! Nacht der 100 Schrecken
- NHL Hitz Pro
- Ghost Recon: Jungle Storm (nur UNCUT-Version)

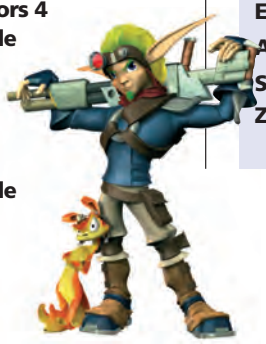
Neu: Downloader

4 Videos

- Mission: Impossible Operation Surma
- Destruction Derby Arenas
- Dynasty Warriors 4
- Jak 2: Renegade

2 Extras

- Making of Ghosthunter
- Making of Jak 2: Renegade



SPIELBARE DEMO

The Hulk

Mit Stahl-Faust prügelt ihr euch als grüner Hulk durch Gegnerhorden.

SPIELBARE DEMO

Buffy the Vampire Slayer

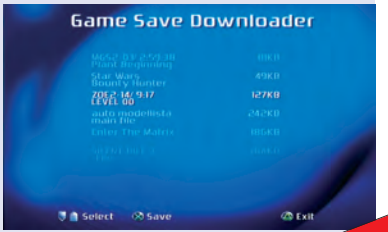
Kämpft als tapfere Vampir-Jägerin mit den teuflischen Horden der Hölle.

Der Downloader – Spielstände im Nu!

Neue Rennstrecken oder Bonus-Kostüme: Einfach Demo-DVD einlegen, den Downloader anwählen und Spielstände auf Memory Card herunterladen.

Spielstände zu:

- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
- Silent Hill 3
- Enter the Matrix
- Auto Modelista
- Star Wars: Bounty Hunter
- Zone of the Enders: The 2nd Runner



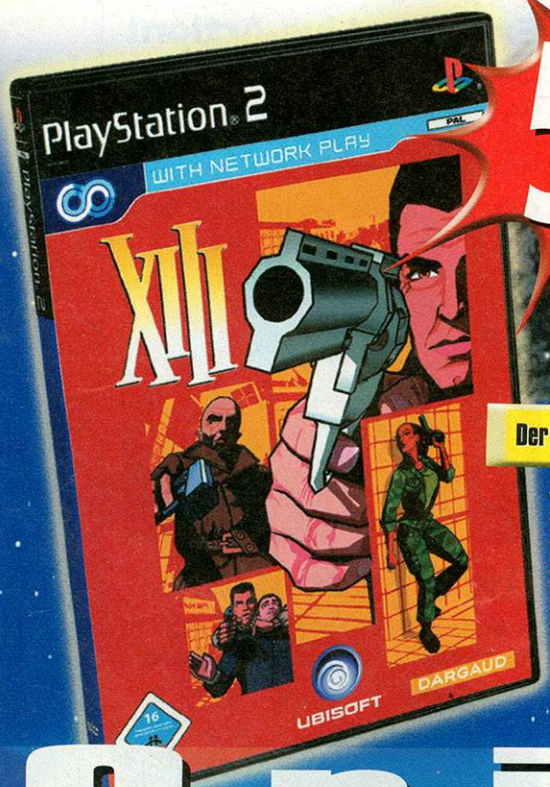
Hier kopiert ihr die Spielstände auf die Memory Card.

Das volle Demo-Programm
OPM2 UNCUT
Jetzt einsteigen: Abo-Karte im Heft!

PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

expert



55.- €

BAOOM

Der erste cel-geshadete Action-Shooter!

XIII (USK 16)

Schwer verletzt wachst Du an einem Strand an der US-Ostküste auf.

Du hast Dein Gedächtnis verloren.

Es gibt nur zwei Hinweise auf Deine Identität: Du hast ein Tattoo mit der römischen Zahl XIII auf Deiner rechten Schulter und einen Schlüssel zu einem Schließfach bei der Nationalbank, NYC!

Auf der Suche nach Deiner wahren Identität wirst Du in eine Verschwörung verwickelt, bei der es um die Ermordung des amerikanischen Präsidenten geht.

In einer spannenden, absolut fesselnden Geschichte wird das Netz aus Intrigen und Geheimdienstaktivitäten immer enger gestrickt...

Spions + Giants

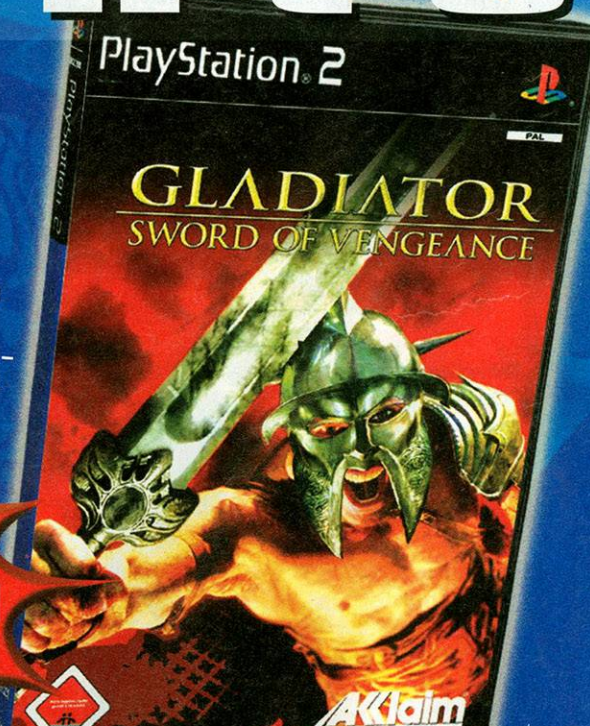
Gladiator (keine Freigabe gemäß §14 JuSchG)

Rom im Jahre 106:

Das römische Imperium liegt am Boden, nach dem Tod des Kaisers lässt sein Thronfolger das einst so mächtige Reich bis aufs Mark ausbluten:
Verheerende Kriege, Hungersnöte und die Pest grassieren in allen Ecken des Reiches, während der neue Kaiser und seine Gefolgschaft allen Exzessen und Lastern frönen.

Er läßt große Teile Roms mutwillig zerstören um das Schlachtfeld für die gewaltigsten Gladiatoren-Kämpfe zu bereiten, die das römische Reich je gesehen hat.

Hier geht es um das nackte Überleben – und Du hast genau das in Deiner Hand!



49.- €

USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, BESTELLEN WIR SOFORT UND LIEFERN UMGEHEND.

POWER on !

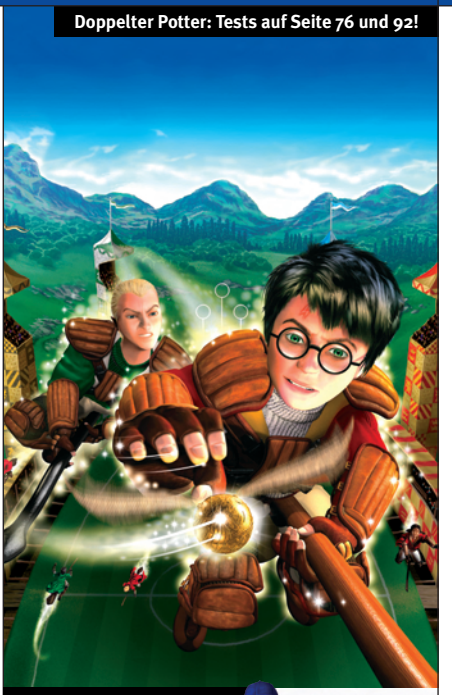
ZOCKEN STATT SOCKEN! Konsolen statt Krawatten! Es ist so eine Sache mit den Weihnachtspräsenten: Tante Thekla und Onkel Olaf stellen immer noch **geniale Heilig-Abend-Pakete mit Mega-Puzzles (gähn), Lexikon-Bänden (doppel-gähn) oder Karohosen (oje) unter den Nadelbaum.** Schon schade. Dabei wären doch passende Spiele-Neuheiten ideal, um **der gemächlichen Weihnachtszeit etwas Feuer unterm Punschtässchen zu machen.** Genau dafür stellen wir die Knaller der Saison 2003/2004 vor: Top-Bundles und Spiele-Tipps **ab Seite 60**

ZU STARKER TOBAK: Machen wir es kurz: **"Manhunt", das neue Rockstar-Spiel ("GTA"), wird nicht in Deutschland erscheinen.** Die USK verweigerte eine nach dem Deutschen Jugendschutzrecht erforderliche Kennzeichnung. Es gibt noch nicht einmal den Sticker "Keine Jugendfreigabe". Das bedeutet: Dieses Spiel kann jederzeit indiziert werden. **Wir testen das Spiel auch aus einem anderen Grund nicht:** Ein derart brutales "Spiel" ist in unseren Augen inakzeptabel und überflüssig.

TERMINATOREN-TREFF: Wenn Menschen sich zitternd in Kellern verstecken und es draußen ums nackte Überleben geht... dann ist nicht der letzte verkaufsoffene Samstag vor Weihnachten, sondern "Terminator"-Zeit! **Wir nehmen das neue Atari-Spiel unter die Testlupe** und stellen das überraschend angekündigte zweite "T3"-Spektakel ausführlich vor. **ab Seite 70**

Wir wünschen allen PS2-Fans ein friedlich-verspieltes Weihnachtsfest, viel Zeit für alles, was man gerne tut & natürlich **einen optimalen Start in den ersten Level des Jahres 2004!**

Christian Blendl
Chefredakteur



Doppelter Potter: Tests auf Seite 76 und 92!

Die Sims: Test auf Seite 84.

Baldur's Gate Dark Alliance 2: Metzeln ab Seite 78.

Deutschland sucht den Superstar: Test ab Seite 98.

006_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 9:37 Uhr Seite 6

PlayStation®2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

OPM2 INHALT 01/2004

20 NEWS

Die Topspiele im Überblick 32
DVD-Charts 138
DVD-Erscheinungstermine 138
Games-News 20
Hitech-News 140
Movie-News 132
Preis-Check 36
Spiele-Neuheiten: Termine 30
Wertungs-Check/Most Wanted 34
World of PlayStation2 28

132 MOVIES/DVD

Movie-News 132
Terminator 3:
Rebellion der Maschinen 134
Cypher 134
Hulk Box-Set 135
Adaption 135
Der stille Amerikaner 136
König der Fischer 136
Das Wunder von Lengede 136
DVD-Charts/DVD-Termine 138

140 HI-TECH

Hi-Tech-News 140
PS2-Network! 141
Der optimale Spiele-TV 142

RUBRIKEN

Ausblick, Impressum 144
Comic 146
Demo-Disc 3, 8
DVD Uncut-Info 17
DVD-Amaray-Cover 16
Inhalt 6
Leserbriefe/Profi-Tipps 104
OPM2-Shop: Nachbestellung 128
Power On – Editorial 5
PSone-Perle 146

INDEX

Alarm für Cobra 11 94
Arc: Twilight of the Spirits 23
Bad Boys 2 27
Baldur's Gate: Dark Alliance 2 78
Batman: The Rise of Sin Tzu 90
Battlestar Galactica 80
Celebrity Deathmatch 90
Curse: The Eye of Isis 100
Dancing Stage 96
Der Herr der Ringe:
Die Rückkehr des Königs 122
Deutschland sucht den Superstar . . 98
Die Sims brechen aus 84, 126
DRIV3R 22
Dynasty Tactics 2 102
Everquest Online Adventures 82
Fallout: Brotherhood of Steel 74
Fame Academy 96
Final Fantasy X-2 44
Final Fantasy 12 46
Ghost Recon: Jungle Storm 58
Glass Rose 23
Goblin Commander 60
Harry Potter Quidditch WM 92
Harry Potter und
der Stein der Weisen 76
Hot Wheels World Race 96
Jak 2: Renegade 116
James Bond 007:
Alles oder Nichts 52
Lethal Skies 2 27
Max Payne 2:
The Fall of Max Payne 42
Mission: Impossible –
Operation Surma 88
Mojo 86
Naval Ops: Warship Gunner 100
Need for Speed: Underground 124
Nightshade 20
Outlaw Golf 86
Puyo Pop Fever 27
R: Racing Revolution 27
Riding Spirits 2 26
Samurai Warriors 22
Spawn: Armageddon 22
Splinter Cell (Platinum) 102
Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow . 54
Star Wars: Battlefront 22
Terminator 3:
Rebellion der Maschinen 70
Terminator 3: Redemption 72
The Getaway 2 48
Tiger and Dragon 94
Transformers Armada 21
True Crime: Streets of LA 112, 129
Unlimited SaGa 100
Virtua Fighter: Cyber Generation . . . 20
Zombies 26

VORSCHAU: In wenigen Monaten erscheint das neue "Final Fantasy" in Deutschland. Wir haben schon die finale US-Version gespielt!

44

Final Fantasy X-2

VORSCHAU: OPM2 spricht mit den Entwicklern: Erfahrt mehr über Sam Fishers neue Einsatzgebiete.

54

Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow

SPECIAL: Massig Top-Spiele und günstige Bundles: OPM2 gibt Tipps für den PS2-Einkauf.

62

PS2-Einkaufsberater

007_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 9:38 Uhr Seite 7

DAS MEISTGEKAUFTE PS2-MAGAZIN.

Terminator 3: Rebellion der Maschinen

70

TEST: Filmlizenz auf Kosten der Spielequalität: Warum der Cyborg-Shooter nur halb so viel taugt wie erwartet.

INKLUSIVE
Terminator 3: Redemption

VORSCHAU: Die Macher des neuen "Mission: Impossible" werkeln an einem weiteren "Terminator"-Spiel.

Baldur's Gate: Dark Alliance 2

78

TEST: Eines der schönsten PS2-Rollenspiele bekommt einen Nachfolger. Immer noch so gut wie damals?

The Getaway 2

48

EXKLUSIV-VORSCHAU: Nur hier seht ihr die ersten Bilder zu Sonys kommendem Actionkracher und lest alles über die Neuerungen!

62 SPECIAL

Der große PS2-Einkaufsberater 62

44 VORSCHAU

Final Fantasy X-2 44
Final Fantasy 12 46
Ghost Recon: Jungle Storm 58
Goblin Commander 60
James Bond 007: Alles oder Nichts . . 52
Max Payne 2:
The Fall of Max Payne 42
Splinter Cell: Pandora Tomorrow . . . 54
Terminator 3: Redemption 72
The Getaway 2 48

68 TEST

Testeinleitung 68
Testübersicht 38
Alarm für Cobra 11 94
Baldur's Gate: Dark Alliance 2 78
Batman: The Rise of Sin Tzu 90
Battlestar Galactica 80
Celebrity Deathmatch 90
Curse: The Eye of Isis 100
Dancing Stage Fever 96
Deutschland sucht den Superstar . . . 98
Die Sims brechen aus 84
Dynasty Tactics 2 102
Everquest Online Adventures 82
Fallout: Brotherhood of Steel 74
Fame Academy 96
Harry Potter Quidditch WM 92
Harry Potter und
der Stein der Weisen 76
Hot Wheels World Race 96
Mission: Impossible –
Operation Surma 88
Mojo 86
Naval Ops: Warship Gunner 100
Outlaw Golf 86
Splinter Cell (Platinum) 102
Terminator 3:
Rebellion der Maschinen 70
Tiger and Dragon 94
Unlimited SaGa 100

106 TIPPS

Inhalt 106
Aktuelle Tipps 106
Action-Replay-2- und
Action-Replay-MAX-Codes 110
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr
des Königs 122
Die Sims brechen aus 126
Jak 2: Renegade 116
Need for Speed: Underground 124
True Crime: Streets of LA 112

Cheat-Karten
True Crime: Streets of LA 129

008_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 9:39 Uhr Seite 8

PS2 Demo-DVD 01/2004

Spielstoff für Wochen! Auf den folgenden Seiten gibts die Beschreibungen zu allen Demos dieser Ausgabe für den ultimativen Spielspaß!

Der Inhalt

Spielbar

Pro Evolution Soccer 08
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds 09
The Simpsons Hit & Run 10
Dancing Stage Fever 11
Jimmy Neutron: Der mutige Erfinder . 10
KAO The Kangaroo: Round 2 11
Super Farm 12
Scooby Doo Nacht der 100 Schrecken . . 12
The Hulk 13
NHL Hitz Pro 13

Videos

Mission: Impossible Operation Surma 14
Destruction Derby Arenas 14
Dynasty Warriors 4 14
Jak 2: Renegade 14

Extras

Making of Ghosthunter 14
Making of Jak 2: Renegade 14
Der Downloader (Spielstände) . . 14

Freistöße ziehen so manches Tor nach sich. Bei einem Schuss aus einer solchen Distanz sollte der Schuss-Balken ungefähr bis zur Hälfte aufgeladen werden.

Pro Evolution Soccer 3

Ab ins Stadion! Erlebt selbst, warum "Pro Evolution Soccer 3" unsere einzig wahre Fußball-Referenz ist.

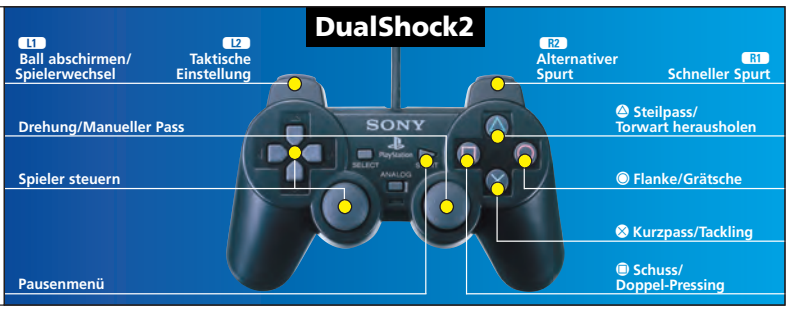
Mit Deutschland, England, Italien und Spanien stehen euch vier Top-Teams für die erste Halbzeit eines Fünf-Minuten-Matches zur Verfügung. Nachdem ihr euch für euer Wunschteam entschieden habt, könnt ihr den Schwierigkeitsgrad einstellen und eines von zwei Stadien auswählen. Im folgenden Menü findet ihr unter dem Punkt "Formation Settings" jede Menge Optionen, um Aufstellung und Taktik nach Belieben zu verändern. Habt ihr alles euren Vorstellungen entsprechend angepasst, geht es auf den virtuellen Rasen, wo ihr euch mit der anspruchsvollen Steuerung vertraut machen könnt. Wichtig sind für den Anfang Spurten (R1-Taste), Passen (✕-Taste), Flanken (●-Taste) und natürlich der Torschuss (■-Taste). Beherrscht ihr diese grundlegenden Dinge, dauert es nicht mehr lange, bis ihr euch über erste Tore freuen könnt.

OPM2 Spielbare Demo

PRO EVOLUTION SOCCER 3	
GENRE	Fußball
HERSTELLER	Konami
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	92% in OPM 12/2003
DEMO-TYP	Eine Halbz. (2,5 Min)
DEMO-STATUS	100 %

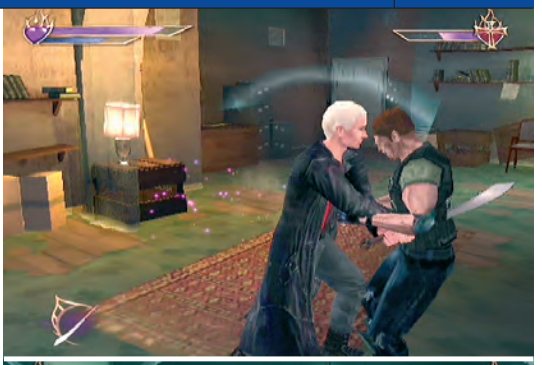
Per Multitap können sich bis zu acht Spieler gleichzeitig an diesem Fußball-Fest beteiligen.

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:
Spieler über den Rasen steuern.
Rechter Stick
Gegner durch eine Drehung aussteigen lassen oder in Kombination mit dem R3-Knopf einen manuellen Pass ausführen.
△ Pass in den Lauf spielen oder den Torhüter aus dem Kasten holen.
● Eine Flanke schlagen oder eine Grätsche ausführen.
✕ Einen flachen Pass spielen oder ein Tackling zeigen.
■ Torschuss oder in der Abwehr einen zweiten Verteidiger zu Hilfe holen.
L1 Ball abschirmen oder den aktiven Spieler wechseln.
R1 Spieler spurten lassen.
R2 Zweiter, etwas langsamerer Spurt-Modus.
Start Damit pausiert ihr das Spiel.



009_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 9:39 Uhr Seite 9

Mit zahlreichen Tritten und Schlägen raubt Buffy diesem Vampir Stück für Stück die Lebensenergie. Ist der Blutsauger am Ende, setzt sie mit dem Holzpfahl zum Todesstoß an.



Xander schickt diesen gemeinen Vampir mit einem spitzen Holzpfahl zurück in die Hölle.

Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds

Vampire, Dämonen und schöne Frauen: Räumt als Buffy in unserer spielbaren Demo so richtig auf!

Sie ist klein, klug und gut aussehend – was sie jedoch in ihrer Freizeit treibt, ist für eine Teenagerin eigentlich nicht gerade typisch. Buffy ist nämlich Vampirjägerin. Und weil es von der bissigen Brut gleich ein ganzes Nest gibt im Friedhof der idyllisch gelegenen Ortschaft Sunnydale, packen die Freunde von Buffy kräftig mit an. In unserer umfangreichen Demo zu "Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds" dürft ihr den kompletten ersten Level spielen.

Ihr beginnt das Abenteuer als Buffy. In bester "Tekken"-Manier prügelt ihr auf die Blutsauger ein und versetzt ihnen mit dem Holzpfahl den Todesstoß. Gleich danach folgt die Magierin Willow. Mit dieser findet ihr erst ein Buch mit magischen Flüchen. Steigt die Leiter hinab und geht hinter die Theke. Dort findet ihr den Schlüssel zu einer kleinen Kommode. Sobald ihr das Buch an euch genommen habt, stürmen auch schon die ersten Vampire auf euch zu. Drückt einfach die ⊗-Taste mehrmals schnell hintereinander und schon fliegt ein Feuerball auf die bissigen Gesellen. Im Anschluss lenkt ihr Xander, der im Keller des Gebäudes nach Waffen sucht. Prügelt die ersten Vampire nieder und pfählt sie. Nehmt dann die Armbrust und eine Axt auf.

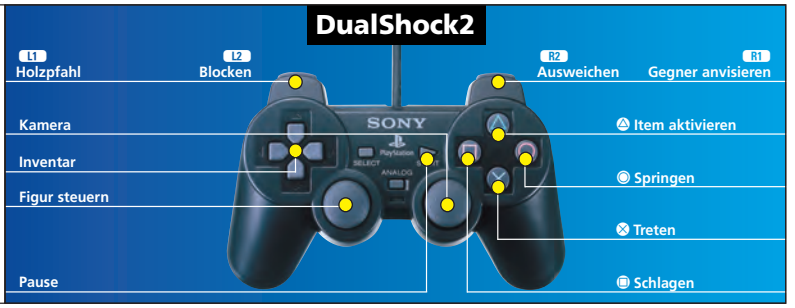
Sind alle Unholde zu Staub zerfallen, lenkt ihr den freundlich gesinnten Vampir Spike. Er prügelt besonders effektiv und muss sich mit einer Machete bewaffnet zur Wehr setzen. Versperrt euch ein Tisch den weg, schlagt ihr diesen einfach kaputt. Sobald die letzten beiden Blutsauger erledigt sind, sammelt ihr den Schlüssel auf und befreit eure Freunde aus dem Gefängnis.

OPM2 Spielbare Demo

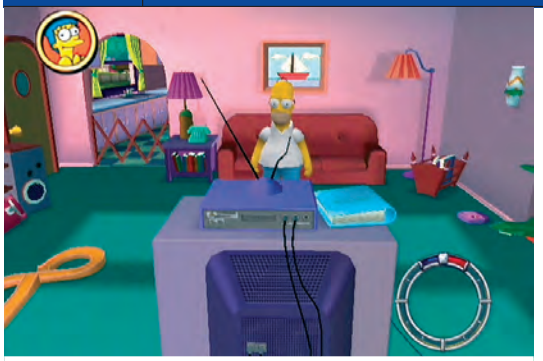
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	
GENRE	Action
HERSTELLER	Vivendi Universal
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	73% in OPM2 12/2003
DEMO-TYP	Zeitbasiert (15 Min.)
DEMO-STATUS	100 %

Genial: Ein komplettes Level der Blutsauger-Hatz, und alle Charaktere der Serie sind spielbar!

Steuerkreuz:
Wählt aus dem Inventar aus.
Linker Analog-Stick:
Steuert die jeweilige Spielfigur.
Rechter Stick
Dreht die Kamera in die richtige Position.
△ Ausgewählte Gegenstände anwenden.
○ Über Kisten oder andere Hindernisse springen.
⊗ Mit dem Fuß auf die Feinde treten.
□ Mit der Faust auf die Feinde schlagen.
L1 Wählt den Holzpfahl aus.
L2 Blockt die Schläge der Gegner ab.
R1 Wählt ein anderes Ziel aus.
R2 Weicht den Schlägen der Gegner aus.
Start Pausiert das Spiel.



010_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 9:39 Uhr Seite 10



Sprecht Apu hinter der Theke an und er rückt sofort die Süßigkeiten 'raus.

Fahrt ihr mit eurem Wagen Verkehrsschilder und Briefkästen kaputt, bekommt ihr Bonus-Münzen, für die ihr euch bei eurem Kneipen-Freund Moe neue Fahrzeuge kaufen könnt.

The Simpsons Hit & Run

In "GTA"-Manier durch Springfield düsen? Gibt's nicht? Oh doch! In unserer spielbaren OPM2-Demo.

Für alle "Simpsons"-Fans und "GTA"-Begeisterten haben wir diesen Monat eine ganz besondere Demo: Die Programmierer von Radical Entertainment bringen diese beiden Komponenten erstklassig unter einen Hut. In "The Simpsons: Hit & Run" dürft ihr als Homer, Marge, Bart oder Lisa mit diversen Vehikeln durch die virtuellen Straßen von Springfield düsen.

Ganz wie beim Action-Primus "GTA" beauftragen euch diverse Personen mit unterschiedlichen Aufgaben. In unserer Demo startet ihr als Familienoberhaupt Homer. Bevor ihr mit Marge sprecht, solltet ihr zunächst einmal das superdetaillierte Haus betreten. Auf dem Rückweg öffnet ihr die Tür mit der △-Taste und sprecht damit auch Marge an. Sie bittet euch, einige Süßigkeiten in Apus Supermarkt zu kaufen. Nach dem Dialog sprintet ihr zu eurem Wagen und steigt mit der △-Taste ein. Beschleunigt wird mit der ✕-Taste, ihr lenkt mit dem linken Analog-Stick.

Die Orientierung ist denkbar einfach: Entweder ihr werft einen Blick auf den Kartenausschnitt oder ihr folgt den grünen Pfeilen auf der Straße. Am Supermarkt angekommen, betretet ihr das Gebäude und sprecht mit Apu. Sogleich erscheinen die Süßigkeiten und ihr müsst diese nur noch einsammeln und nach Hause bringen.

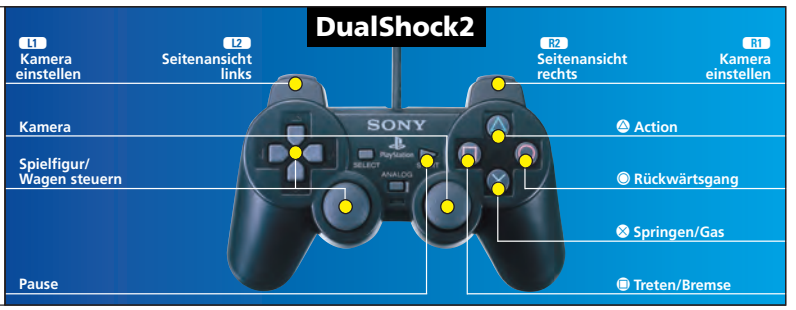
Doch Marge hat noch mehr auf Lager und schickt euch gleich noch einmal los. Lisa hat wichtige Unterlagen für ihr Wissenschafts-Projekt vergessen und ihr sollt ihr diese in die Schule bringen. Doch ihr müsst vor Rektor Skinner dort sein. Gebt mit eurem Wagen also ordentlich Gas...

OPM2 Spielbare Demo

THE SIMPSONS HIT AND RUN	
GENRE	Action
HERSTELLER	Vivendi Universal
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	78% in OPM2 12/2003
DEMO-TYP	Zeitbasiert (5 Min.)
DEMO-STATUS	100 %

Zwei Missionen komplett spielbar! Kein Videospiel zuvor hat die Fans der gelben Familie mehr begeistert.

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Steuert die Spielfigur bzw. den Wagen.
Rechter Stick Verändert die Kameraperspektive.
△ Ins Auto steigen oder mit Leuten sprechen.
○ Rückwärtsgang einlegen.
✕ Zweimal hintereinander drücken und ihr macht einen Doppelsprung oder gebt Gas.
□ Spielfigur tritt oder bremst den Wagen.
L1 Verändert die Kamera vertikal.
L2 Zeigt euer Fahrzeug von links.
R1 Verändert die Kamera horizontal.
R2 Zeigt euer Fahrzeug von rechts.
Start Pausiert das Spiel.



011_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 9:39 Uhr Seite 11

Dancing Stage Fever

Linkes Füßchen, rechtes Füßchen – vor und zurück: Bei Konamis Tanz-Hit kommt ihr ins Schwitzen.

Rhythmusgefühl, ein flottes Tanzbein und schnelle Reaktionen – das alles braucht man für Konamis Party-Hit "Dancing Stage Fever". Ob ihr diese physischen Grundvoraussetzungen mitbringt, könnt ihr mit unserer spielbaren Demo testen. Es gibt insgesamt drei Songs, zu denen ihr euch im Takt bewegen solltet. Für jeden dieser Hits stehen drei unterschiedliche Spielmodi zur Auswahl. Entweder ihr hüpft allein auf eurer Tanzmatte, duelliert euch mit einem zweiten menschlichen Mitspieler oder beweist euch alleine auf zwei Tanzmatten. Viel Spaß!

OPM2 Spielbare Demo

DANCING STAGE FEVER	
GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Konami
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	77% in diesem OPM2
DEMO-TYP	Zeitbasiert (5 Min.)
DEMO-STATUS	100 %

Geniale Demo zu Konamis Tanz-Hit. Mit drei Songs und drei Spielmodi dürft ihr zeigen, was ihr drauf habt.

Während der Hampelmann tanzt, müsst ihr die Pfeil-Symbole ganz genau treffen.

Steuerkreuz nach rechts:
Pfeil nach rechts
Steuerkreuz nach links:
Pfeil nach links
Steuerkreuz nach oben:
Pfeil nach oben
Steuerkreuz nach unten:
Pfeil nach unten
△ Pfeil nach oben
○ Pfeil nach rechts
✕ Pfeil nach unten
□ Pfeil nach links

KAO The Kangaroo: Round 2

Dieses boxende Känguru springt wie ein tierischer Weltmeister durch kunterbunte Hüpfspiel-Welten.

Mit "Round 2" läutet Titus die zweite Runde für das Box-Känguru Kao ein – dieses feierte bereits auf dem Sega Dreamcast seinen ersten Videospielauftritt. Bei unserer spielbaren PS2-Demo macht der Star dieses Jump'n'Runs das, was er am besten kann: Hüpfen und Boxen. Nachdem ihr mit Hilfe einiger schwimmender Plattformen das Wasser überquert habt, zerschlagt ihr diverse Fässer und sammelt deren Inhalt ein. Ein kleines Stück weiter müsst ihr mit einer Nuss auf Zielscheiben werfen. Nur wenn ihr genau zielt, erscheinen neue Plattformen.

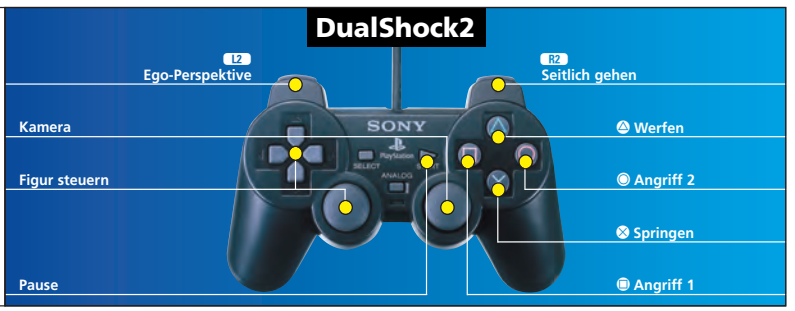
OPM2 Spielbare Demo

KAO THE KANGAROO: ROUND 2	
GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Titus
ERSCHEINT	noch nicht bekannt
VORSCHAU	–
DEMO-TYP	Zeitbasiert (5 Min.)
DEMO-STATUS	90 %

Mit dem kleinen Känguru dürft ihr ein komplettes Level des Jump'n'Run-Abenteuers durchspielen.

Mit seinen kräftigen Beinen springt Kao von einer Plattform zur nächsten.

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:
Lenkt die Spielfigur.
Rechter Stick
Justiert die Perspektive der Kamera.
△ Kao wirft mit Nüssen.
○ Fässer und Kisten lassen sich zerschlagen.
✕ Damit springt euer Held.
□ Mit einem kräftigen Schwinger bringt Kao seine Gegner zu Fall.
L2 Schaut euch damit aus der Ego-Perspektive um.
R2 Mit dieser Taste geht ihr seitlich.
Start Damit pausiert ihr das Spiel.



012_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 9:40 Uhr Seite 12

Super Farm

Bauernhof-Idyll? Von wegen! Hier bekriegen sich Gockel, Kuh und Schwein mit fiesen Waffen!

Manchmal kommt es knüppeldick – so auch auf diesem witzigen Bauernhof. Hier kloppen sich Schweine mit Kühen und dem restlichen Getier. Bis zu vier Spieler können bei dieser Demo gegeneinander antreten. Gleich zwei Spielmodi stehen zur Auswahl. Entweder ihr spielt eine Art Capture the Flag, bei dem der gewinnt, der eine Flagge am längsten in den Pfoten hält, oder ihr schlagt euch bei einem spektakulären Deathmatch die Zähne aus. Wer zum Schluss die meisten gegnerischen Beißer eingesammelt hat, hat auch die spannende Runde gewonnen.

OPM2 Spielbare Demo

SUPER FARM	
GENRE	Beat'em-Up
HERSTELLER	Ignition
ERSCHEINT	noch nicht bekannt
VORSCHAU	–
DEMO-TYP	Ohne Zeitbegrenzung
DEMO-STATUS	90 %

Zwei komplette Spielmodi mit vier Charakteren und drei Arenen – inklusive Vierspieler-Modi über Multitap.

Mit der Flagge in der Hand suchen wir nach neuen Waffen für den tierischen Kampf.

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Hiermit lenkt ihr euren Helden.
- ● Diese Taste wechselt die Waffen.
- ✕ Damit springt eure Spielfigur.
- ■ Waffen benutzt ihr mit diesem Knopf.
- L1 Wechselt das Inventar vorwärts.
- R1 Wechselt das Inventar rückwärts.
- Start Pause

Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken

Mit dem magischen Geisterjäger-Buch saugen unsere Helden die fiesen Spuker ein.

Gruselige Gespensterjagd mit dem sprechenden Hund Scooby Doo und seinen spaßigen Freunden.

Zur bekannten Zeichentrickserie Scooby Doo gibt es nicht nur eine Kinoverfilmung, sondern auch ein passendes PS2-Spiel. Unsere spielbare Demo des Grusel-Hits erstreckt sich über drei Levels, die nachei-nander im Menü ausgewählt werden können. Ihr steuert den sprechenden Hund Scooby Doo und seinen Kumpel Shaggy. Zusammen schleichen die beiden durch ein finsteres Geisterhaus. Um die Bewohner müssen die beiden Helden zunächst noch einen großen Bogen machen – zumindest, bis sie das Geisterjäger-Buch gefunden haben.

OPM2 Spielbare Demo

SCOOBY-DOO! NACHT DER 100 SCHRECKEN	
GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	THQ
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	68% in OPM2 12/2002
DEMO-TYP	Zeitbasiert (35 Min.)
DEMO-STATUS	100 %

Drei komplette Levels spielbar – die Demo muss zwischendurch aber wieder neu gestartet werden.

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Steuert die Hauptfigur/mit Lore nach rechts oder links lehnen.

Rechter Stick Justiert die Kamera.
- △ Zeigt euer Inventar an.
- ● Wechselt zwischen Shaggy und der Lore ducken.
- ✕ Öffnet Türen oder Kisten/springen mit der Lore.
- ■ Das Geisterjäger-Buch zücken.
- L1 Zeigt eure aktuelle Mission an.
- R1 Aktiviert den Schleich-Modus.
- Start Pausiert das Spiel.

013_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 9:40 Uhr Seite 13

The Hulk

"HULK BÖSE!" Dieser klaren Ansage nach verprügeln wir als grüne Wuchtbrumme Soldaten.

Wo dieser Kinoheld hinschlägt, wächst kein Gras mehr! Wie das in einem Videospiel aussieht, könnt ihr anhand unserer spielbaren Demo ausprobieren. Hier verprügelt der grüne Hulk angreifende Soldaten gleich im Dutzend. Mit gekonnten Tastenkombinationen schmettert er die Unholde zu Boden oder schleudert sie quer über den Platz. Er kann sogar Strommasten aufnehmen und diese als gigantische Baseballschläger verwenden. Gegen Ende der Demo müsst ihr noch einen Panzer erledigen. Wartet, bis er seine Raketen abfeuert und schmettert sie zurück.

OPM2 Spielbare Demo

THE HULK	
GENRE	Action
HERSTELLER	Vivendi Universal
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	68 % in OPM2 8/2003
DEMO-TYP	Zeitbasiert (5 Min.)
DEMO-STATUS	100 %

Ein komplettes Level mit Endgegner spielbar. Schlagt als grüner Muskelberg alles kurz und klein!

Schießen die gegnerischen Soldaten auf den Hulk, wird dieser nur noch zorniger.

Linker Analog-Stick:
Damit lenkt ihr den grünen Hulk.
Rechter Stick
Wechselt den anvisierten Gegner.
△ Feuert eine mächtige Gamma-Strahlung ab.
○ Aktiviert diverse Türen und Maschinen.
✕ Springt und kombiniert sofort mit einem Tritt.
□ Führt einen kräftigen Schlägt aus.
L1 Hulk kann sich frei umschauen.
R1 Visiert Widersacher an.
Start Pausiert das Spiel.

NHL Hitz Pro

Hier splittert das Eis, hier krachen die Knochen! Das Action-Eishockey des Jahres bei uns als Demo.

Während Electronic Arts bereits seit mehreren Jahren den Simulations-Thron im Eishockey-Genre besetzt hält, stiehlt sich der Konkurrent aus dem Hause Midway langsam aber sicher an der Verteidigung vorbei. In "NHL Hitz Pro" geht es nämlich nicht darum, eine möglichst realistische Sport-Simulation zu erschaffen, vielmehr steht hier eindeutig die Action im Vordergrund. Es wird getreten und geschubst, und wenn sich der Spieler der gegnerischen Mannschaft mal aufregt, dann gibt es eben ordentlich eins auf den Eishockey-Helm.

OPM2 Spielbare Demo

NHL HITZ PRO	
GENRE	Eishockey
HERSTELLER	Konami
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	83% in OPM2 12/2003
DEMO-TYP	eine Periode (3 Min.)
DEMO-STATUS	100 %

Erstklassiges Action-Eishockey – eine komplette Periode spielbar, entweder als Heim-Team oder Auswärtige.

Jetzt sind gute Reaktionen gefragt – wer schneller ist, bekommt den Puck.

Linker Analog-Stick:
Steuert den jeweils ausgewählten Sportler.
△ Täuscht den Gegner.
○ Puck vor dem Gegner schützen/Bodycheck.
✕ Passt den Puck/wechselt den Spieler.
□ Schießt den Puck zum Tor/mit Schläger hauen.
L1 Heber machen/Puck abschirmen.
R1 Beschleunigt den Spieler.
Start Pausiert das Spiel.
Select Beendet die Demo.

014_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 9:40 Uhr Seite 14

Videos & Extras

Zuschauen, Entspannen und Nachdenken: In dieser Rubrik unserer Demo-DVD seht ihr spannende Reportagen und Trailer zu den Spiele-Hits von morgen.

URBAN FREESTYLE SOCCER

Diverse Realszenen mit sehr vielen Ausschnitten aus dem Spiel. Wirklich sehenswert!

SPIELDAUER	5 min. 10 sec.

DESTRUCTION DERBY ARENAS

Verschiedene Strecken mit unterschiedlichen Spielmodi und unzähligen Wagen.

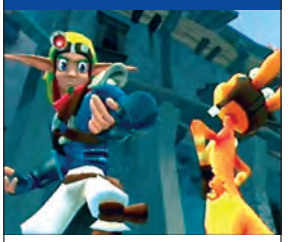
SPIELDAUER	2 min.

DYNASTY WARRIORS 4

Szenen aus dem schönen Render-Intro, diverse Levels und Charakter-Auswahl.

SPIELDAUER	1 min. 48 sec.

JAK 2: RENEGADE



Witzige Zwischensequenzen aus dem Spiel und verschiedene Levels plus Fahrzeuge.

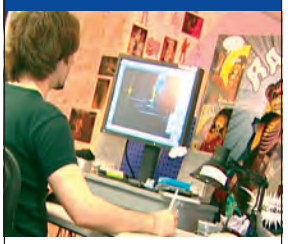
SPIELDAUER	2 min.

MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA

Ausschnitte aus diversen Missionen, Einsatz des Nachtsichtgerätes.

SPIELDAUER	1 min. 36 sec.

DAS MAKING OF GHOSTHUNTER



Komplett deutsches Making of mit spannenden Interviews und Spielausschnitten.

SPIELDAUER	10 min.

DAS MAKING OF JAK 2: RENEGADE

Making of mit vielen Ausschnitten aus dem Spiel. Komplett deutsch!

SPIELDAUER	7 min. 20 sec.

Der Downloader

Ab sofort findet ihr in der Download-Rubrik auf unserer Demo-DVD Speicherstände. Damit kopiert ihr Dateien einfach und bequem auf eure Memory Card.

Dieses Programm auf unserer Demo-DVD kopiert die Spielstände.

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

FREIGESCHALTET: Spiel überspringt das Tanker-Level und startet direkt auf der Dekontaminations-Plattform.

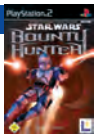
ZU BEACHTEN: Spielstand muss im Menü geladen werden. Der Spielstand hat englische Untertitel.

AUTO MODELISTA

FREIGESCHALTET: Bereits ein getunter Wagen in der Garage vorhanden.

ZU BEACHTEN: Spielstand lädt sich automatisch, wenn das Spiel gestartet wird.

STAR WARS: BOUNTY HUNTER



FREIGESCHALTET: –

ZU BEACHTEN: Dieser Speicherstand funktioniert leider nicht mit der deutschen Version des Spiels!

ENTER THE MATRIX

FREIGESCHALTET: Diverse Spielstände in verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Alle Levels anwählbar.

ZU BEACHTEN: Levels lassen sich erst anwählen, wenn der Spielstand geladen ist.

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER

FREIGESCHALTET: Sämtliche Extras, Spielmodi und Schwierigkeitsstufen

ZU BEACHTEN: Damit ihr die Schwierigkeitsstufen anwählen könnt, müsst ihr den Spielstand separat laden.

SILENT HILL 3

FREIGESCHALTET: Diverse Spielstände mit alternativen Bonus-Kostümen und Speicherstellen.

ZU BEACHTEN: Jeder Spielstand muss separat im Menü geladen werden.

PlayStation®2

PAL

PlayStation®2

OPM2 Demo-DVD 01/2004

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Spieler steuern
Rechter Analog-Stick: Drehung/Manueller Pass
△ Steilpass/Torwart herausholen
○ Flanke/Grätsche
✕ Kurzpass/Tackling
□ Schuss/Doppel-Pressing
L1 Ball abschirmen/Spielerwechsel
L2 Taktische Einstellung
R1 Schneller Spurt
R2 Dribble-Spurt
Start Pausenmenü

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

Steuerkreuz: Inventar
Linker Analog-Stick: Figur steuern
Rechter Analog-Stick: Kamera
△ Item aktivieren
○ Springen
✕ Treten
□ Schlagen
L1 Holzpfahl
L2 Blocken
R1 Gegner anvisieren
R2 Ausweichen
Start Pause

THE SIMPSONS HIT & RUN

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Spielfigur/Wagen steuern
Rechter Analog-Stick: Kamera
△ Action
○ Rückwärtsgang
✕ Springen/Gas
□ Treten/Bremse
L1 Kamera einstellen
L2 Seitenansicht links
R1 Kamera einstellen
R2 Seitenansicht rechts
Start Pause

SCOOBY-DOO! NACHT DER 100 SCHRECKEN

Steuerkreuz / Linker Analog-Stick: Figur steuern/Lore zur Seite lehnen
Rechter Analog-Stick: Kamera
△ Inventar
○ Charakter wechseln/ducken
✕ Aktion/springen
□ Geister einsaugen
L1 Mission
R1 Schleich-Modus
Start Pause

KAO THE KANGAROO – ROUND 2

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Figur steuern
Rechter Analog-Stick: Kamera
△ Werfen
○ Angriff 2
✕ Springen
□ Angriff 1
L2 Ego-Perspektive
R2 Seitlich gehen

JIMMY NEUTRON: DER MUTIGE ERFINDER

Linker Analog-Stick: Figur steuern
Rechter Analog-Stick: Kamera
△ Aktion
○ Sekundärer Feuermodus
✕ Springen
□ Primärer Feuermodus
L1 Werkzeug wechseln
L2 Toter Mann spielen
R1 Werkzeug wechseln
R2 Schutzschild
Start Pause/Optionen
Select Spielinformationen

DANCING STAGE FEVER

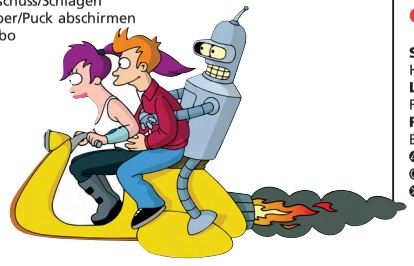
Steuerkreuz nach rechts: Pfeil nach rechts
Steuerkreuz nach links: Pfeil nach links
Steuerkreuz nach oben: Pfeil nach oben
Steuerkreuz nach unten: Pfeil nach unten
△ Pfeil nach oben
○ Pfeil nach rechts
✕ Pfeil nach unten
□ Pfeil nach links

THE HULK

Linker Analog-Stick: Figur steuern
Rechter Analog-Stick: Ziel wechseln
△ Schießen
○ Aktion
✕ Springen
□ Schlagen
L1 Umschauen
R1 Anvisieren
Start Pausenmenü

NHL HITZ PRO

Linker Analog-Stick: Sportler steuern
△ Gegner täuschen
○ Puck schützen/Bodycheck
✕ Passen/Spieler wechseln
□ Torschuss/Schlagen
L1 Heber/Puck abschirmen
R1 Turbo



SUPER FARM

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Figur steuern
○ Waffe wechseln
✕ Springen
□ Waffe benutzen
L1 Durchs Inventar blättern
R1 Durchs Inventar blättern

GHOST RECON: JUNGLE STORM

Steuerkreuz: Hinlegen/zur Seite lehnen
Linker Analog-Stick: Figur steuern
Rechter Analog-Stick: Blickrichtung
△ Nachtsicht
○ Aktion
✕ Waffe nachladen
□ Waffe wechseln
L1 Soldat wechseln
L2 Schnellbefehl
R1 Schießen
R3 Zoom
Select Taktik-Karte

Diese Demo ist nur auf der UNCUT-DVD!

16 risk

PlayStation®2

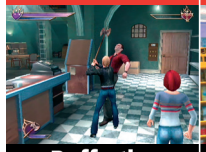
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Einlegen und DVD ROM Spaß haben!

SPIELBARE DEMO

PRO EVOLUTION SOCCER 3

SPIELBARE DEMO



Buffy the Vampire Slayer

SPIELBARE DEMO

The Simpsons Hit & Run

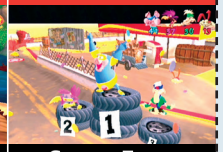
SPIELBARE DEMO

Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken

SPIELBARE DEMO

Kao The Kangaroo

SPIELBARE DEMO



Super Farm

SPIELBARE DEMO

Dancing Stage Fever

SPIELBARE DEMO

The Hulk

SPIELBARE DEMO

NHL Hitz Pro

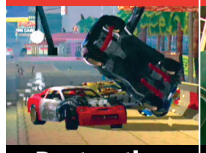
SPIELBARE DEMO

Jimmy Neutron: Der mutige Erfinder

VIDEO

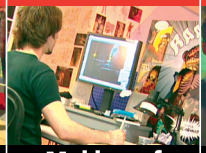
Mission: Impossible Operation Surma

VIDEO



Destruction Derby Arenas

EXTRA



Making of Ghosthunter

EXTRA

Jason Rubin
Co-Founder Naughty Dog

Making of Jak 2: Renegade

DT-Control geprüft: Beiliegender Datenträger ist nicht jugendbeeinträchtigend

DT-Control geprüft:
Der beiliegende Datenträger ist nicht jugendbeeinträchtigend.
Verkauf ohne Altersbeschränkung!

OPM2 Demo-DVD-Cover

→ für DVD-Hülle

Das DVD-Cover passt in jede handelsübliche DVD-Hülle. Solche Hüllen findet ihr überall im Handel oder im OPM2-Shop auf Seite 128. Einfach das Cover ausschneiden, falten und einlegen – so archiviert ihr eure OPM2-Demos bequem und übersichtlich.

017_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 9:57 Uhr Seite 17

demo-dvd uncut ➲ spielbar

PS2 Demo-DVD UNCUT

Abonnenten ab 16 Jahren sowie Leser in der Schweiz und in Österreich erhalten die UNCUT-DVD. Hier alle Infos zur zusätzlichen Demo...

16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk

Ghost Recon: Jungle Storm

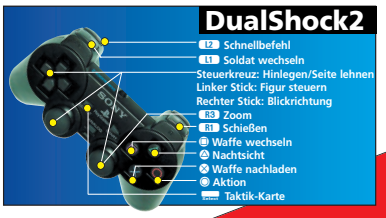
Knallharter Einsatz im dichten Dschungel.

Im Dschungel geht es heiß her – im dichten Gestrüpp wimmelt es nämlich von fiesen Terroristen. Dagegen gibt es nur ein wirksames Gegenmittel: Das Ghost-Einsatzteam des Militärs. Wie der Name bereits verrät, sind diese speziell ausgebildeten Soldaten fast wie Geister – nie zu sehen und doch immer da. Zwei dieser Teams dürft ihr in unserer Uncut-Demo von "Ghost Recon: Jungle Storm" kommandieren. Zusammen mit eurem Team sucht ihr nach einem internationalen Verbrecher. Unerkannt eliminiert ihr Gegner im hohen Gras, bis ihr euch zu seiner Residenz durchgekämpft habt.

OPM2 Spielbare Demo

GHOST RECON: JUNGLE STORM	
GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Ubisoft
ERSCHEINT	19. Februar 2004
VORSCHAU	in diesem OPM2
DEMO-TYP	Zeitbasiert (35 Min.)
DEMO-STATUS	90 %

Eine Mission mit diversen Wegpunkten, jeder Menge Gegnern und zwei Einsatzteams spielbar.



Zusammen mit unserem Team schleichen wir auf dieses entlegene Dorf zu.

Jetzt einsteigen – nur im Abo erhältlich:
OPM2 UNCUT
Alle Infos auf beiliegender Karte!

ALOHA HEISST AUCH LEBE WOHL.

Das Medal of Honor-Kapitel beginnt auf der USS California; die Flucht auf einem Schnellboot aus dem Flammenmeer ist Joseph Griffins einziger Fluchtweg. Beim Kampf um die Freiheit warten dutzende Herausforderungen an authentischen Schauplätzen entlang des Pazifiks auf ihn. Danach erlebt er hautnah unvergleichliche Kampfszenen am Guadalkanal, am Kwai und auf den Philippinen.

EA GAMES
Challenge Everything
mohrs.eagames.de
www.moh.ea.com

Das Spielen ist vorbei, melde dich freiwillig.™

XBOX GAMECUBE PlayStation.2

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, das EA GAMES -Logo, Challenge Everything und You Don't Play, You Volunteer sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Medal of Honor ist eine Marke beziehungsweise eingetragene Marke für Computer- und Videospielprodukte von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.
EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE and the official seal are trademarks of NINTENDO. © 2001 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und die "PS"-Logos sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

EINE VERSCHWÖRUNG?

► 01

► 02

► 03

► 04

PlayStation.2

PC CD-ROM

www.nvidia.com

© 2003 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Beyond Good & Evil, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

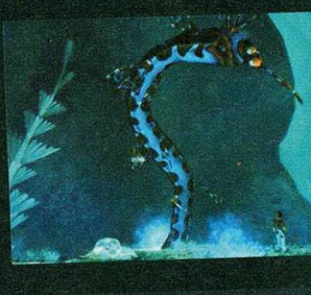
FINDE DIE WAHRHEIT HERAUS, BEVOR SIE DICH FINDEN!

Eine außerirdische Streitmacht bedroht Jades Welt. Die Regierung behauptet zwar, die Bewohner zu schützen, doch immer mehr Menschen werden versklavt. Es ist ein Kampf gegen Unterdrückung, Propaganda und Täuschung, bei dem auch Jades Leben in Gefahr ist. Die Journalistin muss die Wahrheit aufdecken und eine Verschwörung entlarven. Was liegt zwischen Gut und Böse? Du wirst es herausfinden...

►05

►06

►07



BEYOND GOOD & EVIL™

www.beyondgoodevil.com

UBISOFT™

020_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 10:20 Uhr Seite 20

PlayStation2 Games-News

Wissenswertes aus der Welt der PlayStation2-Spiele: brandaktuelle Infos, interessante Branchennews und neue Bilder frisch von den Entwicklern.

Virtua Fighter: Cyber Generation

Anlässlich des zehnjährigen Jubiläums von Yu Suzukis Beat'em-Up-Serie "Virtua Fighter" will Sega mit einem jugendlich angehauchten Prügel-Rollenspiel neue Zielgruppen erreichen. Die Story ist an jene von "Matrix" angelehnt: Ein Großteil der Menschheit flüchtet sich vor Alltagsproblemen ins Virtual-Reality-Network "Nexus". Eines Tages entdeckt der 14-jährige Hacker Sei Informationen aus einer längst vergessenen Zeit. Mit diesen "virtuellen Seelen" durchbricht Sei jede Sicherheitssperre im Nexus. Doch auch die kriminelle Judgement-Six-Organisation hat es auf die virtuellen Seelen abgesehen – das Abenteuer beginnt...

Im Nexus sind mehr als 50 solcher Seelen versteckt, die jeweils für einen anderen Schlag, Wurf oder Tritt stehen. Um euren Charakter aufzuleveln, besiegt ihr Judgement-Six-Schergen, löst kleinere Rätsel und legt die Umgebung in Schutt und Asche – mit der gewohnt guten "Virtua Fighter"-Spielmechanik, versteht sich.

Die ersten Screenshots machen es deutlich: Das neue "VF" ist ein typisches Japan-RPG.

Titel: Virtua Fighter: Cyber Generation
Hersteller: Atari | **Erscheint:** Herbst 2004

Nightshade

Nachdem uns der Arcade-Klassiker "Shinobi" bereits in Ausgabe 6/2003 begeisterte und er sich in Japan unerwartet gut verkaufte, bringt Sega jetzt schon den Nachfolger. Und OPM2 konnte ihn bereits Probe spielen: Die Story knüpft an das erste PS2-"Shinobi" an und zeigt den Kampf der Ninja-Dame Hibana gegen den auferstandenen Zauberer Hiruko. Dazu muss sie die Fragmente des zerbrochenen Dämonenschwerts Akujiki finden. Spielerisch hat sich wenig verändert. Noch immer gibt's Doppelsprünge, Schlag-Combos, Magie und Shurikens. Nur der neue "Shadow Dance", ein schneller Spezialangriff, ist hinzugekommen. Da auch die Grafik kaum verbessert wurde, sind wir von "Nightshade" bis dato etwas enttäuscht.

Titel: Nightshade
Hersteller: Atari/Sega | **Erscheint:** 2004

Mit ihrem rasiermesserscharfen Katana macht Hibana in Fights kurzen Prozess.

Die Doppelsprung-Shuriken-Attacke setzt allen Gegnern im näheren Umkreis ein Ende.

OPM2-Kommentar:

THX – Qualitätssiegel oder Marketing-Witz?

Markus Häberlein
Redakteur, OPM2

Electronic Arts hat vor dem Weihnachtsfest viele EA-Games-Titel für viel Geld mit dem THX-Logo auszeichnen lassen. Dieses Qualitäts-Zertifikat wurde ursprünglich in der Kino-Branche vergeben – nur Filme und Surround-Anlagen mit bester Bild- und Tonqualität erhielten bisher diese Auszeichnung.

EAs Effekt-Feuerwerke "Need for Speed: Underground", "Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs" oder "SSX 3" haben sich das Gütesiegel auch redlich verdient. Doch wie sieht es mit dem grafisch und spielerisch unspektakulären "Medal of Honor: Rising Sun" aus? Ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, dass die von Kino-Spezialeffekten verwöhnten THX-Tester von diesem Titel wirklich beeindruckt waren. Nachvollziehbare Auszeichnungs-Kriterien für Videospiele scheint es nicht zu geben. Auf der Homepage von THX sind diese nur für Kinos, Surround-Anlagen, Video-DVDs etc. nachzulesen.

Sollte EAs Auszeichnungs-Politik also nur ein teuer bezahlter Marketing-Gag sein? Wenn sogar grafisch durchschnittliche Spiele wie "Medal of Honor: Rising Sun" dieses Siegel tragen dürfen, sollte man sich als Videospiel-Liebhaber nicht blenden lassen von solchen Pseudo-Belegen für Qualität. Sondern lieber OPM2 lesen!

Technisch spielt "Transformers Armada" in der PS2-Bundesliga. Ob's spielerisch ebenfalls fürs Oberhaus reicht, erfahrt ihr in Kürze.

Transformers Armada

Für Atari ("Enter the Matrix", "Terminator 3") schraubt der australische Entwickler Melbourne House ein Actionspiel zusammen, das auf der Zeichentrick-Serie "Transformers Armada" basiert. Wahlweise von hinten oder aus der Ego-Sicht steuert ihr euren meterhohen, extrem vielseitigen und aufrüstbaren Kampfroboter und säubert das Areal. Unkomplizierte Action steht hier klar im Vordergrund, Atari verspricht zudem eine blitzsaubere Technik. Ob das Versprechen gehalten wird, klären wir im nächsten OPM2, wir treffen die australischen Entwickler bald persönlich.

Titel: Transformers Armada
Hersteller: Atari | **Erscheint:** Frühjahr 2004

Online-Update

Welche Games machen online am meisten Spaß? Wir haben für euch die wichtigsten Spiele angetestet und liefern euch hier kurz und knapp unsere Ergebnisse:

Grundsätzlich ist die Teilnehmerzahl bei vielen Spielen enttäuschend. Einzig bei "Socom: U.S. Navy Seals" und "Need for Speed: Underground" könnt ihr jederzeit aus einer Vielzahl von Gegnern wählen. Bei "SSX 3", "Medal of Honor: Rising Sun" und "Tony Hawk's Underground" ist zumindest abends was los, bei "Twisted Metal Black", "Amplitude" oder "Hardware Online Arena" geht selbst ab 21 Uhr kaum etwas ab. Einwahlprobleme sind uns bei "Warhammer 40.000: Fire Warrior" aufgefallen, hier scheint es Probleme mit dem Server zu geben. Und "FIFA 2004" ruckelt online noch mehr als offline – traurig, traurig...

Hier unsere Top 5 der Online-Games:

1. Need for Speed: Underground
2. Socom: U.S. Navy Seals
3. SSX 3
4. Tony Hawk's Underground
5. Medal of Honor: Rising Sun

Das beliebteste Network-Game: "Need for Speed: Underground".

"Socom", das erste Online-Spiel, hat eine große Fangemeinde.

022_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 10:21 Uhr Seite 22

Spawn: Armageddon

Furcht erregend: Der düstere Antiheld ist in seinem neuen Abenteuer schwer bewaffnet.

Nach "Soul Calibur 2" bringt EA ein weiteres Namco-Spiel nach Europa. In dem Action-Adventure "Spawn: Armageddon", das auf einer Kreation von Todd McFarlane basiert, soll der Spieler alle außergewöhnlichen Fähigkeiten des Antihelden steuern können. Neben dem Abschlachten jeder Kreatur, die sich Spawn in den Weg stellt, besteht das Abenteuer hauptsächlich aus dem Sammeln von Gegenständen und Geschicklichkeitstests. Verschiedene Combos und zahlreiche Waffen helfen Spawn auf seiner Gratwanderung zwischen Himmel und Hölle.

Titel: Spawn: Armageddon
Hersteller: EA | **Erscheint:** März 2004

games ➲ ticker

Aktuelle Spiele-News in Kürze

PlayStation2 zwei Millionen Mal verkauft: Nun ist es amtlich: Die PS2 hat in Deutschland die Schallmauer von zwei Millionen verkauften Konsolen durchbrochen. Damit dominiert Sony nach eigenen Angaben 66 Prozent des Hardware- und 70 Prozent des Softwaremarktes für Next-Generation-Konsolen (PlayStation2, Xbox, GameCube).

PSX in Japan abgespeckt: Um die PSX noch vor Weihnachten in Japan veröffentlichen zu können, musste Sony Funktionen streichen. So kann man nun weder online gehen, noch MP3s abspielen. Auch CD-Rs sowie DVD+RWs kann man nicht verwenden. Zudem wurde die Brenngeschwindigkeit auf 12-fach halbiert. Ob die Änderungen auch die europäische PSX betreffen, ist nicht bekannt.

Samurai Warriors

Wie von "Dynasty Warriors" gewohnt, kämpft ihr gegen Unmengen von Gegnern.

Im "Dynasty Warriors"-Ableger hat Koei die bekannten Massenschlachten in die Zeit der japanische Bürgerkriege eingebettet. Schön: Der in der "Dynasty"-Serie allgegenwärtige Nebel wurde entfernt, so dass ihr in "Samurai Warriors" weiter als nur ein paar Meter sehen könnt. Außerdem verändert sich die Umgebung abhängig von Tages- und Jahreszeit. Pferde beherrschen nun eine Sprungattacke und weitere Special Moves. In Burgen sorgt ein Generator dafür, dass Fallen immer an anderen Stellen auftauchen – Auswendiglernen bringt also nichts.

Titel: Samurai Warriors
Hersteller: Koei | **Erscheint:** Sommer 2004

games ➲ ticker

Aktuelle Spiele-News in Kürze

Kennt ihr DRIV3R? Das Actionspiel "Driver 3" heißt ab sofort "DRIV3R". Außerdem gab Atari die Synchronsprecher bekannt: Michael Madsen ("Kill Bill") und Michelle Rodriguez ("SWAT") hatten schon bei "True Crime" Spaß am Sprechen, dazu kommen die Stimmen von Mickey Rourke ("Once Upon a Time in Mexico") und Ving Rhames ("Pulp Fiction"). "DRIV3R" ist für Frühjahr 2004 angekündigt.

Krieg der Online-Sterne: George Lucas' Spielefirma LucasArts hat ein mächtiges Actionspiel angekündigt, welches – angelehnt an den PC-Hit "Battlefield 1942" – mehrere Spieler in unterschiedlichen Rollen in einen interstellaren Krieg schickt. In der OPM2-Ausgabe 02/2004 lest ihr mehr über "Star Wars: Battlefront" – versprochen!

023_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 10:22 Uhr Seite 23

Neue Central Station!

Das Online-Portal der PS2 wurde überarbeitet und bietet neue Features. "Central Station" hat sich von einer Seite für News und Screenshots zu einem Treffpunkt für Turniere und Nachrichten gemausert, zudem findet der Interessierte eine Übersicht aller PS2-Online-Games. Ein völlig neuer Look und umstrukturierte Navigation laden ein zu heißen Netzwerkschlachten. Außerdem erfahrt ihr, wo und wann das nächste Online-Turnier stattfindet, ob eure Freunde eine Nachricht hinterlassen haben und wer zurzeit online ist.

Glass Rose

Psycho-Horror gehört spätestens seit dem Erfolg von "Silent Hill 3" zu den aktuellen Spiele-Trends. Neben Sony ("Forbidden Siren") und Tecmo ("Project Zero 2") arbeitet auch Capcom an einem PS2-Grusler. "Glass Rose" versetzt euch als Reporter Takasi Kategani 70 Jahre in die Vergangenheit. Wieso ihr hier gelandet seid, bleibt zunächst unklar. Zurück in der Gegenwart merkt ihr, dass ihr plötzlich die Gedanken eurer Mitmenschen lesen könnt... Star von "Glass Rose" ist Masahiro Matsuoka, eine Berühmtheit der japanischen Top-Band Tokia.

Titel: Glass Rose
Hersteller: Capcom | **Erscheint:** Feb.2004

Der Journalist Kategani ermittelt – in zwei Zeitepochen – in einem mysteriösen Mordfall.

Jak-2-Bundle

Braucht ihr noch ein Weihnachtsgeschenk? Wir haben einen Tipp für euch: Sony packt "Jak 2: Renegade" zusammen mit einer PS2 in einen Karton und verkauft das Bundle für günstige 199,95 Euro. Neben dem "Prince of Persia"- und dem "EyeToy"-Bundle (auch je 199,95 Euro) ein weiteres superstarkes PS2-Paket zum Vorzugspreis.

Arc: Twilight of the Spirits

Die aus PSone-Zeiten bekannte RPG-Serie "Arc the Lad" wird endlich fortgesetzt. Tausende Jahre nach den Ereignissen des vorigen Teils begleitet ihr die Brüder Darc und Kharg auf ihrer Suche nach den Great Spirit Stones, um wieder Frieden zu bringen in die chaotische, zweigeteilte Welt. Eine emotionale Story, strategische Kämpfe und eine tolle Präsentation sollen "Final Fantasy" und Co. Paroli bieten. Eine gewaltige Spieldauer von rund 60 Stunden und insgesamt 14 spielbare Charaktere lassen auf ein echtes Rollenspiel-Highlight hoffen.

Titel: Arc: Twilight of the Spirits
Hersteller: Sony | **Erscheint:** Frühjahr 2004

Wundervoll: "Arc" kann es grafisch mit "Final Fantasy 10" aufnehmen.

www.needforspeed.de

In der Nacht wird jede Spur zur Überholspur.

Einsteigen, anschnallen und Vollgas! Das ist die Welt von NEED FOR SPEED Underground: jag´ durch die Straßen und wähle zwischen 20 hochgezüchteten PS-Monstern – Straßenboliden der Marken Nissan, VW, Toyota, Mitsubishi u.v.a. warten auf dich! Kämpfe um Preisgeld und investiere noch mehr in Power.

PlayStation.2

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und Challenge Everything sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

Such´ dir den Turbo, das Stoßdämpfer-Kit und das Karosserietuning für deinen Wagen aus. Lass´ Soundanlage und Motor ohrenbetäubend aufheulen. Mach´ dich auf höllische Performance und einen starken Auftritt gefasst. NEED FOR SPEED Underground: In der Nacht gehören die Straßen dir.

EA GAMES

Challenge Everything

026_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 10:22 Uhr Seite 26

14 Sega-Klassiker

"Space Harrier": Der Spielhallen-Klassiker ist eines von 14 neu aufgelegten Highlights.

2004 wird Sega 14 Spiele aus der 3D-Ages-Reihe veröffentlichen. Die PS2-Klassiker-Serie startet im Frühjahr 2004 mit "Fantasy Zone", "Monaco GP", "Phantasy Star" und "Space Harrier". Später folgen dann "Streets of Rage", "Phantasy Star II", "Phantasy Star: End of Millenium", "Gain Ground", "Bonanza Bros.", "Alex Kidd in Miracle World", "Last Bronx", "Virtua Racing" und "Columns". Preislich werden sich die Kultspielchen hoffentlich auf dem japanischen Niveau von umgerechnet ca. 20 Euro bewegen.

Titel: Diverse
Hersteller: Sega | **Erscheint:** 2004

Zombies

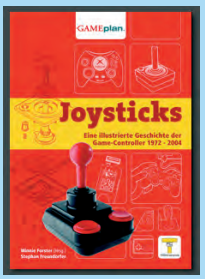
"Gleich gibt es Saures!" Aus der Ego-Perspektive ballert ihr auf Zombies.

Zombie-Alarm: In einer befallenen Stadt kämpft ihr aus der Ego-Perspektive mit Hilfe von 32 durchschlagskräftigen Waffen ums Überleben. Interessant: Werdet ihr selbst infiziert, mutiert ihr langsam zum Untoten. Ihr werdet langsamer und träger, aber auch resistenter gegen feindliche Kugeln. Mit dem Gegenmittel in der Tasche könnt ihr den Verwandlungsvorgang somit zu eurem Vorteil nutzen. Da der französische Entwickler Krysalide ("Kya: Dark Lineage") mit den Arbeiten erst jetzt begonnen hat, erscheint "Zombies" nicht vor 2005.

Titel: Zombies
Hersteller: Atari | **Erscheint:** 2005

"Äh, Officer, wieso starren Sie mich so an?" Auch die Polizei ist schon infiziert.

Gameplan-Buch: "Joysticks"



Lesestoff für Spiele-Freaks: Nach dem Erfolg des Buches "Spielkonsolen und Heim-Computer" veröffentlicht Gameplan nun "Joysticks – Eine illustrierte Geschichte der Game-Controller 1972 - 2004". Auf 144 Seiten stellen die Autoren Winnie Forster und Stephan Freundorfer anschaulich und sehr informativ die Geschichte des Joysticks von 1972 bis 2004 dar. Rund 400 Fotos und Zeichnungen illustrieren Technik, Geschichte und Funktionen von 200 Controllern. Ein Sonderkapitel zur Evolution der Game-Controller und ein großer Technik-Index vervollständigen das Nachschlagewerk für Spielefans.

Titel: Joysticks
Vertrieb: Take 2 | **Preis:** € 17,80

Riding Spirits 2

Das Motorradrennen "Riding Spirits" geht in die zweite Runde. Im Vergleich zum ziemlich erfolglosen ersten Teil wurden nun Optik und Fuhrpark mächtig aufgebohrt. In dem Sequel dürft ihr euch in den virtuellen Sattel von 330 Feuerstühlen 17 verschiedener Hersteller schwingen und so richtig Gummi geben. Es scheint, als würde "Riding Spirits 2" seinem Anspruch als "Gran Turismo auf zwei Rädern" weitaus gerechter werden, als das beim ersten Teil der Fall war.

Titel: Riding Spirits 2
Hersteller: Spike | **Erscheint:** 2004

Neben einem riesigen Fuhrpark soll vor allem die astreine Optik überzeugen.

INFORMATIV, VIELSEITIG, TOP-AKTUELL

Neueste Produkte und Informationen für alle Computer-Freaks!
Die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Mit einer umfassenden Marktübersicht über PCs, Software, Games, Elektronik, Online-Kommunikation und Multi-Media.
Sehen, vergleichen, antesten, mitnehmen ...

HobbyTronic
täglich 9-18 Uhr
Computerschau
11.–15.2.2004
27. Ausstellung für PCs, Software, Games & Elektronik

■ Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
■ Interessante Sonderschauen

Messe Westfalenhallen Dortmund

Messe Westfalenhallen Dortmund GmbH · Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund
Tel.: 0231 / 12 04-521 o. -525 · Fax: 0231 / 12 04-678 o. -880 · www.hobbytronic.de · E-Mail: messe@westfalenhallen.de

R: Racing Evolution

"GT4"-Konkurrenz: Schicke Optik und neue Features warten auf hungrige Rennspiel-Fans.

Den "Ridge Racer"-Nachfolger aus dem Namco-Rennstall wird Electronic Arts im März 2004 in Europa auf den Markt bringen. 35 lizenzierte Flitzer mit umfangreichen Tuning-Möglichkeiten dürfen über 14 Strecken gejagt werden. Neben einer guten Präsentation, einer realitätsnahen Fahrphysik und einer spannenden Hintergrundgeschichte sollen besonders innovative Features das Rennspiel zu einem besonderen Erlebnis machen. So sollen PS2-Piloten durch die interaktive Künstliche Intelligenz und den Boxenfunk tiefer in das Renngeschehen rund um die Rivalinnen Rena Hayami und Gina Cavalli eintauchen. Das klingt interessant – und da "GT4" noch etwas dauert...

Titel: R: Racing Evolution
Hersteller: EA | **Erscheint:** März 2004

Puyo Pop Fever

Beim Puzzlespiel "Puyo Pop Fever" müsst ihr Farbklümpchen geschickt anordnen, die sich dann auflösen. Neu für Kenner der Vorgänger ist der effektreiche Fieber-Modus, der dem Spieler vorgibt, wie er die gewinnbringendsten Combos schafft.

Titel: Puyo Pop Fever
Hersteller: Atari | **Erscheint:** 02/2004

Kunterbunt: Die Optik lässt sofort die japanische Herkunft erkennen.

Bad Boys 2

Die beiden Bad Boys Mike Lowry (Will Smith) und Marcus Burnett (Martin Lawrence) stürmen im Frühjahr 2004 die PS2. In dem Action-Shooter aus dem Hause Empire spielt ihr die beiden Haudegen sowohl aus der Ego- als auch aus der Third-Person-Perspektive. Wie im Film ist Mike für knallharte Action zuständig, wohingegen Marcus den eiskalten Stealth- und Rätselspezialisten gibt. In den 15 Abschnitten werden eure Einsätze bewertet und je nach Erfolg belohnt. Das Actionspiel soll rechtzeitig zum DVD-Release des Films im Frühjahr 2004 erscheinen.

Titel: Bad Boys 2
Hersteller: Empire | **Erscheint:** Frühj. 2004

Böse Jungs: Wie der Film bietet auch das PS2-Spiel jede Menge Action.

Lethal Skies 2

Original: Die 19 verschiedenen Maschinen sind detailgetreu nachgebildet.

Im zweiten Teil der arcadelastigen Flugsimulation steigt ihr ins Cockpit von 19 Kampfjets, darunter sieben neue Modelle. Ziel eurer 20 Missionen ist ein neuer Feind, die Terrororganisation Angil. Eine dynamische Kamera mit fünf verschiedenen Third-Person-Perspektiven, einer Ego- und einer "in Cockpit"-Ansicht sollen für den vollen Überblick sorgen. Im Zweispieler-Modus könnt ihr gegen einen Freund im Time Trial oder Dog Fight antreten – entweder im Splitscreen oder via iLink an zwei Fernsehern.

Titel: Lethal Skies 2
Hersteller: Bigben | **Erscheint:** Dez. 2003

028_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 9:58 Uhr Seite 28

World of PlayStation.2

Willkommen in der Welt der PS2! Hier präsentieren wir Storys, Events und Anekdoten aus der spannenden Welt der PlayStation2.

Seid dabei: Entwerft ein Spiel für EyeToy: Play 2

Habt ihr euch schon mal gewünscht, selbst ein Videospiel zu entwickeln? Oder ist euch beim Spielen von "EyeToy: Play" eine tolle Idee gekommen, aus der sich prima ein Minispiel machen ließe? Sony gibt euch eure Chance, die "EyeToy"-Entwickler warten schon auf eure Einfälle. Und vielleicht ist eure Idee dann auf der nächsten "EyeToy: Play"-Spielesammlung!

So funktionierts: Meldet euch bei **www.playstation.de** an, ladet eine Konzeptvorlage herunter und schon könnt ihr ein eigenes "EyeToy: Play"-Minispiel erfinden. Eure Vorschläge müsst ihr bis spätestens 5. Januar 2004 per E-Mail oder mit der Post an Sony schicken. Derjenige, der nach Ansicht des "EyeToy"-Teams den besten Design-Vorschlag einsendet, gewinnt tolle Sony-Preise, darunter ein Fernseher mit LCD-Bildschirm, ein Heimkino-System und ein Besuch des Entwicklungs-Studios. Zehn weitere Gewinner erhalten je ein Exemplar von "EyeToy: Groove".

Unter der Voraussetzung, dass die Gewinner-Einsendung bestimmte Kriterien erfüllt, entwickelt das "EyeToy"-Team basierend auf dem besten Design einen Prototypen. Dieser wird in "EyeToy: Play 2" aufgenommen, das voraussichtlich schon im Herbst 2004 erscheint.

PS2 bei Rave on Snow

Wie in den vergangenen Jahren ist PS2 Hauptsponsor der Techno-Veranstaltung Rave On Snow im österreichischen Saalbach-Hinterglemm. Zum 10-jährigen Jubiläum fährt Veranstalter Partysan vom 12. bis zum 14. Dezember alles auf, was in der Szene Rang und Namen hat. Chris Liebing, Tomcraft, Turntablerocker, Hooligan und Hardy Hard sind nur einige Namen eines grandiosen Lineups. Im nächsten OPM2 berichten wir live von der Tanzfläche!

GC 2003: PlayStation-Messestand ausgezeichnet

Wart ihr auch auf der Games Convention 2003? Dann könnt ihr euch bestimmt noch an Sonys einfallsreichen Messestand erinnern. Dieser wurde nun von den Juroren des Forums Marketing-Eventagenturen (FME) mit dem silbernen Event-Award (EVA) ausgezeichnet. Auf dem 5. Deutschen Eventtag in Köln konnte kein eindeutiger Sieger ermittelt werden und somit wurde der Silber-Award gleich zwei Mal vergeben.

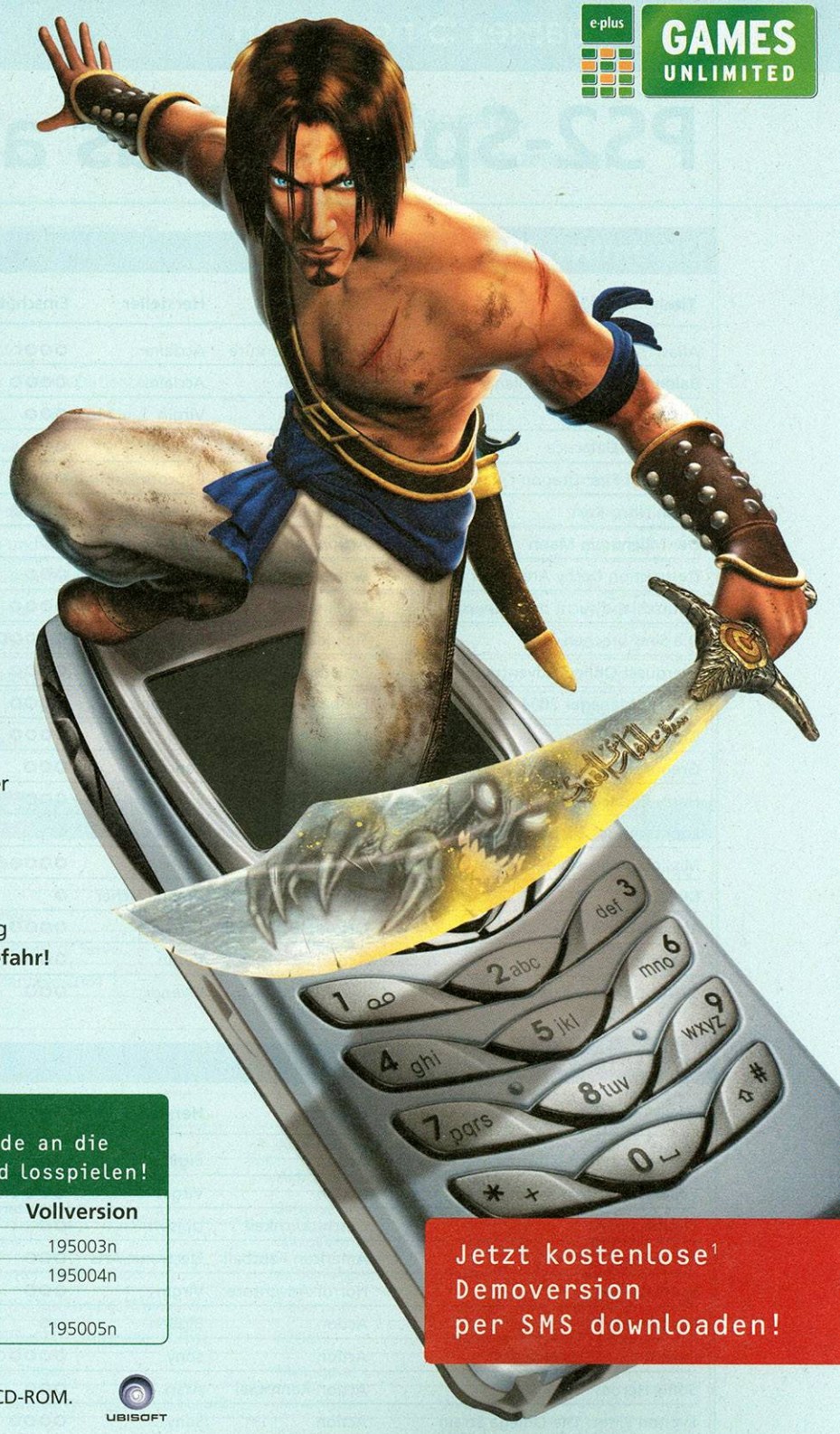
Der von der Agentur Uniplan konzeptionierte PlayStation-Messestand war der Publikumsmagnet auf der GC 2003. Über zwei Etagen, auf 1.000 Quadratmetern Fläche wurden verschiedene Wohnwelten geschaffen. Im Schlafzimmer z.B. konnte man entspannt im Bett liegen und auf dem an der Decke befestigten Plasma-TV spielen. Sogar im Bad waren PS2-Konsolen installiert. An der Realisierung des Messestandes waren phasenweise 70 Personen über einen Zeitraum von einem halben Jahr beteiligt.

Kann man noch chilliger spielen? Das "Schlafzimmer" auf dem PS2-Messestand.

e-plus GAMES UNLIMITED

Schon Action geladen?

Jetzt gratis[1] testen: Prince of Persia – The Sands of Time



Jetzt neu und nur für E-Plus Kunden: die kostenlose[1] Demoversion von Prince of Persia – The Sands of Time als Java-Game[2]. Die ultimative Fortsetzung des Videogame-Highlights garantiert packende Action und spannende Abenteuer für unterwegs. Einmal runterladen und immer wieder spielen.

Egal ob Adventure, Action, Sport oder Jump ´n´ Run: E-Plus hat die volle Ladung Java-Games fürs Handy. **Achtung, Suchtgefahr!**

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

So gehts:
einfach eine SMS mit dem Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken und losspielen!

Modelle	Demoversion	Vollversion
Nokia 3510i	195000n	195003n
Nokia 3650, 7650	195001n	195004n
Nokia 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i)	195002n	195005n

Jetzt kostenlose[1] Demoversion per SMS downloaden!

Auch erhältlich für Sony PlayStation®2 und PC CD-ROM. UBISOFT

DFB Fussball Manager

Weitere Top-Games[3]: einfach Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken.

Games	Nokia											Siemens	
	3300	3410	3510i	3650	5100	6100	6610	6800	7210	7250 (i)	7650	M50	C55
Splinter Cell	193075n	193073n	193076n	193074n	193075n	193075n	193075n	193075n	193075n	193075n	193074n	–	–
Rayman 3	–	–	193064n	193065n	–	–	–	–	–	–	193063n	–	–
Rayman Golf	193068n	193069n	193072n	193067n	193068n	193068n	193068n	193068n	193068n	193068n	193067n	193070n	193071n
Speed Devils	–	193077n	193080n	193081n	–	–	–	–	–	–	193081n	193078n	193079n
DFB Fussball Manager	193085n	–	193082n	193084n	193085n	193085n	193085n	193085n	193085n	193085n	193083n	–	–

Alle Games gibt es auch im E-Plus WAP-Portal oder unter: WWW.EPLUS-UNLIMITED.DE

1 Dieses Angebot gilt für alle E-Plus Service Kunden. Z.B. mit Free & Easy oder im Privat-Tarif, mtl. Grundpreis 4,95 €, mtl. Mindestumsatz (ohne Sondernr., Rufumleitung und Roaming) 5,– €, Inlandsgesprächspreise (ohne Sondernr.) von 0,09 €/Min. bis 0,79 €/Min. Zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Andere Java-Games 1,99 € bis 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich. © 2003 Gameloft. All rights reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devils, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. © 1989 Jordan Mechner. All rights reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubi Soft Entertainment. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. „PlayStation" and the „PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 2 Nur für Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250(i), 7650. 3 Abgebildete Spiele für Nokia 3410, Siemens M50 und Siemens C55 je 2,99 €/Spiele-Download, für alle weiteren aufgeführten Handy-Modelle 3,49 €/Spiele-Download zzgl. Kosten für die WAP- oder GPRS-Verbindung (je nach Tarif und Handy). Java-fähiges Handy erforderlich.

e·plus Klingelt's?

030_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 9:59 Uhr Seite 30

PS2-Spiele: Das alles kommt!

Dezember 2003

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Alias	Action-Adventure	Acclaim	✪✪✪
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	Rollenspiel	Acclaim	✪✪✪✪
Barbarian	Action	Virgin	✪✪✪
Battlestar Galactica	Shoot'em-Up	Vivendi	✪✪✪
Breath of Fire: Dragon Quarter	Rollenspiel	Capcom	✪✪✪✪
Crash Nitro Kart	Action-Rennspiel	Vivendi	✪✪✪✪
Der Milennium Mann	Action-Adventure	THQ	✪✪
Destruction Derby Arenas	Action-Rennspiel	Sony	✪✪✪
Deutschland sucht den Superstar	Musikspiel	Codemasters	✪✪✪✪
Die Sims brechen aus	Simulation	Electronic Arts	✪✪✪✪✪
Everquest Online Adventures	Rollenspiel	Sony	✪✪✪✪
Fußball Manager 2004	Fußball-Manager	Electronic Arts	✪✪✪✪
Ghosthunter	Horror-Adventure	Sony	✪✪✪✪
Gregory Horror Show	Geschicklichkeit	Capcom	✪✪✪
Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Adventure	Electronic Arts	✪✪✪
Looney Tunes Back In Action	Jump'n'Run	Electronic Arts	✪
Mission: Impossible – Operation Surma	Action	Atari	✪✪✪✪✪
Mojo!	Geschicklichkeit	Dreamcatcher	✪
Richard Burns Rally	Offroad-Rennspiel	Take 2	✪✪✪✪
Robocop	Action	Virgin	✪✪✪
SWAT: Global Strike Team	Taktik-Shooter	Vivendi	✪✪✪

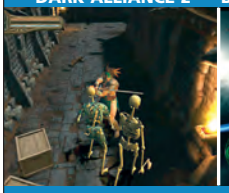
Januar 2004

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Aquanox 2: Revelation	Action	BigBen	✪✪✪
Fallout: Brotherhood of Steel	Action	Virgin	✪✪✪✪
Flipnic	Geschicklichkeit	Ubisoft	✪✪
NFL Street	American Football	Electronic Arts	✪✪✪
Run Like Hell	Horror-Adventure	Virgin	✪✪✪
Savage Skies	Action	BigBen	✪✪
Socom II: U.S. Navy SEALs	Action	Sony	✪✪✪✪✪
Sonic Heroes	Action-Rennspiel	Atari	✪✪✪
Syphon Filter: The Omega Strain	Action	Sony	✪✪✪✪

Februar 2004

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Arc: Twilight of the Spirits	Rollenspiel	Sony	✪✪✪
Castlevania	Action-Adventure	Konami	✪✪✪
Champions of Norrath: Realms of Everquest	Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪✪
Deadly Skies	Action	Konami	✪✪✪
Forbidden Siren	Horror-Adventure	Sony	✪✪✪✪
Frogger's Adventures: The Rescue	Geschicklichkeit	Konami	✪✪
Gran Turismo 4	Rennsimulation	Sony	✪✪✪✪✪
I-Ninja	Action	Sony	✪✪✪

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2



BATTLESTAR GALACTICA

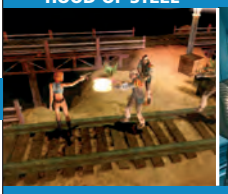
CRASH NITRO KART

DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR

EVERQUEST ONLINE ADVENTURES

MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA

FALLOUT: BROTHER-HOOD OF STEEL

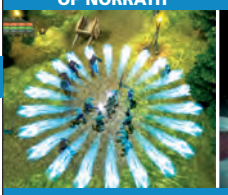


RUN LIKE HELL

SOCOM II: U.S. NAVY SEALS

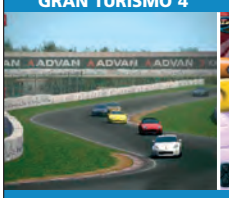
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

CHAMPIONS OF NORRATH



FORBIDDEN SIREN

GRAN TURISMO 4

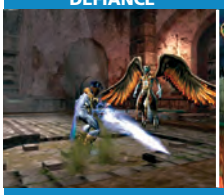


I-NINJA

031_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 9:59 Uhr Seite 31

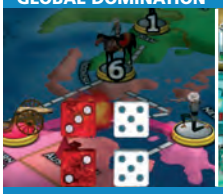
Hier findet ihr die ultimative Spiele-Vorschau für die nächsten Monate. Die Einschätzung (ein bis fünf Sterne) verrät das Potenzial der PS2-Neuheiten.

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE



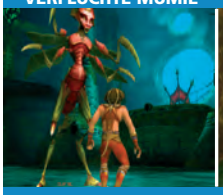
MAXIMO VS ARMY OF ZIN

RISIKO: GLOBAL DOMINATION



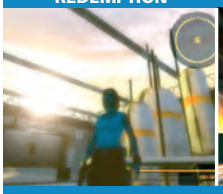
ROGUE OPS

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE



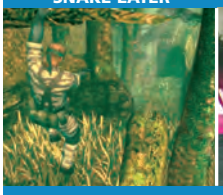
TOM CLANCY'S GHOST RECON: JUNGLE STORM

HEADHUNTER: REDEMPTION

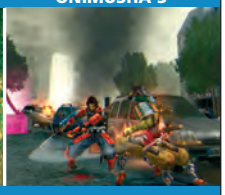


MAX PAYNE 2

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



ONIMUSHA 3



RISE TO HONOUR

STARCRAFT GHOST

THE SUFFERING

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Februar 2004

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
kill.switch	Action	Sony	✪✪✪
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	Eidos	✪✪✪✪✪
Maximo vs Army of Zin	Action-Adventure	Capcom	✪✪✪✪
MX Unleashed	Action-Rennspiel	THQ	✪✪✪
Risiko: Global Domination	Strategie	Atari	✪✪
Rogue Ops	Action-Adventure	Capcom	✪✪✪✪
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	THQ	✪✪✪✪✪
SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom	Jump'n'Run	THQ	✪
Spy Hunter 2	Action-Rennspiel	Konami	✪✪✪
This Is Football 2004	Fußball	Sony	✪✪✪✪
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪
Urban Freestyle Soccer	Fußball	Acclaim	✪✪
Whiplash	Action-Adventure	Eidos	✪✪✪

2004

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
100 Bullets	Action	Acclaim	✪✪✪
Akte X: Resist or Serve	Horror-Adventure	Vivendi	✪✪✪
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Codemasters	✪✪✪
Black Nine	Rollenspiel	Vivendi	✪✪✪
Blowout	Action	Vivendi	✪✪✪
Bombastic	Geschicklichkeit	Capcom	✪✪✪
Downhill Domination	Trendsport	Codemasters	✪✪✪✪
Driver	Action-Rennspiel	Atari	✪✪✪✪
Firefighter F.D. 18	Action-Adventure	Konami	✪✪✪
Ghostmaster	Simulation	Vivendi	✪✪✪
Gradius V	Shoot'em-Up	Konami	✪✪✪✪✪
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	Atari	✪✪✪✪✪
Hunter the Reckoning: Wayward	Rollenspiel	Vivendi	✪✪✪✪
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	✪✪✪✪
Karaoke Stage	Musikspiel	Konami	✪✪✪✪
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Adventure	Vivendi	✪✪✪
Mafia	Action	Take 2	✪✪✪✪
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Action	Take 2	✪✪✪✪✪
McFarlane's Evil Prophecy	Action	Konami	✪✪✪
MegaMan X7	Action	Capcom	✪✪✪
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	Konami	✪✪✪✪✪
Onimusha 3	Action-Adventure	Capcom	✪✪✪✪✪
Onimusha Blade Warriors	Beat'em-Up	Capcom	✪✪✪✪
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Action	Konami	✪✪✪
Resident Evil: Outbreak	Horror-Adventure	Capcom	✪✪✪✪
Rise to Honour	Action	Sony	✪✪✪✪✪
Starcraft Ghost	Action	Vivendi	✪✪✪✪✪
The Suffering	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action	Ubisoft	✪✪✪✪✪

032_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 10:00 Uhr Seite 32

Alle Top-Hits im Überblick

Abenteuer

1 **Baphomets Fluch 3**
Hersteller: THQ
Test: 82% in OPM2 13/2003

2 **Flucht von Monkey Island**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 82% in OPM2 9/2001

3 **Shadow of Memories**
Hersteller: Konami
Test: 82% in OPM2 5/2001

Action

1 **GTA: Vice City (dt.)**
Hersteller: Take 2
Test: 92% in OPM2 1/2003

2 **Freedom Fighters**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 88% in OPM2 10/2003

3 **Z.O.E.: 2nd Runner**
Hersteller: Konami
Test: 86% in OPM2 10/2003

Action-Adventure

1 **Splinter Cell**
Hersteller: Ubisoft
Test: 91% in OPM2 5/2003

2 **MGS 2: Substance**
Hersteller: Konami
Test: 90% in OPM2 4/2003

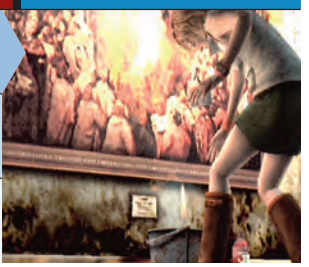
3 **Blood Omen 2**
Hersteller: Eidos
Test: 88% in OPM2 5/2002

Horror-Adventure

1 **Silent Hill 3**
Hersteller: Konami
Test: 90% in OPM2 6/2003

2 **Alone in the Dark 4**
Hersteller: Atari
Test: 88% in OPM2 11/2001

3 **Das Ding**
Hersteller: Vivendi
Test: 86% in OPM2 10/2002



Beat'em-Up

1 **Soul Calibur 2**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 92% in OPM2 11/2003

2 **Virtua Fighter 4 Evolution**
Hersteller: Atari/Sega
Test: 91% in OPM2 9/2003

3 **Dead or Alive 2**
Hersteller: Sony
Test: 89% in OPM2 2/2001

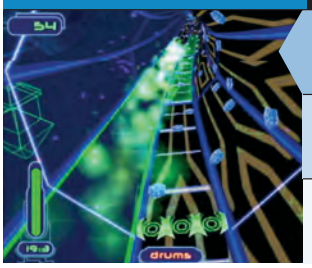
Ego-Shooter

1 **TimeSplitters 2**
Hersteller: Eidos
Test: 92% in OPM2 11/2002

2 **Medal of Honor: Frontline**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 89% in OPM2 7/2002

3 **Warhammer 40.000: Fire Warrior**
Hersteller: THQ
Test: 86% in OPM2 11/2003

Geschicklichkeit



1 **Frequency**
Hersteller: Sony
Test: 82% in OPM2 7/2002

2 **Super Bust-A-Move**
Hersteller: Acclaim
Test: 77% in OPM2 1/2001

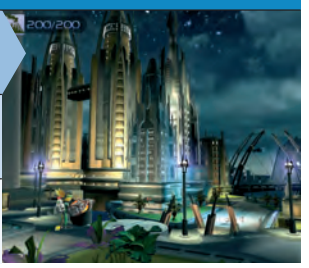
3 **Dog's Life**
Hersteller: Sony
Test: 77% in OPM2 12/2003

Jump'n'Run

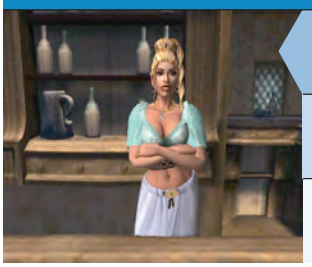
1 **Ratchet & Clank 2**
Hersteller: Sony
Test: 93% in OPM2 13/2003

2 **Jak 2: Renegade**
Hersteller: Sony
Test: 89% in OPM2 11/2003

3 **Sly Raccoon**
Hersteller: Sony
Test: 89% in OPM2 2/2003



Rollenspiel



1 **Baldur's Gate: Dark Alliance**
Hersteller: Virgin
Test: 90% in OPM2 1/2002

2 **Final Fantasy 10**
Hersteller: Sony
Test: 88% in OPM2 6/2002

3 **Dark Chronicle**
Hersteller: Sony
Test: 86% in OPM2 10/2003

Strategie

1 **Gladius**
Hersteller: Activision
Test: 86% in OPM2 12/2003

2 **Theme Park World**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 84% in OPM2 2/2001

3 **Die Sims**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 83% in OPM2 2/2003

033_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 10:01 Uhr Seite 33

OPM2 präsentiert die besten Spiele für maximalen Spaß! Unsere Übersicht zeigt pro Genre die "Top Drei" mit Wertungsinfo – für mehr Durchblick!

Action-Rennspiel

1. **Need for Speed: Hot Pursuit 2**
   Hersteller: Electronic Arts
   Test: 90% in OPM2 11/2002
2. **Burnout 2**
   Hersteller: Acclaim
   Test: 90% in OPM2 11/2002
3. **Need for Speed Underground**
   Hersteller: Atari
   Test: 88% in OPM2 13/2003

Formel 1-Rennspiel

1. **F1 2001**
   Hersteller: Electronic Arts
   Test: 88% in OPM2 11/2001
2. **Formel Eins 2003**
   Hersteller: Sony
   Test: 78% in OPM2 9/2003
3. **F1 Career Challenge**
   Hersteller: Electronic Arts
   Test: 77% in OPM2 7/2003

Rennsimulation

1. **Gran Turismo 3: A-spec**
   Hersteller: Sony
   Test: 93% in OPM2 8/2001
2. **DTM Race Driver**
   Hersteller: Codemasters
   Test: 86% in OPM2 9/2002
3. **Moto GP 2**
   Hersteller: Sony
   Test: 85% in OPM2 3/2002

Offroad-Rennspiel

1. **Colin McRae Rally 4**
   Hersteller: Codemasters
   Test: 87% in OPM2 10/2003
2. **WRC 3**
   Hersteller: Sony
   Test: 86% in OPM2 13/2003
3. **V-Rally 3**
   Hersteller: Atari
   Test: 84% in OPM2 8/2002

Basketball

1. **NBA Street Vol. 2**
   Hersteller: Electronic Arts
   Test: 86% in OPM2 6/2003
2. **ESPN NBA Basketball**
   Hersteller: Atari
   Test: 85% in OPM2 13/2003
3. **NBA Live 2004**
   Hersteller: Electronic Arts
   Test: 85% in OPM2 12/2003

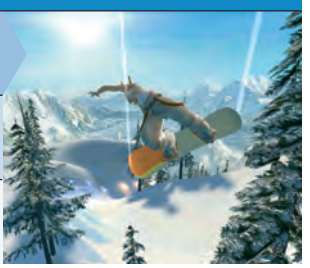
Eishockey

1. **ESPN NHL Hockey**
   Hersteller: Atari
   Test: 89% in OPM2 12/2003
2. **NHL 2004**
   Hersteller: Electronic Arts
   Test: 88% in OPM2 12/2003
3. **NHL Hitz Pro**
   Hersteller: Konami
   Test: 83% in OPM2 12/2003

Fußball

1. **Pro Evolution Soccer 3**
   Hersteller: Konami
   Test: 92% in OPM2 12/2003
2. **TIF – This Is Football 2003**
   Hersteller: Sony
   Test: 85% in OPM2 11/2002
3. **FIFA Football 2004**
   Hersteller: Electronic Arts
   Test: 81% in OPM2 12/2003

Trendsport



1. **SSX 3**
   Hersteller: Electronic Arts
   Test: 90% in OPM2 12/2003
2. **Tony Hawk's Underground**
   Hersteller: Activision
   Test: 90% in OPM2 13/2003
3. **Aggressive Inline**
   Hersteller: Acclaim
   Test: 87% in OPM2 9/2002

Sonstige Sportspiele

1. **ESPN NFL Football**
   Hersteller: Atari
   Test: 92% in OPM2 12/2003
2. **Virtua Tennis 2**
   Hersteller: Acclaim
   Test: 85% in OPM2 1/2003
3. **Tiger Woods PGA Tour 2004**
   Hersteller: Electronic Arts
   Test: 85% in OPM2 11/2003

Test verpasst? Kein Problem!

Es gibt doch nichts Schöneres als eine komplette OPM2-Kollektion. Deshalb könnt ihr fehlende OPM2-Ausgaben auf Seite 128 bequem nachbestellen! Einfach die gesuchten Magazine auswählen und die Sammlung ist vollständig!

Tests & Charts aktuell

OPM2 sorgt für absoluten Überblick: Alle Tests der vergangenen Ausgaben im Wertungsvergleich, Verkaufscharts und eure Favoriten in den "Most Wanted".

Wertungs-Check

Jeden Monat vergleicht OPM2 für euch Wertungen deutscher Videospiel-Magazine: Welche aktuellen Hits haben durchgängig gut abgeschnitten, welche sind nur von wenigen Magazinen gelobt worden? Hier erfahrt ihr in kompakter Form alle wichtigen Details!

Titel	OPM2	play	Play Zone	Maniac	Game Pro	Screen-fun
ASTERIX & OBELIX XXL	71%	67%	56%	61%		
BAPHOMETS FLUCH: DER SCHLAFENDE DRACHE	82%			82%	75%	
BEYOND GOOD & EVIL	87%	88%	90%	90%	86%	1
BLOODY ROAR 4	72%	72%	62%	79%	74%	
CRASH NITRO KART	74%	51%	64%	74%	78%	2+
DER HERR DER RINGE: RÜCKKEHR DES KÖNIGS	85%	76%	79%	80%	83%	1-
DER HOBBIT	73%	75%	75%	71%	51%	3+
DRAGON BALL Z BUDOKAI 2	71%		75%		72%	
ESPN NBA BASKETBALL	85%	85%	84%	88%	87%	
FINDET NEMO	72%			62%		
FORD RACING 2	71%		70%	72%	68%	
FUSSBALL MANAGER 2004	80%	84%		79%	81%	
GHOSTHUNTER	76%		83%	83%	82%	
GTA DOPPELPACK	92%				92%	1
KYA: DARK LINEAGE	87%	86%	85%	83%	85%	
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	80%	79%	84%	81%	78%	
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	88%	88%	86%	83%	86%	2+
RATCHET & CLANK 2	93%	90%	89%	90%	90%	1
RTL SKISPRINGEN 2004	79%	80%		77%	80%	
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	82%	85%	71%	78%	79%	
THE ITALIAN JOB	56%	71%	69%	71%	61%	
TONY HAWK'S UNDERGROUND	90%	90%	91%	91%		1
TRUE CRIME: STREETS OF LA	85%	83%	87%	87%	88%	2+
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO	67%	64%	70%	63%	68%	
WRC 3	86%	85%	85%	77%	84%	2+
WWE SMACKDOWN: HERE COMES THE PAIN	83%	83%	87%	87%	89%	

Die PlayStation2-Hits*

Welche PS2-Spiele verkauften sich in den vergangenen vier Wochen am besten? Orientiert euch an den Hits der Händler.

Platz	Titel	Genre	Hersteller
1	NEED FOR SPEED UNDERGROUND	Action-Rennspiel	EA
2	FIFA FOOTBALL 2004	Fußball	EA
3	TRUE CRIME: STREETS OF LA	Action	Activision
4	WWE SMACKDOWN: HERE COMES THE...	Wrestling	THQ
5	HERR DER RINGE: RÜCKKEHR DES...	Action	EA
6	MEDAL OF HONOR: RISING SUN	Ego-Shooter	EA
7	TONY HAWK'S UNDERGROUND	Trendsport	Activision
8	EYETOY: PLAY + KAMERA	Geschicklichkeit	Sony
9	FINDET NEMO	Geschicklichkeit	THQ
10	PRO EVOLUTION SOCCER 3	Fußball	Konami

PlayStation2-Platinum

Welche Spielehits gibt es jetzt zum halben Preis? Unsere Charts zeigen euch, welche Platinum-Spiele sich momentan am besten verkaufen!

Platz	Titel	Genre	Hersteller
1	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	Ego-Shooter	EA
2	HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	Action	EA
3	TEKKEN 4	Beat'em-Up	Sony
4	BURNOUT 2	Action-Rennspiel	Acclaim
5	FIFA FOOTBALL 2003	Fußball	EA
6	GRAN TURISMO 3: A-SPEC	Rennsimulation	Sony
7	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	Action	Eidos
8	FINAL FANTASY X	Rollenspiel	Sony
9	THE GETAWAY	Action	Sony
10	GTA 3	Action	Take 2

Most Wanted – Lesercharts

Auf welche Spiele freut ihr euch am meisten? Eine Umfrage auf unserer Website www.opm2.de zeigt eure aktuellen Favoriten.

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Erscheint
1	GRAN TURISMO 4	Rennsim.	Sony	2004
2	MGS 3: SNAKE EATER	Action	Konami	2004
3	KILLZONE	Ego-Shooter	Sony	2004
4	FINAL FANTASY X-2	Rollenspiel	EA	2004
5	SPLINTER CELL 2	Action	Ubisoft	März 2004
6	BALDUR'S GATE: DA 2	Rollenspiel	Interplay	Dez. 2003
7	DRIVER 3	Rennspiel	Atari	2004
8	MAX PAYNE	Action	Rockstar	Dez. 2003
9	LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	Act.-Advent.	Eidos	Feb. 2004
10	RESIDENT EVIL OUTBREAK	Act.-Advent.	Capcom	2004

* Die Verkaufs-Charts werden ermittelt von media control

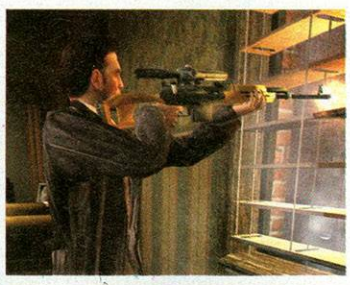
MAX PAYNE™ 2

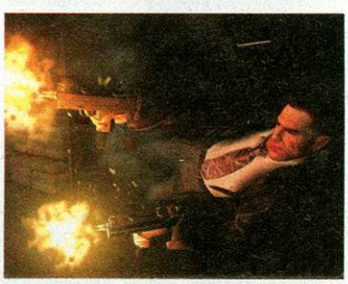
THE FALL OF MAX PAYNE

A FILM NOIR LOVE STORY

"KEIN ANDERES SPIEL SETZT ACTION GEKONNTER IN SZENE. PFLICHTKAUF!"

PC ACTION





WWW.MAXPAYNE2.DE

LÖSUNGSBUCH IM HANDEL ERHÄLTLICH

PC CD

XBOX

PlayStation.2

REMEDY

© 2003 Rockstar Games, Inc. Max Payne and the Max Payne logo, Rockstar Games and the R* logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Remedy and the Remedy logo are trademarks of Remedy Entertainment, Ltd. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, the Xbox logos and Xbox Live are trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

Der OPM2 Preis-Check

Schnäppchenjäger aufgepasst! Wir vergleichen für euch die Preise der größten deutschen Spiele-Anbieter. Einfach stöbern und sparen!

OPM2-Preisvergleich

TITEL	USK	AMAZON*	EB-GAMES*	CD-WOW!¹	MEDIAMARKT²	OKAYSOFT*	PRIMALGAMES	SPIELEGROTTE*
Asterix & Obelix XXL	ab 6	44,95	45,85	49,99	44,90			
Baphomet's Fluch: Der schlafende Drache	ab 6	54,99	59,85	43,99	59,00	56,50	59,99	52,49
Beyond Good & Evil	ab 12	54,99	56,85	43,99	59,00	56,90	59,99	53,99
Bloody Roar 4	ab 16	54,99	56,85		54,50		57,99	
Crash Nitro Kart	frei	54,99	53,85	43,99	48,50	47,99	52,99	
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	ab 16	43,99	56,85	46,99	54,00	51,50	55,99	49,99
Der Hobbit	ab 12	54,99	45,99	46,99	49,50		52,99	
Dragon Ball Z Budokai 2	ab 6	54,99	56,85	46,99	53,90	49,99	57,99	
ESPN NBA Basketball	frei	49,95	46,85		44,90	43,99		
Findet Nemo	frei	32,99	36,85	39,99	37,00	37,50		
Ford Racing 2	frei	24,99	20,99	25,00	24,90			
Fußball Manager 2004	frei	59,99	54,85		51,50	49,99	55,99	
Ghosthunter	ab 16	58,99	59,85	48,99	55,50	52,99	54,99	
Kya: Dark Lineage	ab 6	44,95	45,85		44,90	41,99	49,99	
Medal of Honor: Rising Sun	ab 18		46,99	51,50	49,99		55,99	
Need for Speed Underground	frei	44,99	54,85	46,99	57,00	51,50	55,99	49,99
Perfect Ace: Pro Tournament Tennis	frei	34,95	36,99					
Ratchet & Clank 2	ab 12	53,95	56,85	46,99	55,50	52,99	49,99	
RTL Skispringen 2004	frei	39,99	35,85	39,95	36,90		36,99	
Secret Weapons over Normandie	ab 16	54,99	56,85	46,99	51,90	49,99	57,99	
The Italian Job	frei	59,99	56,85	46,99	59,00	55,90		
Tony Hawk's Underground	ab 6	43,99	56,85	43,99	57,00	52,50	54,99	49,99
True Crime: Streets of LA	ab 18	45,49	43,99	57,00	51,90	51,99	54,99	
WRC 3	frei	59,99	56,85	43,99	59,00	56,90	49,99	52,99
WWE Smackdown! Here Comes The Pain	ab 16	34,99	39,85	43,99	57,00	41,90	39,99	38,99

Die drei OPM2-Einkaufstipps des Monats

FINDET NEMO
(72%, OPM2 13/2003)

€ 32,99

Preis € 32,99 **Alter:** frei
Anbieter www.amazon.de

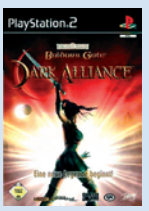
Beschreibung
Bei dem günstigen Preis das ideale Weihnachtsgeschenk für jüngere Spieler. Schön inszeniert und absolut gewaltfrei. Sogar mit Filmszenen und deutscher Synchro.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
(90%, OPM2 1/2002)

€ 26,75

Preis € 26,75 **Alter:** ab 12
Anbieter www.okaysoft.de

Beschreibung
Spielerisch und technisch vergleichbar mit dem aktuellen zweiten Teil (Test in dieser Ausgabe). Nur der Umfang des Action-Rollenspiels ist deutlich geringer.



TIMESPLITTERS 2
(92%, OPM2 11/2002)

€ 27,99

Preis € 27,99 **Alter:** ab 16
Anbieter www.spielegrotte.de

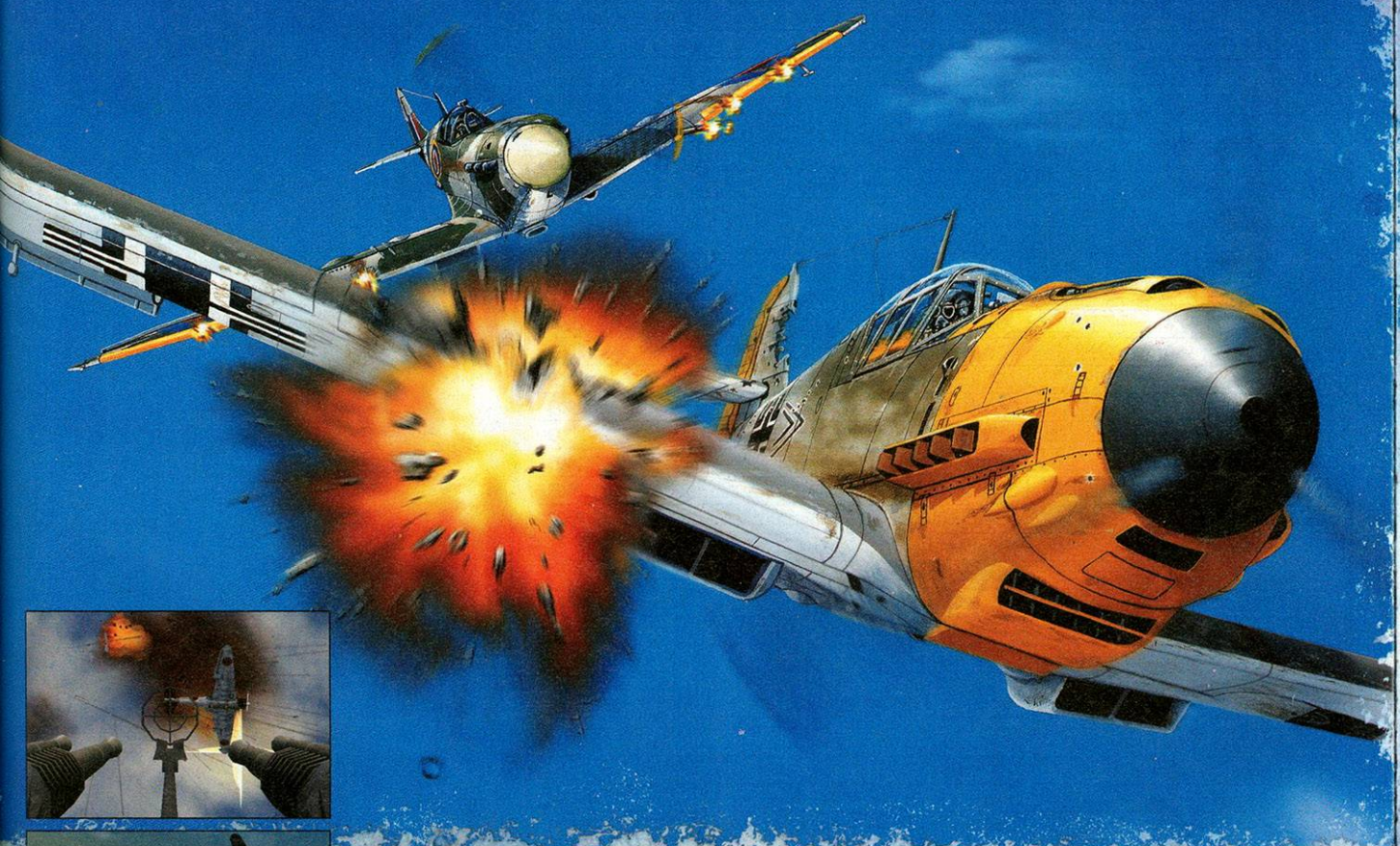
Beschreibung
Einer der besten PS2-Ego-Shooter überhaupt! Läuft irre flüssig und bietet viele motivierende Einspieler-Missionen. Für Action-Fans ein absolutes Muss!

***VERSANDKOSTEN DER INTERNET-ANBIETER**

AMAZON.DE ab € 20,- versandkostenfrei, ansonsten € 3,- **EBGAMES.DE** € 4,50 **CD-WOW.DE** versandkostenfrei **OKAYSOFT.DE** € 3,25
SPIELEGROTTE.DE ab € 150,- versandkostenfrei, ansonsten € 2,50 **PRIMALGAMES.DE** ab € 99,- versandkostenfrei, ansonsten € 2,50

¹) Nur englische UK-Fassungen, keine deutschen Versionen.
²) Für die Preise des Mediamarkts wurde das aktuelle Sortiment der Filiale Würzburg zu Grunde gelegt. Preise können deutschlandweit variieren. Preisänderungen nach Drucklegung und Irrtümer vorbehalten.

Himmelhunde gesucht



Deutsche Piloten müssen sich ab sofort warm anziehen, denn in diesem von Secret Weapons of the Luftwaffe™ und X-Wing™-Macher Lawrence Holland entwickelten Spiel übernehmen Sie das Ruder in einer streng geheimen Elite-Einheit der Alliierten. Ihre Mission: durchkreuzen Sie die dunklen Pläne der Deutschen. Über Europa und anderen Einsatzgebieten steuern Sie gut zwei Dutzend authentische Flugzeuge und werden in über 30 Luft-Luft- und Luft-Boden-Einsätzen hart gefordert. Sie brauchen keinen Flugschein, nur eine ruhige Hand, Nerven aus Stahl und den unbedingten Willen zum Sieg.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

BALD ERHÄLTLICH FÜR:

XBOX™ PC CD-ROM SOFTWARE PlayStation.2 TOTALLY GAMES LUCAS Arts™

LucasArts and the LucasArts logo are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. Totally Games and Totally Games logo are registered trademarks of Totally Games. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and / or in other countries and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

038_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 11:02 Uhr Seite 38

Tests aktuell: Die Übersicht

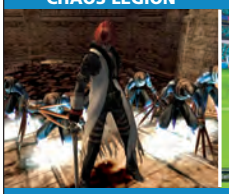
Die 100 aktuellsten Tests

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
3 Engel für Charlie: Volle Power	Beat'em-Up	Ubisoft	12%	10/2003
Alter Echo	Action	THQ	71%	11/2003
Amplitude	Musikspiel	Sony	80%	10/2003
Asterix & Obelix XXL	Action-Adventure	Atari	71%	13/2003
ATV Offroad Fury 2	Offroad-Rennspiel	THQ	69%	12/2003
Autobahn Raser World Challenge	Action-Rennspiel	Davilex	55%	10/2003
Backyard Wrestling	Wrestling	Eidos	21%	13/2003
Baphomet's Fluch: Der schlafende Drache	Adventure	THQ	82%	13/2003
Beach King Stunt Racer	Action-Rennspiel	Koch Media	52%	10/2003
Beyond Good & Evil	**Action-Adventure**	**Ubisoft**	**87%**	**13/2003**
Bionicle	Action-Adventure	Electronic Arts	39%	12/2003
Bloody Roar 4	Beat'em-Up	Konami	72%	13/2003
Bomberman Kart	Action-Rennspiel	Konami	47%	11/2003
Breath of Fire: Dragon Quarter	Rollenspiel	Capcom	80%	11/2003
Buffy im Bann der Dämonen: Chaos Bleeds	Action	Vivendi	73%	12/2003
Chaos Legion	Action	Capcom	78%	10/2003
Club Football	Fußball	Codemasters	64%	11/2003
Colin McRae Rally 4	**Offroad-Rennspiel**	**Codemasters**	**87%**	**10/2003**
Conflict: Desert Storm 2	Action	Take 2	83%	11/2003
Crash Nitro Kart	Action-Rennspiel	Vivendi	74%	13/2003
Dark Chronicle	**Rollenspiel**	**Sony**	**86%**	**10/2003**
Der Herr der Ringe: Rückkehr des Königs	**Action**	**Electronic Arts**	**85%**	**13/2003**
Der Hobbit	Action-Adventure	Vivendi	73%	13/2003
Disney's Extreme Skate Adventure	Trendsport	Activision	83%	11/2003
Dog's Life	Geschicklichkeit	Sony	77%	12/2003
Dragon Ball Z Budokai 2	Beat'em-Up	Atari	71%	13/2003
ESPN NBA Basketball	**Basketball**	**Atari**	**85%**	**13/2003**
ESPN NFL Football	**American Football**	**Atari**	**92%**	**12/2003**
ESPN NHL Hockey	**Eishockey**	**Atari**	**89%**	**12/2003**
Ferkels großes Abenteuer	Adventure	Take 2	73%	09/2003
FIFA Football 2004	Fußball	Electronic Arts	81%	12/2003
Findet Nemo	Geschicklichkeit	THQ	72%	13/2003
Ford Racing 2	Rennsimulation	Empire	71%	13/2003
Formel Eins 2003	Formel1-Rennspiel	Sony	78%	09/2003
Freaky Flyers	Action-Rennspiel	Konami	68%	12/2003
Freedom Fighters	**Action**	**Electronic Arts**	**88%**	**10/2003**
Freestyle Metal X	Action-Rennspiel	Konami	76%	12/2003
Fußball Manager 2004	Fußball-Manager	Electronic Arts	80%	13/2003
Galidor: Defenders of the Outer Dimension	Jump'n'Run	Electronic Arts	32%	10/2003
Ghosthunter	Action-Adventure	Sony	76%	13/2003
Gladiator - Schwert der Rache	Action-Adventure	Acclaim	71%	12/2003
Gladius	**Strategie**	**Activision**	**86%**	**12/2003**
Gregory Horror Show: Soul Collector	Action-Adventure	Capcom	58%	12/2003
Hardware Online Arenas	Action	Sony	78%	10/2003
Hunter: The Reckoning Wayward	Action	Vivendi	76%	10/2003
Jak 2: Renegade	**Jump'n'Run**	**Sony**	**89%**	**11/2003**
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Ego-Shooter	Vivendi	84%	12/2003
Kya: Dark Lineage	**Action-Adventure**	**Vivendi**	**87%**	**13/2003**
Looney Tunes: Back in Action	Jump'n'Run	Electronic Arts	39%	13/2003
Mace Griffin: Bounty Hunter	Ego-Shooter	THQ	74%	09/2003
Madden NFL 2004	**American Football**	**Electronic Arts**	**91%**	**10/2003**
Medal of Honor: Rising Sun	Ego-Shooter	Electronic Arts	80%	13/2003
Metal Arms: Glitch in the System	Shoot'em-Up	Vivendi	79%	12/2003
My Street	Geschicklichkeit	Sony	70%	12/2003
NBA Jam	Basketball	Acclaim	73%	12/2003
NBA Live 2004	**Basketball**	**Electronic Arts**	**85%**	**12/2003**
Need for Speed Underground	**Action-Rennspiel**	**Electronic Arts**	**88%**	**13/2003**

ALTER ECHO

BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER

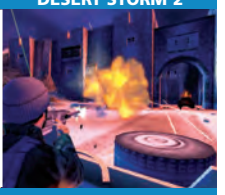
CHAOS LEGION



CLUB FOOTBALL

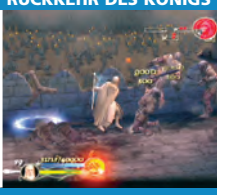
COLIN MCRAE RALLY 4

CONFLICT: DESERT STORM 2



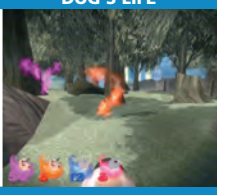
DARK CHRONICLE

DER HERR DER RINGE: RÜCKKEHR DES KÖNIGS



DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

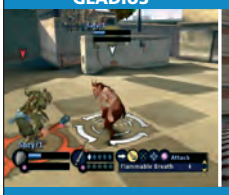
DOG'S LIFE



FINDET NEMO

FREEDOM FIGHTERS

GLADIUS



JAK 2: RENEGADE

039_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 11:03 Uhr Seite 39

Aktuell, übersichtlich, kompakt: Die 100 aktuellsten OPM2-Tests. Hits mit einer Wertung von über 85 % wurden mit dem OPM2-Star ausgezeichnet.

PRO BEACH SOCCER

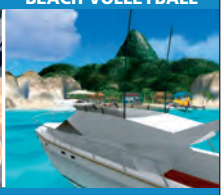
RATCHET & CLANK 2

RUN LIKE HELL

SOUL CALIBUR 2

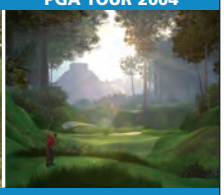
SPLASHDOWN 2: RIDES GONE WILD

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

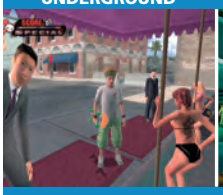


THE GREAT ESCAPE: GESPRENGTE KETTEN

TIGER WOODS PGA TOUR 2004



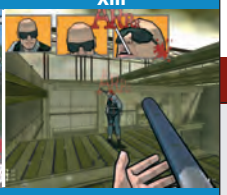
TONY HAWK'S UNDERGROUND



WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR

WRC 3

XIII



JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

TEKKEN 4

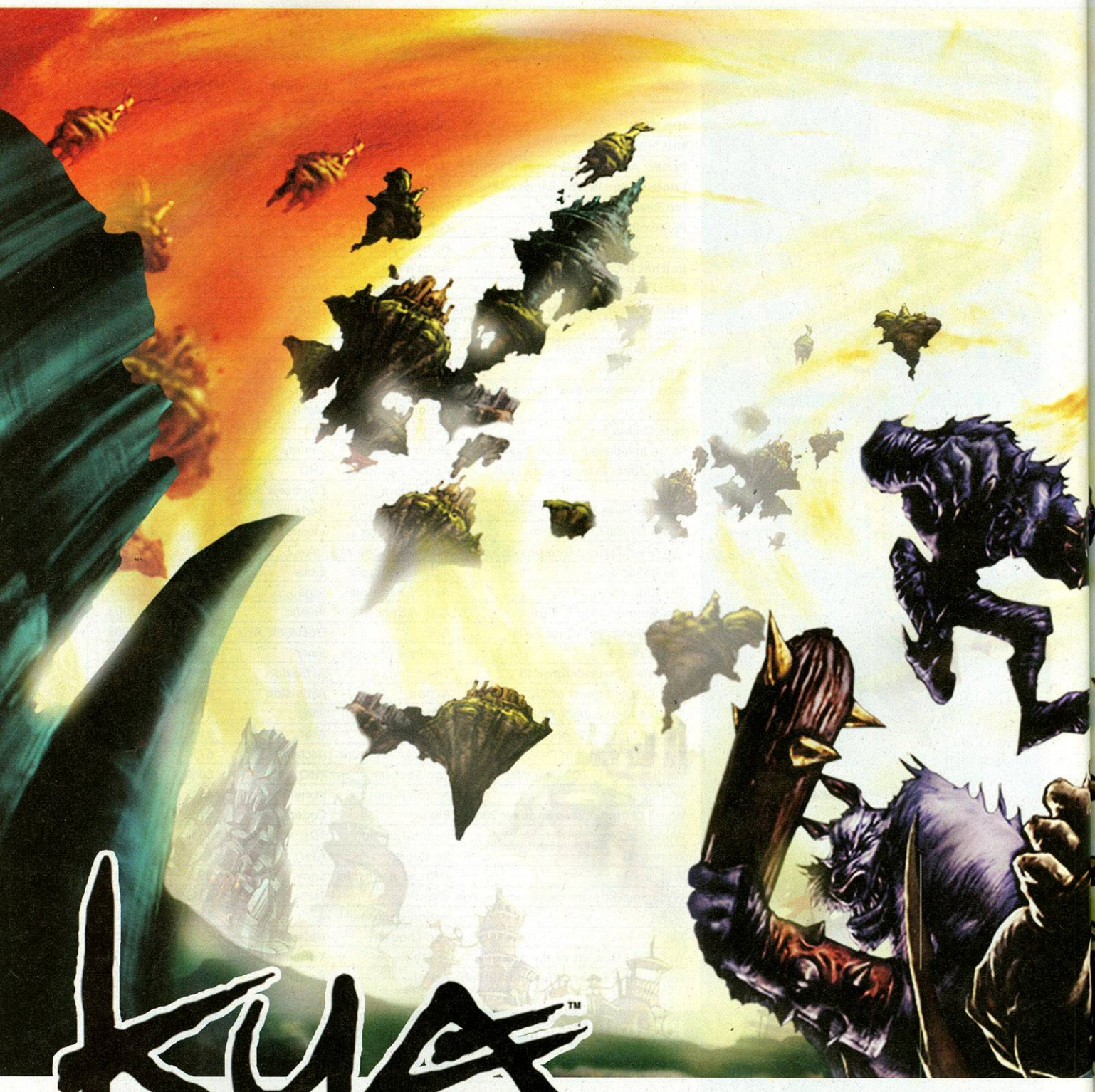
Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
NHL 2004	**Eishockey**	**Electronic Arts**	**88%**	**12/2003**
NHL Hitz Pro	Eishockey	Konami	83%	12/2003
Perfect Ace: Pro Tournament Tennis	Tennis	Kellas	53%	13/2003
Prince of Persia: The Sands of Time	**Action-Adventure**	**Ubisoft**	**86%**	**12/2003**
Pro Beach Soccer	Fußball	Wanadoo	48%	10/2003
Pro Evolution Soccer 3	**Fußball**	**Konami**	**92%**	**12/2003**
Racing Simulation 3	Formel1-Rennspiel	Ubisoft	53%	13/2003
Ratchet & Clank 2	**Jump'n'Run**	**Sony**	**93%**	**13/2003**
Reel Fishing 3	Geschicklichkeit	Natsume	46%	12/200
Robin Hood: Defender of the Crown	Strategie	Capcom	70%	12/2003
Rolling	Trendsport	Take 2	69%	12/2003
RTL Skispringen 2004	Sport	THQ	79%	13/2003
Run Like Hell	Action-Adventure	Avalon	69%	10/2003
Secret Weapons over Normandie	Action	LucasArts	82%	13/2003
Smash Cars	Action-Rennspiel	Metro3D	62%	13/2003
Soul Calibur 2	**Beat'em-Up**	**Electronic Arts**	**92%**	**11/2003**
Space Invaders: Invasion Day	Shoot'em-Up	Sammy	21%	12/2003
Splashdown 2: Rides gone wild	Action-Rennspiel	THQ	84%	11/2003
SSX 3	**Trendsport**	**Electronic Arts**	**90%**	**12/2003**
Summer Heat Beach Volleyball	Volleyball	Acclaim	76%	09/2003
SWAT Global Strike Team	Taktik-Shooter	Vivendi	72%	12/2003
The Great Escape: Gesprengte Ketten	Action-Adventure	Take 2	60%	10/2003
The Italian Job	Action-Rennspiel	Eidos	56%	13/2003
The King of Route 66	Action-Rennspiel	Sega	72%	11/2003
The Simpsons: Hit & Run	Action-Rennspiel	Vivendi	78%	12/2003
Tiger Woods PGA Tour 2004	**Golf**	**Electronic Arts**	**85%**	**11/2003**
Time Crisis 3	**Lightgun-Shooter**	**Sony**	**86%**	**12/2003**
Tony Hawk's Underground	**Trendsport**	**Activision**	**90%**	**13/2003**
True Crime: Streets of LA	**Action**	**Activision**	**85%**	**13/2003**
Twisted Metal: Black Online	Action-Rennspiel	Sony	81%	09/2003
Virtua Fighter 4 Evolution	**Beat'em-Up**	**Atari**	**91%**	**09/2003**
Wallace & Gromit in Project Zoo	Action-Adventure	Acclaim	67%	13/2003
Warhammer 40.000: Fire Warrior	**Ego-Shooter**	**THQ**	**86%**	**11/2003**
Whiteout	Action-Rennspiel	Konami	45%	13/2003
World Championship Snooker 2003	Billard	Codemasters	67%	11/2003
World Racing	Rennsimulation	TDK	68%	10/2003
Worms 3D	Strategie	Atari	63%	12/2003
WRC 3	**Offroad-Rennspiel**	**Sony**	**86%**	**13/2003**
WWE Smackdown! Here Comes The Pain	Wrestling	THQ	83%	13/2003
XGRA	Action-Rennspiel	Acclaim	67%	12/2003
XIII	**Ego-Shooter**	**Ubisoft**	**85%**	**12/2003**
Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses	Strategie	Konami	54%	11/2003
Zone of the Enders: The 2nd Runner	**Action**	**Konami**	**86%**	**10/2003**

Platinum-Testübersicht

Hits zum halben Preis

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Action	Electronic Arts	83%	12/2002
DTM Race Driver	**Rennsimulation**	**Codemasters**	**86%**	**9/2002**
FIFA Football 2003	Fußball	Electronic Arts	80%	12/2002
James Bond 007: Nightfire	**Ego-Shooter**	**Electronic Arts**	**86%**	**1/2003**
Kingdom Hearts	**Rollenspiel**	**Sony**	**86%**	**12/2002**
Ratchet & Clank	**Jump'n'Run**	**Sony**	**93%**	**12/2002**
Stuntman	Action-Rennspiel	Atari	78%	9/2002
Tekken 4	**Beat'em-Up**	**Sony**	**87%**	**10/2002**
TIF: This Is Football 2003	**Fußball**	**Sony**	**85%**	**11/2002**
WRC 2 Extreme	Offroad-Rennspiel	Sony	81%	1/2003

JENSEITS DER GRENZEN WIRD DER



KYA™

DARK LINEAGE™

PlayStation.2

eden GAMES

ATARI

© 2003 Atari. All Rights Reserved. Developed by Eden Studios. The Atari trademark and logo are property of Infogrames. All trademarks are the property of their respective owners.

WIND ZUR WAFFE

"(...) ein echter Hingucker mit Spielspaß-Garantie."

PlayStation 2 - Das offizielle Magazin (11/03)

042_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 11:04 Uhr Seite 42

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Wenn Gewehrkugeln in Zeitlupe über den Bildschirm zischen, räumt Elite-Polizist Max Payne wieder einmal auf in der Unterwelt von New York.

Zusammen mit einigen Gangster-Kollegen mischt Max eine feindliche Bande auf.

Die Bullet-Time ist bekannt geworden durch die beiden Hollywood-Regisseure Andy und Larry Wachowski. Für ihren Kinofilm "The Matrix" entwickelten sie diese Technik, bei der der Film angehalten wird und die Kamera in bestimmten Szenen frei um die Darsteller kreist. Genau dieser geniale Zeitlupeneffekt spielt auch im Action-Shooter "Max Payne 2" eine tragende Rolle. Bereits zum zweiten Mal legt sich der vom Schicksal gebeutelte Elite-Cop mit den Gangsterbanden New Yorks an. Nachdem die viel gepriesene PC-Version bereits erhältlich ist, durften wir nun einen Blick auf die gelungene PS2-Umsetzung werfen.

Übersichtliche Action-Hatz

Ihr steuert Max auch im zweiten Teil aus der Schulterperspektive – so stellen die Programmierer sicher, dass auch in den heißen Kugelhageln die Übersicht nicht zu schnell verloren geht. Richtig spektakulär werden diese aber erst, wenn ihr parallel zum Abzug der Waffen auch die Bullet-Time-Taste drückt. In "Max Payne 2" gibt es erstmals zwei dieser Zeitlupen-Modi. In einem könnt ihr im verlangsamten Seitwärts-Sprung die Magazine eurer Schießeisen leer ballern.

So nahe will bestimmt kein Gegner dem Lauf dieses Schrotgewehrs kommen.

Aktiviert ihr den zweiten Modus, verfärbt sich die Levelgrafik leicht gelblich und ihr lauft wild ballernd in einer Slow-Motion-Sequenz durch die Reihen verdutzter Bösewichter. Gehen euch dabei die Kugeln aus, vollführt Max eine blitzschnelle Drehung um die eigene Achse und lädt dabei nach. Diese Fähigkeit ist, genau wie beim Vorgänger, abhängig von eurer Bullet-Time-Energie. Eine am unteren Bildschirmrand eingeblendete Sanduhr zeigt an, wie lange ihr diese "Instant-Zeitlupe" ausführen könnt.

Vergisst man für einen Augenblick das Bullet-Time-Feature, ist "Max Payne 2" immer noch ein actionbeladener Third-Person-Shooter, der vor allem durch seine spannende Handlung zu gefallen weiß. Diese wird

Mafia

Nach "Max Payne 2" setzt Take 2 derzeit bereits den nächsten PC-Hit für die PlayStation2 um. Bei diesem Action-Titel handelt es sich um "Mafia", das "Grand Theft Auto: Vice City (dt.)" gar nicht so unähnlich ist. Als Kulisse dient eine Stadt in den 60er-Jahren, Lost Heaven.

In bester "GTA"-Manier fahrt ihr mit Oldtimern durch die City und holt euch von eurem Paten Don Salieri neue Gangster-Aufträge. Die Handlung steht hier deutlich im Vordergrund und wird in zahlreichen Zwischensequenzen erzählt. Spannende Autorennen auf einer Strecke vor der Stadt sorgen für Abwechslung. Im OPM2 03/2004 wird es übrigens ein erstes Preview geben. Lasst euch die nächste Ausgabe also nicht entgehen!

Als angehender Gangster erledigt ihr in Lost Heaven spannende Aufträge.

Ist ein Widersacher erledigt, sackt dessen Körper realistisch in sich zusammen.

Perfektes Duo: Unsere beiden Helden führen eine wirklich aufregende Beziehung.

In einigen Missionen dürft ihr auch mit Mona Sax auf Verbrecherjagd gehen.

Typische Spielszene: Sobald die hilfreiche Bullet-Time aktiviert ist, hechtet Max aus seiner Deckung und feuert in Zeitlupe auf die aggressiven Widersacher.

nur selten direkt in Spielgrafik erzählt. Einen Großteil der Dialoge bekommt ihr in comicartigen Standbildern mit Sprechblasen serviert. Von professionellen deutschen Stimmen vorgetragen, gibt der Hauptdarsteller hier seine pseudophilosophischen Lebensweisheiten zum Besten.

Zugegeben, Zwischensequenzen im Stile von "Metal Gear Solid" mögen auf den ersten Blick vielleicht attraktiver erscheinen, aber mit dem Comic-Stilmittel und der finsteren Erzählstimme entsteht eine extrem düstere Atmosphäre, wie man sie nur selten in anderen Spielen vorfindet. Auf zahlreiche Zeitsprünge und überraschende Wendungen im spannenden Geschehen könnt ihr euch schon jetzt freuen...

Wechselnde Aufträge

Damit der Baller-Alltag nicht eintönig wird, gibt es im Spielverlauf mehrere Spezial-Missionen zu absolvieren. So hat ein hinterhältiger Verbrecher in das "Captain Baseball"-Kostüm eures Freundes Winni eine fiese Bombe eingebaut. Nimmt er den übergroßen Comic-Kopf ab, explodiert er. Eure Aufgabe: Verteidigt ihn vor den anrückenden Bösewichtern und geleitet ihn zu seinem Van. In ein anderes Auto passt er leider mit dieser Riesenbirne nicht hinein. Alternativ zu Max steuert ihr auch die hübsche Mona Sax. Dabei spielt ihr die Mission zuerst als Max und dann noch einmal aus der Sicht Monas. Mit einem Scharfschützengewehr muss sie beispielsweise für Max den Ausgang einer Baustelle freischießen.

Gelungene PC-Umsetzung

Zum Glück ist bei der PS2-Umsetzung nur sehr wenig von der brillanten PC-Grafik auf der Strecke geblieben. Es gestaltet sich nämlich oft sehr schwierig, ein PC-Spiel auf die PlayStation2 zu portieren – vor allem, wenn nur auf aktuellen Grafikkarten alle Grafikdetails von "Max Payne 2" zugeschaltet werden können.

Besonders heikel dürfte die Umsetzung der realistischen Physik-Engine gewesen sein. Rempelt ihr in der Hitze des Gefechtes aus Versehen einen Stapel Kartons an, fällt dieser physikalisch korrekt zu Boden. Zudem können Fässer die Treppen hinabgestoßen werden, wo sie heraufeilende Unholde mit viel Krawall niederwalzen. Versteckt sich einer der intelligent agierenden Gangster hinter einem Kistenstapel, lässt sich diese Deckung mit gezielten Schüssen ebenfalls zum Einsturz bringen. Was für Kisten und Fässer gilt, trifft übrigens auch auf feindliche Körper zu. In vielen Abschnitten stehen explosive Fässer und Kanister. Ein gezielter Schuss reicht meist aus, um diese mit einem lauten Knall zum Explodieren zu bringen. Die Druckwelle eliminiert die Kontrahenten nicht nur, sondern schleudert diese auch quer durch das Level, wo sie dann authentisch liegen bleiben. Für die OPM2-Ausgabe 02/2004 rechnen wir fest mit der Testversion des Action-Feuerwerks.

➲ **MARKUS HÄBERLEIN**

PS2 Vorschau

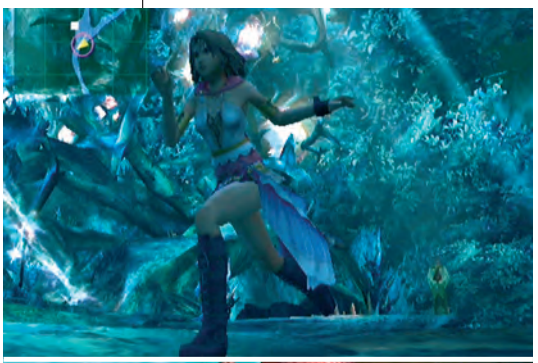
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX MAYNE	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	ab 18
HERSTELLER	Rockstar/Take 2
ENTWICKLER	Remedy
ERSCHEINT	Januar 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
TENDENZ	4/5

Actionbetonter Bullet-Time-Shooter mit coolen Zwischensequenzen und spannender Handlung.

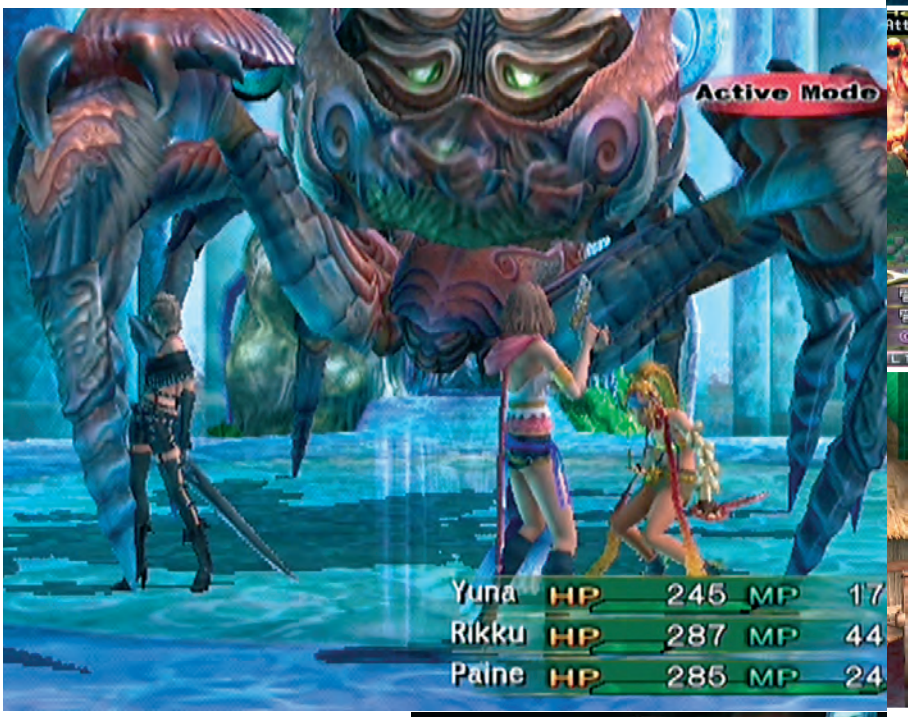
044_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 11:05 Uhr Seite 44

Final Fantasy X-2

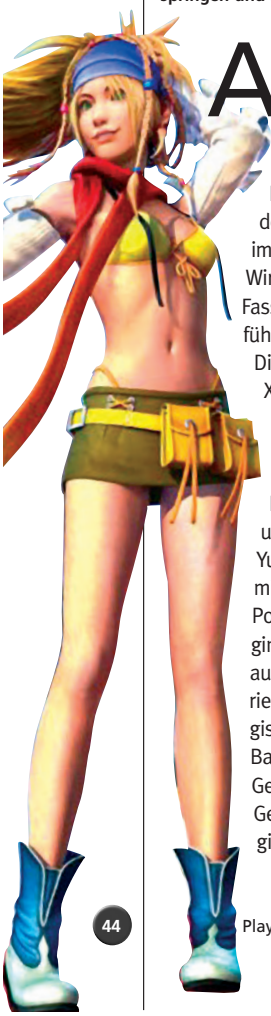
Zum allerersten Mal in der "Final Fantasy"-Geschichte wird ein Spiel fortgesetzt. Diesmal spielen Yuna und Rikku aus "FFX" die Hauptrollen.



An manchen Stellen kann Yuna neuerdings springen und klettern: Bonus-Items warten.



Schon wenige Minuten nach Spielbeginn bekommt ihr es mit dieser Krabbe zu tun



Auf neue Teile der beliebten "Final Fantasy"-Reihe müssen wir Europäer immer am längsten warten. In Japan wird schon seit März 2003 "Final Fantasy X-2" gespielt und in den Vereinigten Staaten ist es immerhin vor kurzem erschienen. Wir haben uns die amerikanische Fassung besorgt und für euch ausführlich angespielt.

Die Mitglieder der "Final Fantasy X"-Truppe haben sich getrennt und sind eigene Wege gegangen. Wakka und Lulu beispielsweise haben sich auf Besaid Island niedergelassen, um eine Familie zu gründen. Yuna hingegen hat zusammen mit Diebin Rikku eine Karriere als Popstar eingeschlagen. Zu Beginn von "X-2" stehen die beiden auf einer Bühne und bringen ein riesiges Publikum mit ihren energischen Songs zum Kochen. Zur Band gehört aber noch ein drittes Gesicht: Die freche Paine ist im Gegensatz zu ihren zarten Kolleginnen eine richtige Draufgängerin mit schwarzen Lederklamotten, feurig roten Augen und einer wilden Frisur. Neben Tanz und Gesang hat das Trio aber noch eine weitere Profession: Die Mädels sind Sphere Hunters. Mit dem Flugschiff der Al-Bhed klappern sie die Welt Spira ab und suchen nach mystischen Kugeln, die entweder wichtige Informationen in Form von Videoaufzeichnungen enthalten oder besondere Fähigkeiten besitzen. Handelt es sich um Kugeln mit Fähigkeiten, werden sie "Dressspheres" genannt. Zunächst aber Allgemeines zum abgeänderten Kampfsystem

Geschwindigkeit zählt

Kommt es zu einer zufälligen Begegnung mit Monstern, wechselt das Spiel wie gehabt in einen Kampfbildschirm. Sowohl die Feinde als auch unsere Heldinnen können erst nach einer Verzögerung handeln. Wählt ihr aus dem Kampfmenü eine einfache Attacke, agiert die Figur, sobald ihre grüne Zeitleiste voll ist. Entscheidet ihr euch für eine anstrengende Aktion, erscheint nach der Wahl des Befehls eine weitere, purpurfarbene Leiste. Erst wenn sich auch diese gefüllt hat, erfolgt der Angriff. Nach einer solchen Aktion dauert es zudem länger, bis erneut ein Befehl gewählt werden kann.

So sehen sie aus, die Dressspheres, die den Mädchen neue Fähigkeiten verleihen.

Bis zu diesem Punkt ähnelt das Kampfsystem noch jenem des Vorgängers. Aus "Final Fantasy IX" (PSone) hingegen stammen der Active- und der Wait-Mode. Im Active-Mode greifen die Feinde auch dann an, wenn ihr noch mit der Befehlswahl beschäftigt seid. Trefft ihr eure Entscheidungen schnell, attackiert ihr den Gegner, bevor er euch verletzen kann. Klingt hektisch? Ist es auch.

Der Wait-Modus bringt ein wenig Ruhe ins Spiel. Jetzt wird zumindest die Zeit angehalten, während ihr euer Opfer auswählt. Bei der Wahl der Attacken jedoch läuft der Kampf ungehindert weiter. Dieses so genannte "Active Time Battle"-System hat Vor- und Nachteile: Einerseits kommt die Geschwindigkeit, mit der ihr durch die

Das Dörfchen Porta Kilika ist gewachsen. Hier wird reger Handel betrieben.

"Drei Engel für Charlie?" Die Charaktere und die Dialoge sind nicht mehr so melancholisch wie im Vorgänger. Frecher Humor ist ein wichtiger Aspekt in "FF X-2".

Menüs navigiert, als taktische Komponente hinzu, andererseits geht etwas Übersichtlichkeit flöten. Solange ihr nämlich mit den Menüs beschäftigt seid, entgehen euch die Aktionen auf dem Bildschirm und ihr bemerkt nicht rechtzeitig, ob eure Angriffe Wirkung zeigen oder gar nichts ausrichten.

Kleider machen Leute

Nun zu den Dresssphères: Wie der Name vermuten lässt, hüllen diese Kugeln die Mädels in neue Kostüme. Allerdings sind die Klamotten nicht nur hübsches Beiwerk, sondern verleihen ihren Trägerinnen jeweils besondere Fähigkeiten. Ein Beispiel: Stattet ihr Paine, für gewöhnlich eine Schwertkämpferin, mit einer "White Mage"-Sphere aus, sinkt ihre Energieanzeige (HP), gleichzeitig aber steigen ihre Magiepunkte (MP) und sie beherrscht plötzlich wirkungsvolle Heil- und Schutzzauber.

Yuna ist von Haus aus eine Revolverheldin, mit einer "Thief"-Kugel jedoch wird sie zur flinken Diebin, die Items von Gegnern klauen kann. Die Dresssphères sind auf so genannten "Garment Grids" angeordnet. Das sind Karten mit Mulden, die durch Linien miteinander verbunden sind – ähnlich wie beim Sphärobrett aus "FFX". In diese Mulden müssen die Spheres eingesetzt werden. Manche der 60 im Spiel enthaltenen Grids haben statt Mulden Bonusfelder, die eure Magieabwehr um fünf Prozent steigern oder euch vorübergehend Zaubersprüche an die Hand geben.

Immer auf Achse

Viele der Orte, die bei der Suche nach Spheres auf dem Reiseplan stehen, werden "FFX"-Spielern bekannt vorkommen. Das Abenteuer beginnt in der großen Hafenstadt Luca, wo auch das Konzert der Girls stattfindet. Mit der Celsius, dem Schiff der Al-Bhed, gelangt ihr zu weiteren Orten, auch zur Inselsiedlung Porta Kilika, in den bezaubernden Macalania-Wald oder zur Stillen Ebene. Wo genau ihr hin müsst, um die Geschichte voranzutreiben, ist auf einer Karte mit dem Vermerk "Hot Spot" gekennzeichnet. Da manchmal mehrere Hot Spots auftauchen, müsst ihr eure Route wählen. "Final Fantasy X-2" ist also nicht ganz so linear wie der Vorgänger. ➲ **CARSTEN GRAUEL**

PS2 Vorschau

FINAL FANTASY X-2	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Rollenspiel
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Square Enix
ERSCHEINT	1. Quartal 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
TENDENZ	4/5

Charaktere und Story sind nicht mehr so ernst wie noch beim Vorgänger. Dafür wirds nun etwas hektischer.

Active Time Battle

Das Kampfsystem

Während der Befehlsauswahl läuft der Active-Mode, die Gegner greifen an. Yunas und Rikkus Zeitbalken sind voll.

Yuna hat angegriffen, ihr Balken ist leer. Die Gegner bleiben stehen, während Rikku ein Ziel für ihre Attacke auswählt.

Bei einer schweren Magieattacke (hier: "Swordplay") muss Rikku warten, bis der purpurfarbene Zeitbalken aufgeladen ist.

Paine soll sich verwandeln. Mit L1 blendet ihr das aktive Garment Grid ein und wählt die gewünschte Dresssphere aus.

Begleitet von tollen Effekten zieht Paine das "Warrior"-Kostüm an. Die Sequenz kann auch abgeschaltet werden.

Final Fantasy 12

Mitte November ließ Square Enix eine dicke "Final Fantasy"-Bombe platzen. OPM2 kennt alle Infos und präsentiert die ersten offiziellen Bilder!

Drei Helden, zu allem bereit: Noch ist nicht bekannt, wie groß eure Party sein wird.

Tief im Dschungel: Vaan auf der Suche nach dem großen Abenteuer.

Vaan (links) und Ashe kämpfen gegen ein mächtiges Monster, das aussieht wie Godzilla.

Der Krieg zwischen Gut und Böse, Helden ohne Furcht, meterhohe Monster und ein bezauberndes Liebespaar – auch nach 16 Jahren funktioniert das "Final Fantasy"-Prinzip so gut wie schon beim ersten Teil, der 1987 auf dem Super Nintendo erschien. Kein Wunder, dass Square Enix gar nicht daran denkt, die Kultserie im Spiele-Nirwana verschwinden zu lassen. Während wir hierzulande noch immer auf das Online-Rollenspiel "Final Fantasy 11" (kommt Ende 2004 zusammen mit der PS2-Festplatte) sowie "Final Fantasy X-2" (Vorschau ab Seite 48) warten, arbeitet Square Enix bereits an "Final Fantasy 12".

Das Team um Produzent Yasumi Matsuno ("Vagrant Story") hat eine kriegerische Welt namens Ivalice entworfen. Hier konkurrieren seit langem die Militär-Nation Arcadia und das Rosaria-Imperium miteinander. Eines Tages greift Arcadia das strategisch wichtige Land Dalmaska an. Hier lebt unser Heldenpaar: Vaan und Ashe.

Wir sind Helden

Der 17-jährige Vaan wird von den japanischen Entwicklern als "positiv denkender Mensch" beschrieben. Trotz seines Optimismus' ist Vaan in Dalmaska unzufrieden, es zieht ihn hinaus in die weite Welt. Sein Traum ist es, eines Tages als Luftpirat in den Himmel zu steigen.

Vaans Partnerin wird als "zäh und energisch" charakterisiert, Ashe ist die einzige Tochter des Dalmaskanischen Königs. Nach dem Angriff der arcadischen Truppen wird Ashe Anführerin der Widerstandsbewegung. Als sie Vaan trifft, merkt sie, dass sie sich in ihn verlieben könnte...

Wie schon in "Final Fantasy 11" wird sich die Kamera frei bewegen lassen. Obwohl die Charaktermodelle aus weniger Polygonen bestehen werden als jene in "Final Fantasy 10", sollen sie deutlich besser aussehen. Dazu werden bessere Texturen sowie neue Shading-Techniken verwendet, außerdem hat man das Motion Capturing für die Animationen verbessert.

Die Entwickler versuchen, etwas Realistisches mit einer Fantasiewelt verschmelzen zu lassen. Dabei ließ man sich bei Besuchen in der Türkei von dortigen Landschaften inspirieren. Interessant: Als "Hauptfarben" für das Spiel haben die Square-Enix-Grafiker orange und blau gewählt, da diese die hohen Temperaturen in Dalmaska ihrer Ansicht nach am besten unterstreichen.

Erstmals in der "Final Fantasy"-Historie soll es keinen separaten Kampfbildschirm geben – die Kämpfe werden auf der "Oberwelt" stattfinden. Das Active-Time-Battle-System soll zurückkehren, Combo-Manöver sind ebenfalls angekündigt.

In einer fernen Zukunft...

In Japan soll "Final Fantasy 12" bereits im Sommer 2004 erscheinen. Ruft man sich die horrenden Verspätungen der bisherigen europäischen "Final Fantasy"-Folgen in Erinnerung, können wir hierzulande wohl kaum mit einer Veröffentlichung vor dem Jahr 2005 rechnen. Kleiner Trost: Bis dahin werden wir alle Rollenspiel-Fans natürlich mit weiteren Berichten über "Final Fantasy 12" beglücken – versprochen!

➲ **THOMAS SZEDLAK**

PS2 Vorschau

FINAL FANTASY 12	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Rollenspiel
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Square Enix
ENTWICKLER	Square Enix
ERSCHEINT	2005
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	20 %
TENDENZ	5/5

Dicker Nachschub für Fans der Rollenspiel-Kultserie. Leider voraussichtlich erst 2005 in Deutschland erhältlich.

wire.

EA SPORTS
It's in the game.™

FUSSBALL MANAGER 2004
Die Managementsimulation für Spieler mit Format.
Ob Sponsorenverhandlung, Transfermarkt, Stadionausbau oder Trainingsleitung: Stell dich der Herausforderung und erlebe die Höhen und Tiefen dieses Geschäfts! Jetzt mit FOOTBALL FUSION – für die interaktive Vernetzung mit FIFA FOOTBALL 2004.

SEI MIT LEIB UND SEELE DABEI!

© 2003 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und „it's in the game." sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA SPORTS™ ist eine Marke von Electronic Arts™. Alle Vereinslogos der Bundesliga und das Bundesliga-Logo sind geschützte Marken der jeweiligen Vereine/Gesellschaften bzw. der DFL Deutsche Fußball Liga GmbH und werden mit freundlicher Genehmigung der jeweiligen Markeninhaber verwendet. Hergestellt unter Lizenz der DFL Deutsche Fußball Liga GmbH. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

www.easports.de www.fm2004.de

048_OPM2_01_2004_ME.ps 09.12.2003 9:37 Uhr Seite 48

The Getaway 2

OPM2 weltexklusiv: Nur hier lest ihr erste Infos zur Fortsetzung von Sonys Millionen-Projekt!

Ihr habt für 2004 bereits einen London-Urlaub gebucht? Storniert ihn! London kommt zu euch nach Hause – dann erscheint nämlich die heiß ersehnte Fortsetzung zu Sonys millionenschwerem Action-Hit "The Getaway". Schon in Teil eins durfte man in einem realistischen Szenario durch Londons Innenstadt brettern, Autos stehlen, räubern, brandschatzen – und alles ohne Strafverfolgung! Wie die Fortsetzung mit der etwas einfallslosen "2" hinter dem Titel aussehen wird, erfahrt ihr diesen Monat nur bei uns.

Keine klassische Fortsetzung

Bei einem Exklusiv-Interview mit Naresh Hirani, dem leitenden Programmierer von "The Getaway 2", konnten wir erste Details zum Action-Hit 2004 in Erfahrung bringen. So wird die Handlung nicht direkt an die Geschichte des ersten Teils anknüpfen, sondern erst zwei Jahre nach den tragischen Ereignissen auf dem Frachtschiff Sol Vita einsetzen. Über eventuelle Hauptfiguren hat sich Hirani leider zum jetzigen Zeitpunkt ausgeschwiegen.

Gesprächiger zeigte er sich bei der Handlung: "London hat sich weiter entwickelt, aber manche Dinge ändern sich eben nie. Neue Verbrecher erobern die Stadt, alte Gangs machen neue Freunde und einige Schufte resignieren. Klar, dass eine solche Situation gefährlich enden kann. Es ist ein Videospiel um Helden und Anti-Helden, Diebe und Gangster, um abgestürzte Menschen, die versuchen, ihren Tiefpunkt zu überwinden um schließlich ganz groß 'rauszukommen", verrät er uns mit glänzenden Augen.

Noch nicht ins Detail geht Naresh Hirani, als wir ihn auf die fahrbaren Untersätze ansprechen: "Es wird eine Vielzahl neuer Vehikel geben", erzählt er uns, verschweigt aber, welche das sein werden. So müssen wir die vielen Motorrad-Fans unter unseren Lesern auf

In Teil zwei gibt es auf Häuserdächern wilde Schießereien. Diese Szene demonstriert, wie flexibel die überarbeitete Grafik-Engine ist.

INTERVIEW

"Wir versuchen, die Steuerung zu verbessern"

Naresh Hirani, Lead-Programmierer, "The Getaway 2"

Habt ihr euer Programmierer-Team für "The Getaway 2" deutlich vergrößert?

Naresh Hirani: Unser Team ist nicht deutlich gewachsen, aber wir haben einige Zeit raubende Arbeiten bei externen Firmen in Auftrag gegeben. Das lässt uns den nötigen Spielraum um uns voll auf die kreativen Aspekte zu konzentrieren.

Die extern entwickelten Elemente verschlingen viel Arbeitszeit, bevor sie so weit sind, dass man sie wirklich innovativ einsetzen kann. Deshalb haben wir uns entschieden, diese Arbeiten an andere Firmen zu geben und unser Team in den Bereichen Gestaltung der Spielmechanik, künstlerische Gestaltung, Bewegungsabläufe der Hauptfigur und zusätzliche Spielinhalte aufzustocken.

Gibt es Änderungen am Konzept?

N.H.: Wir haben viel Zeit damit verbracht, uns Innovationen auszudenken und dennoch die cineastische Präsentation beizubehalten und weiterhin auf Anzeigen zu verzichten. Realismus und der "Zero Screen Litter" sind die zentralen Elemente unserer kinoreifen Videospiel-Idee – diese Elemente liegen uns wirklich am Herzen. Die Hauptelemente des zweiten Teils sind in erster Linie konsequente Weiterentwicklungen.

In welchen Punkten entwickelt ihr die Steuerung weiter?

N.H.: Wir versuchen derzeit, die Steuerung in jeder Hinsicht zu verbessern – das betrifft das Fahrzeug-Handling genauso wie die Fußgänger-Passagen. Außerdem gibt es noch eine spannende Verbesserung, bei der sich der Gesundheits-Status der Spielfigur bei der Steuerung besser bemerkbar macht.

Vielen Dank für das Gespräch

049_OPM2_01_2004_ME.ps 09.12.2003 9:38 Uhr Seite 49

Auf diesem Fabrikgelände schleicht ihr von einem Container zum nächsten. Hoffentlich erwischen euch dabei nicht die Wachen.

kommende Berichte über "G2" (so die neue, offizielle Abkürzung) vertrösten. Wir vermuten, dass Sony derzeit noch in Verhandlungen steht mit möglichen Lizenz-Gebern.

Sony will das Physik-Modell der Wagen intensiv überarbeiten, um das Fahrgefühl zu verbessern. Wir sind schon auf die ersten Proberunden durch das digital nachgebaute London gespannt. Schließlich verspricht man uns, endlich an jeder Straße und an jeder Einmündung die richtigen Verkehrsschilder anzubringen, was den Irrfahrten durch unzählige Einbahnstraßen ein Ende bereiten dürfte.

Am dichten Feierabend-Verkehr des Vorgängers halten die Herren von Studio Soho weiterhin fest. Der sei in jeder Hinsicht realistisch – das können wir nach zahlreichen London-Besuchen allerdings definitiv bestätigen.

Aufpolierte Stadtkulisse

Große Verbesserungen soll es in technischer Hinsicht geben. Mit einem überzeugten Lächeln im Gesicht umschreibt Hirani die Veränderungen gegenüber der alten Grafik-Technologie als "drastisch". Die überarbeiteten Routinen sollen nun wesentlich mehr Widersacher generieren. An Schauplätzen wie einem Fabrikgelände oder in finsteren Abwässerkanälen begegnen euch nun größere Gruppen von Gegnern. Diese rücken euch mit mehr Intelligenz auf den Pelz.

Was sollen wir nun von "G2" halten? Wenn man mit den Programmierern spricht, möchte man immer glauben, sie werkelten an der nächsten Action-Offenbarung. Wir erinnern uns: Beim Vorgänger haben sie es leider nicht geschafft. Sollten die markanten Mängel von Teil eins jedoch ausgemerzt werden, könnte es "The Getaway 2" doch in die Top-Riege der PS2-Spiele gelangen.

➲ MARKUS HÄBERLEIN

Eddie, der neue Held, muss manchmal unerkannt durchs Level schleichen. Plötzlich aufauchende Gegner erledigt er aus einem Hinterhalt.

So kennen wir London: Große Backstein-Gebäude, schmuddelige Gassen und ein Held, der diesen typisch britisch-coolen Gesichtsausdruck hat.

Während des Abenteuers verschlägt es euch in einen verrauchten Billard-Salon oder in die finsteren Abwasserkanäle Londons.

Sicher oder nicht sicher? Eddie späht ganz wie Solid Snake um die Ecke und hält nach eventuell auftauchenden Widersachern Ausschau.

PS2 Vorschau

THE GETAWAY 2	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Sony Studio Soho
ERSCHEINT	2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	50 %
TENDENZ	4/5

Fortsetzung von Sonys bislang teuerster Videospiel-Entwicklung – hoffentlich diesmal auch gut genug.

Dieser Schrottplatz wird sogleich Schauplatz einer spektakulären Schießerei. Hoffentlich gibts hier auch eine gerade Wand zum Anlehnen und Heilen...

PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

expert

Gran Turismo 3 Platinum (USK o.A.)

Tekken 4 Platinum (USK 12)

Final Fantasy X Platinum (USK 12)

WRC 2 Extreme Platinum (USK o.A.)

This is football 3003 Platinum (USK o.A.)

JE 29.- €

Weitere Platinum-Highlights:

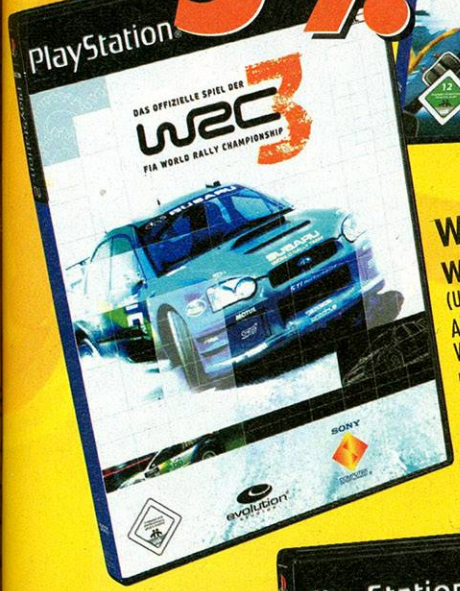
Gran Turismo Concept Platinum	(USK o.A.)	29.-
Kingdom Hearts Platinum	(USK 6)	29.-
Ratchet & Clank Platinum	(USK 6)	29.-
The Getaway Platinum	(USK 16)	29.-

USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Ratchet & Clank 2 (USK 12)

In der Fortsetzung des erfolgreichen 3D-Action Adventures erwarten Dich brandneue, sich ständig weiterentwickelnde Charaktere in toller Grafik - coole Waffen und anderes High-Tech-Zubehör!

JE **59.-** €

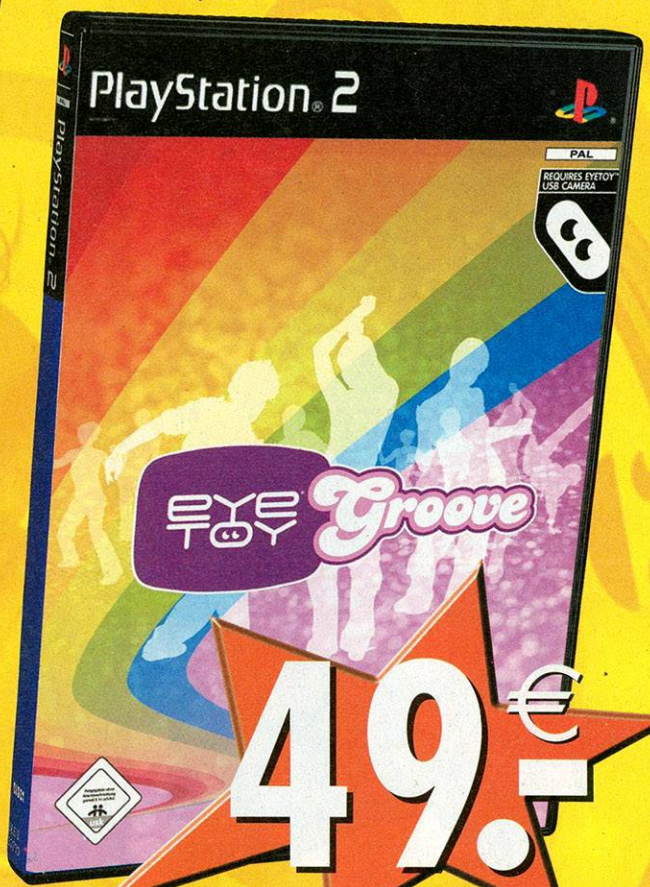


WRC 3
World Rally Championship
(USK o.A.)

Als einziges Rally-Spiel mit der offiziellen WRC-Lizenz bringt WRC 3 die Spannung und das Adrenalin der Saison 2003 direkt auf Eure PS2. Mit von der Partie ist natürlich auch das neueste Rennen im WRC-Zirkus in der Türkei!

Eye Toy Groove (USK o.A.)

Beim Nachfolger von Eye Toy Play kannst Du sogar Deine verlorenen Kalorien zählen lassen, tolle Unterhaltung bieten Dir 26 Greatest Songs der letzten 30 Jahre. Spiel allein, mit Freunden oder Deiner Familie bringts aber noch mehr Spaß!



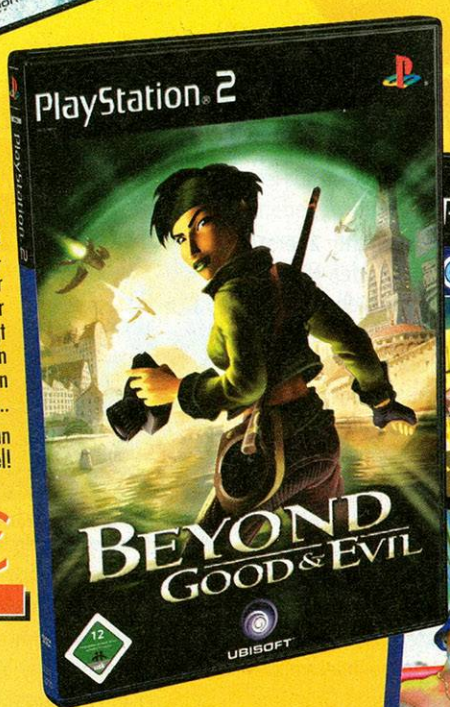
49.- €

Beyond Good & Evil (USK 12)

Der friedliche Planet Hyllis wird von einer unbarmherzigen Alienrasse belagert. Eine Rebellenorganisation bezweifelt, dass der Bevölkerung die Wahrheit über den Konflikt um Hyllis gesagt wird und beauftragt Reporterin Jade, genauere Erkundungen einzuholen...

Ein Meisterwerk vom Rayman Schöpfer Michel Ancel!

55.- €



Die Sims brechen aus
(USK o.A.)

- **Exklusiv für die PS2-Konsole!!!**
- Erkunde völlig neue Schauplätze und Umgebungen rund um die Stadt
- Du hast 40 neue schrille Charaktere
- Ein integriertes Zwei Spieler-Gameplay (wenn Du die Sims zu einem Freund mitnehmen möchtest)

55.- €

USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Weitere TOP-Seller:

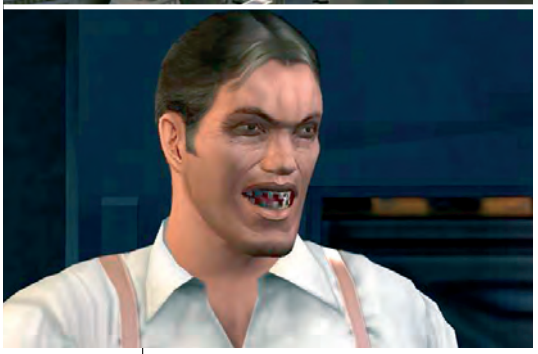
Eye Toy Play	(USK o.A.)	59.-
FIFA Football 2004	(USK o.A.)	55.-
Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs	(USK 16)	55.-
Need for Speed Underground	(USK o.A.)	55.-
Findet Nemo	(USK o.A.)	37.-
Jak 2 Renegade	(USK 6)	59.-
True Crime (Keine Jugendfreigabe gem. §14 JuSchG)		55.-
WWE Smackdown – Here comes the pain	(USK 16)	44.-
Prince of Persia	(USK 12)	55.-
GTA Vice City deutsch & GTA 3 (Doppelpack) (Keine Jugendfreigabe gem. §14 JuSchG)		59.-

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, BESTELLEN WIR SOFORT UND LIEFERN UMGEHEND.

052_OPM2_01_2004_ME.ps 08.12.2003 11:09 Uhr Seite 52

James Bond: Alles oder Nichts

Der Film-Spiel-Film: Selten zuvor wirkten bei einem Titel so viele illustre Stars, Berühmtheiten und Filmprofis auf einmal mit.



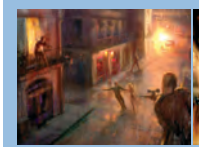
Bitte lächeln: Nach 25 Jahren feiert Beißers gepflegtes Gebiss ein Comeback.

Hauptsache elegant: Im Smoking ballert sich Bond quer durch die bösen Buben.

Zu den spektakulärsten Sequenzen gehören die Verfolgungsjagden auf dem Motorrad.

Entwurfskizzen

Aufwand wurde nicht nur bei der Ansammlung von Lizenzen, Stars und Sternchen betrieben, sondern auch bei der eigentlichen Spielkonzeption. Zu jeder Lokalität entwarfen Designer und Grafiker Dutzende von Skizzen, zeichneten Bilder und fertigten genaue Pläne an, auf denen alle spielerisch wichtigen Punkte genau vermerkt sind. Anbei eine kleine Auswahl der schönsten Motive.



Düster: Das französische Viertel in New Orleans

Wunderhübsch: Ein Renderbild vom Prolog.

Eine Levelskizze vom einleitenden Hubschrauberduell.

Die Studie einer russischen Kampf-Lokomotive.

Die schlechte Nachricht zuerst: "James Bond: Alles oder Nichts" wird nach einer Verschiebung erst im März 2004 Agenten-Feeling verbreiten. Davon aber – jetzt die gute Nachricht – reichlich. EA hat für das dritte PS2-Abenteuer von 007 einen enormen Aufwand betrieben; die beiden gewiss nicht langweiligen Vorgänger wirken dagegen richtig bieder.

Agent von hinten

Die augenscheinlichste Änderung: Ihr blickt nicht mehr mit den Augen Bonds auf das Spielgeschehen, sondern von hinten auf dessen breites Kreuz. Den Wechsel vollzogen die Entwickler aus mehreren Gründen: Zum einen sieht der neue Spiel-Bond realen Vorbildern nicht mehr nur ähnlich, sondern er präsentiert sich nun als digitales Pierce-Brosnan-Original. Das wird besonders in den opulenten Zwischensequenzen deutlich, die sich jetzt fast nahtlos ins Spiel einfügen. Zum anderen bezweckt man damit diverse spielerische Fortschritte. "Alles oder Nichts" soll kein reiner Ego-Shooter sein, aufgelockert durch diverse Fahrsequenzen, sondern alles bieten, was im Action- und Action-Adventure-Genre derzeit angesagt ist. Zum Beispiel kribbelige Schleicheinlagen, ohne dass 007 deswegen zum Sam-Fisher-Abziehbild verkommt. Oder diverse Prügeleien, gegen die der Superagent ja auch in seinen Filmen selten Einwände erhebt.

Den Löwenanteil machen aber die bewährten Schießprügel-Passagen aus. Dabei dürfte es, wie bei den ersten beiden Teilen, erneut relativ deftig (wenn auch unblutig) zur Sache gehen, wie auch die USK-Einstufung "frei ab 16" zeigt. Natürlich bewegt Bond auch wieder etliche Vehikel, vom obligatorischen Aston Martin über den Porsche Cayenne bis hin zu Motorrädern, Panzern und sogar Hubschraubern. Innerhalb einzelner Aufträge sollen reine Action, Lauf- und Sprungabschnitte und dezent "denklastige" Sequenzen variieren – darin besteht der

Mit der Thermobrille kann Bond seine Feinde auch in der Dunkelheit lokalisieren.

Sowohl die Levelarchitektur als auch die Gegner weisen enorme Liebe zum Detail auf. Hier will uns ein feindlicher Kämpfer mit seiner MP an den Kragen.

eigentliche spielerische Fortschritt; galt bisher doch: eine Mission fahren, eine Mission schießen, eine Mission fahren etc. Bei den Rätseln kann James wieder auf das geniale Tüftlerhirn von Q vertrauen, der ihn mit allerlei neuen Gadgets eindeckt. Darunter ein Spezialseil, explosive Metallspinnen und der Destractor, der 007, ähnlich wie seinen Aston in "Stirb an einem anderen Tag", unsichtbar macht.

Teuflischer Feind

Über die Story ist noch nicht allzu viel bekannt – mal abwarten, ob sie ähnlich seicht und im Prinzip vernachlässigbar ausfallen wird wie bei den Vorgängern und den letzten Filmen. Als Superschurke dient jedenfalls Nikolai Diavolo, der, wie schon 20 Bond-Bösewichter zuvor, den kühnen Plan mit sich herumträgt, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Dabei soll ihm sein Wundermittelchen helfen, das jedes existierende Metall zum Schmelzen bringen kann – das Gegenmittel dazu hat logischerweise nur er selbst. Bis Diavolo endlich zum Teufel gegangen ist, führt die Geschichte Bond um den halben Erdball: nach Amerika ins französische Viertel von New Orleans, auf den roten Platz in Moskau, dann nach Afrika zu einer geheimen Basis in Ägypten und schließlich noch zu einer Festung in Peru.

Starreigen der Superlative

Auch wenn schon die Optik an sich klasse ist – neue Dimensionen erreicht "Alles oder Nichts" mit dem gewaltigen Aufwand, der für die filmreife Gesamtpräsentation betrieben wurde. Nicht nur Pierce Brosnan himself findet sich originalgetreu wieder, auch Judi Dench als M und Monthy-Python-Legende John Cleese als Q tauchen deutlich erkennbar auf. Den Erzfeind Diavolo mimt Willem Dafoe ("Platoon"), flankiert von Richard Kiel als Riesenbaby Beißer.

Absolut vorzüglich besetzt ist die Kategorie Bond-Girl: Neben "American Pie"-Flittchen Shannon Elizabeth gastiert Männertraum Heidi Klum als Russin Katya Nadanova in einer Hauptrolle. Hierzulande eher weniger bekannt ist Pop-Diva Mya, die nicht nur als Mya Darling eine weitere 007-Gespielin mimt, sondern auch den extra komponierten Bond-Titelsong singt. Für die verbleibende musikalische Untermalung sorgt Sean Callery, für seine Arbeit an der Fernsehserie "24" für einen Emmy nominiert. Den Reigen der Profis beschließt Storyschreiber Bruce Feirstein, der schon an den Scripts zu "Golden Eye", "Der Morgen stirbt nie" und "Die Welt ist nicht genug" mitwirkte.

➲ MICHAEL GALUSCHKA

PS2 Vorschau

JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	ab 16
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Games
ERSCHEINT	März 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
TENDENZ	4/5

Neben illustrer Starbesetzung und Top-Grafik will sich der neue Bond auch spielerisch keine Blöße geben.

054_OPM2_01_2004_ME.ps 09.12.2003 9:40 Uhr Seite 54

Tom Clancy's SPLINTER CELL 2

PANDORA TOMORROW

Gleich wisst ihr mehr als andere: OPM2 hat den "Splinter Cell"-Nachfolger bereits gespielt. Erfahrt alles über die Einspieler-Kampagne und den Online-Modus!

Nach der ersten Präsentation des "Splinter Cell"-Sequels (siehe OPM2 13/2003) konnten wir es kaum erwarten, mehr über dieses gigantische Spiel zu erfahren. Einen Tag vor Nikolaus hatten wir die Gelegenheit – Ubisoft karrte uns ins Entwickler-Studio. Während der erste Teil im kanadischen Montreal und in Shanghai (China) programmiert wurde, entsteht der Nachfolger in Annecy, einem kleinen Städtchen in den französischen Alpen. Was wir euch mitgebracht haben? Infos vom Spielablauf, exklusive (!) Screenshots und Eindrücke unserer ersten Spielesession!

Die Vorführung umfasste drei große Teile: Zunächst zeigten uns die Teammitglieder Gunther Galipot, Arnaud Carrette und James Green einige der neuen Solo-Missionen. Anschließend konnten wir selbst auf Terroristenjagd gehen. Zum Abschluss lieferten wir uns im Netzwerk packende Mehrspieler-Gefechte.

Geiseldrama in Indonesien

Die erste Mission führt Superagent Sam Fisher nach Indonesien. Rebellen haben die US-Botschaft besetzt und Geiseln genommen. Jedoch ist nicht die Geiselbefreiung das primäre Ziel, sondern das Auffinden eines ehemaligen Militärs, der mit der US-Regierung zusammenarbeitet. Findet ihr den Mann nicht rechtzeitig, könnten ihn die Rebellen foltern.

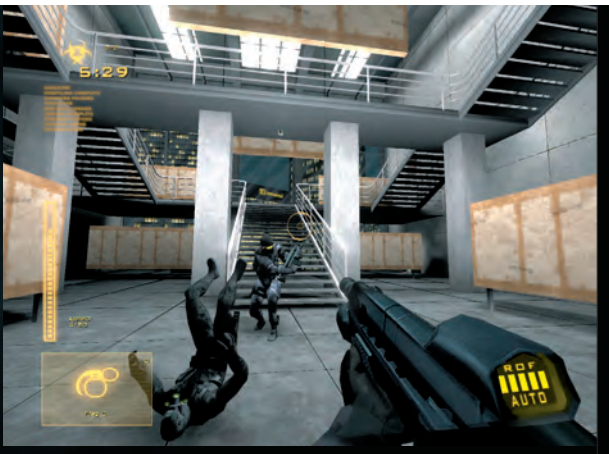
Ihr startet am Strand, wo wackelige Hütten und Stege ins Wasser gebaut sind. Die Dämmerung ist bereits hereingebrochen und die untergehende Sonne taucht Meer und Umgebung in orangefarbenes Licht. Beim Vorstoß zur Botschaft kommt fast euer gesamtes Bewegungsrepertoire zum Einsatz: Ihr klettert Rohre und Leitern hinauf, rutscht und hangelt an Seilen über das Wasser und schleicht geduckt unter Fenstern vorbei. Die bereits bekannte Glasfaseroptik könnt ihr

Grafisch eine Wucht: Wenn Sam oder einer der Gegner durchs Gras laufen, biegen sich die einzelnen Büschel zur Seite.

Im Online-Modus sollten die Spione zusammenbleiben. So können sie sich bei einer Konfrontation mit einem Söldner gegenseitig helfen.

055_OPM2_01_2004_ME.ps 09.12.2003 9:41 Uhr Seite 55

Meisterlicher Kletterer: Ob Sam am Rohr hangelt oder übers Seil rutscht, er erreicht immer sein Ziel.



Das saß: Einer der Söldner zieht dem Spion mit dem Gewehrkolben eins über. Daraufhin stürzt dieser schwer getroffen zu Boden.

nun auch durch geschlossene Bodenluken und Falltüren schieben. Ist die Luft rein, klettert ihr anschließend durch die Luke und lasst euch in den darunter liegenden Raum fallen. Ihr kriecht unter einer Veranda hindurch, zwängt euch mit dem Rücken an der Wand durch einen schmalen Spalt und schießt mit der schallgedämpften Pistole Lichter aus.

Mit dem Wärmesichtmodus erkennt ihr Landminen, die im Boden eingegraben sind. Da eine der Minen so breit ist wie die Gasse, in der sie liegt, macht sie den Weg unpassierbar und ihr hangelt euch an einer Holzleiste an der Hauswand entlang. Auf diese Weise überwindet ihr die tödliche Falle.

Hoch hinaus – Sam hat dazugelernt!

Wenige Schritte später steht ihr in einer schmalen Spalte zwischen zwei kleinen Holzhäusern. Hier benutzt ihr den neuen Half-Split-Jump, bei dem sich Sam mit einem angewinkelten und einem durchgestreckten Bein zwischen zwei Wände klemmt. Sofern die Oberkante einer der beiden Wände nicht zu hoch liegt, macht ihr aus dieser Position heraus einen Sprung nach oben, haltet euch an der Kante fest und zieht euch hoch. Danach gelangt ihr zu einem flachen Wassergraben mit Sumpfgras. Über den Graben spannt sich eine Holzbrücke, auf der ein Soldat patrouilliert. Geduckt schleicht ihr durch das Wasser und versteckt euch im dichten Schilf sobald die Wache mit der Taschenlampe den Graben absucht. Die sich wiegenden Grasbüschel, die Spiegelungen auf dem Wasser und der grelle Lichtkegel, der sich durch den Dunst tastet, sehen fantastisch aus. Die unglaublich realistische Grafik saugt euch förmlich ins Spiel.

Im Botschaftsgebäude trefft ihr vermehrt auf Gegner. Da ihr gegen die Übermacht der Geiselnehmer keine Chance habt, ➲

Erwischt: Bei der Suche nach Eindringlingen müssen die Söldner jeden noch so unscheinbaren Winkel mit der Taschenlampe ausleuchten.

In der Dschungelmission ist das Anpirschen an die Rebellen nicht unbedingt notwendig. Hier dürft ihr auch ungestraft zur Waffe greifen.

Der traut sich was: Ganz alleine infiltriert Sam ein Terroristencamp. Es liegt bei euch, ob ihr die Gegner meidet oder sie ausschaltet.

Die ARGUS-Söldner

Die Söldner tauchen nur im Online-Modus auf und gehören einer privaten amerikanischen Armee an, die sich **A**rmed **G**uardian **S**ervices nennt – kurz ARGUS. Sie sichern und schützen jeden Ort, jedes Objekt und jede Person vor feindlichen Zugriffen, ohne Fragen zu stellen. Dementsprechend hoch ist auch ihr Sold.

Im Spiel haben die ARGUS-Kämpfer folgende Rolle: Ein unbekannter Kunde beauftragte die Söldner, fünf versiegelte Metallboxen zu schützen, die über die ganze Welt verteilt sind. Jede Box hat einen 24-Stunden-Countdown-Timer. Was jedoch geschieht, wenn der Timer abgelaufen ist, wissen die Söldner nicht. Der Kunde meldet sich per Satelliten-Telefon an jedem der fünf Orte und gibt einen Code durch, gefolgt von dem Passwort "Pandora Tomorrow". Dieser Code setzt den Countdown wieder auf 24 Stunden zurück.

Im Gegensatz zu den Shadow-Net-Spionen, die den Schließmechanismus der Boxen knacken und den Inhalt unschädlich machen müssen, werden die Söldner aus der Ego-Perspektive gesteuert. Sie sind die Jäger und suchen nach den Spionen. Deswegen ist ihre Ausrüstung auch auf die Erkennung, Verfolgung und Eliminierung der Eindringlinge ausgerichtet.

056_OPM2_01_2004_ME.ps 09.12.2003 9:41 Uhr Seite 56

Der Dschungel gehört zu den schönsten Levels. Eine so lebendige Flora und derartig effektvolle Licht- und Schattenspiele sieht man selten.

Mit dem neuen Split-Jump erreicht ihr nun auch höher gelegene Orte (links). Eure Feinde missbraucht ihr als menschlichen Schild (rechts).

INTERVIEW

"Kleine Änderungen können viel bewirken!"

Gunter Galipot, Game-Designer des Online-Parts

Wie seid ihr auf die Idee gekommen, einen solch unkonventionellen Mehrspieler-Modus zu basteln?

Gunther Galipot: Wir wollten das Spielgefühl der Solo-Kampagne in den Mehrspieler-Modus transportieren und es sogar noch intensivieren. Eine Art Deathmatch mit zwei gleichartigen Teams hätte so nicht funktioniert, es wäre witzlos gewesen. Jetzt haben wir zwei gleichwertige, aber unterschiedliche Figuren mit speziellen Vor- und Nachteilen. Die Spannung des Einspieler-Modus' bleibt erhalten.

Wie sah der Online-Modus in den ersten Monaten der Entwicklungsphase aus? Welche Probleme tauchten auf?

GG: Die Konzeption des Online-Modus' hat uns am meisten Kopfzerbrechen bereitet. Doch als wir die erste "Version" fertig gestellt hatten, funktionierte das grundlegende Spielprinzip schon ganz gut, wir mussten also nicht noch einmal alles umkrempeln. Seitdem haben wir uns hauptsächlich mit der Optimierung der Spielbalance beschäftigt. Die Moves, die Waffen, die Bewegungsgeschwindigkeit und nicht zuletzt die Levels beeinflussen das Gleichgewicht deutlich. Kleine Änderungen können viel bewirken.

Musstet ihr bestimmte Moves oder Gadgets wieder streichen, weil sie nicht funktioniert haben?

GG: Ja. Ein Beispiel: Anfangs haben wir die Söldner mit Kameras und Bewegungsmeldern ausgestattet, die sie selbst im Level platzieren konnten. Allerdings hat die Anbringung dieser Geräte im Spiel nicht wirklich Spaß gemacht, es war eher hinderlich. Deswegen haben wir die Levels jetzt mit fest installierten Überwachungskameras und Sensoren versehen.

Wieso habt ihr die Spielerzahl auf vier begrenzt?

GG: Je mehr Spieler teilnehmen, desto höher ist die Chance einer zufälligen Begegnung. Die Spannung wäre dahin, wenn den Söldnern alle 30 Sekunden ein Spion vor die Flinte laufen würde. Durch die geringe Spieleranzahl jedoch ist jeder gezwungen, von den gegebenen Mitteln Gebrauch zu machen. Planlose Rennerei bringt keinen Erfolg.

Wird "Splinter Cell: Pandora Tomorrow" mit seinem Online-Modus mehr Käufer ansprechen?

GG: Wir hoffen sehr, dass auch Spieler auf "Pandora Tomorrow" aufmerksam werden, die am liebsten online oder im Netzwerk gegen menschliche Gegner antreten.

Vielen Dank für das Gespräch.

meidet ihr den Kontakt und sucht weiter nach der Zielperson. Ihr findet den Mann schließlich in einem Büro, gefesselt auf einem Stuhl. Einer der Guerilla-Kämpfer steht vor ihm und versucht, mit brutalen Verhörmethoden an die gewünschten Informationen zu kommen. Niemals würde er erwarten, dass aus dem Dunkel jemand hervorschleichen und blitzschnell zuschlagen könnte...

Achtung: Feind denkt mit

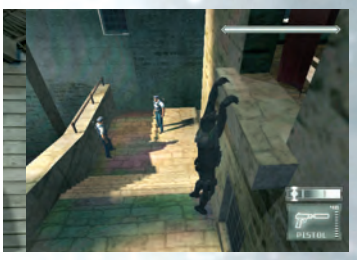
Sams nächster Einsatz spielt nachts in einer orientalisch anmutenden Stadt mit sandsteinfarbenen Häusern und prunkvollen Torbögen. Hier schleicht ihr wie gewohnt durch die nur spärlich beleuchteten Straßen, vorbei an Wachen und Zivilisten. Euer Ziel ist ein Waffenhändler, der das Hightech-Gewehr SC20K für euch bereithält. Als ihr jedoch bei ihm ankommt, werdet ihr Zeuge eines Überfalls: Zwei Männer sind in den Keller eingedrungen und bedrohen den Geschäftsmann mit einer Kanone.

Da die Gangster mit dem Rücken zu euch stehen, ist das Überraschungsmoment auf eurer Seite: Von hinten nehmt ihr einen der beiden in den Würgegriff und haltet ihm die Pistole an die Schläfe. Und jetzt kommts: Sein Komplize reagiert instinktiv und nimmt seinerseits den Händler als Geisel. Eine Patt-Situation. Doch zum Glück ist eure Pistole mit einem Laservisier ausgestattet. Ein Tastendruck genügt und ein roter Punkt erscheint auf dem Kopf eures Gegners... wenige Augenblicke später ist er Geschichte. Seinem Partner zieht ihr kurzerhand eins über.

Der Dschungel lebt

Bis jetzt waren wir von der superben Grafik ohnehin schon begeistert, doch der folgende Level setzte noch eins drauf: Sam pirscht durch einen saftig grünen Dschungel mit allerlei Bäumen, Büschen und Gräsern. Gleißende Sonnenstrahlen dringen durch das Geäst und werfen scharf gezeichnete Lichtflecken auf den Boden. Der Weg zu einem Terroristenlager führt durch ein Hanffeld, in dem sich jede einzelne Pflanze zur Seite biegt, wenn ihr hindurch lauft – beeindruckend. Schaut euch unsere exklusiven Screenshots an und ihr wisst, wovon wir schreiben.

057_OPM2_01_2004_ME.ps 09.12.2003 9:42 Uhr Seite 57



In manchen Missionen darf Sam auf keinen Fall gesehen werden. Darum muss er ungewöhnliche Wege beschreiten.

Auch spielerisch ist diese Mission etwas "anders": Schaltet ihr jemanden aus oder werdet ihr entdeckt, schlägt niemand Alarm. Da zieht man gern seine Waffe...

Nervenkitzel beim Online-Match

So spannend die Solo-Kampagne sein mag, eine Runde gegen menschliche Gegner ist mit nichts zu vergleichen. Wir spielten "Zwei Spione gegen zwei Söldner". Schauplatz: eine mehrstöckige Lagerhalle mit Korridoren, Räumen und Treppenaufgängen. Die Shadow-Net-Spione beginnen meist außerhalb der Halle oder in der Kanalisation und müssen ins Gebäude eindringen. Öffnen die Spione innerhalb von zehn Minuten zwei von sechs mysteriösen Metallboxen per Codeeingabe, haben sie gewonnen. Ist die Zeit abgelaufen, geht der Punkt an die Argus-Söldner (siehe Kasten). Die Fähigkeiten und die Ausrüstung der beiden Gruppen sind perfekt aufeinander abgestimmt. Wer glaubt, als schwer bewaffneter Soldat den Shadow-Nets klar überlegen zu sein, hat sich geschnitten. In jeder dunklen Ecke, in jedem Loch, auf jeder Plattform könnte einer dieser Spinnenmenschen lauern. Sie könnten sogar an einem Stahlträger an der Decke hängen und sich fallen lassen, sobald man unter ihnen vorbeiläuft.

Mit ihren Taschenlampen leuchten die Söldner jeden Winkel aus, doch sind die Lichtkegel recht klein. Darum wechseln sie oft zwischen ihren beiden Sichtmodi: Der Motion-Tracker erfasst blitzschnell Bewegungen, die Electromagnetic View macht die elektronische Ausrüstung der Spione sichtbar, sofern sie sie benutzen. Da die Söldner nicht überall gleichzeitig sein können, sichern sie zumindest einige der Metallboxen mit Näherungs- oder Laserminen. Kommt es zur Konfrontation, gebrauchen die Söldner ihre Maschinengewehre mit integriertem Granatwerfer oder stürmen auf Knopfdruck nach vorne und schlagen mit den Gewehrkolben zu. Die Spione hingegen sollten dann die Beine in die Hand nehmen, denn ihre Pistole mit den Elektroschocker-Projektilen eignet sich nur für Angriffe aus dem Hinterhalt. Für die schnelle Flucht beherrschen sie eine Sprint-Bewegung. Werfen sie beim Rückzug noch eine Rauchgranate, schauen die Verfolger in die Röhre.

➲ CARSTEN GRAUEL

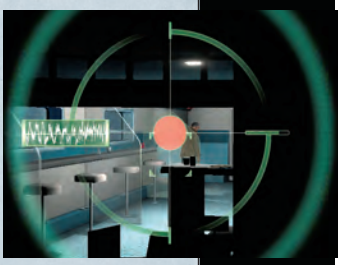
Aufgrund ihrer guten Tarnung und ihrer Kletterkünste sind die Spione immer für eine Überraschung gut.

Wie schon beim Vorgänger verhört ihr eure Gegner (links). Sams Outfit ist abhängig von der Umgebung (rechts).

PS2 Vorschau

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Stealth-Action
ALTER	nicht bekannt
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft
ERSCHEINT	März 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
TENDENZ	5/5

Mehr Moves, noch schönere Grafik und ein erstklassiger Online-Modus – schon jetzt perfekt ausgereift!



Mit dem Lasermikrofon belauscht ihr auch die Gespräche weit entfernter Personen.

Game-Press Verlag
Buckower Damm 259a
12349 Berlin
Tel/Fax: 0700-426377377
(€ 0,12 pro Minute)
Ladenöffnungszeiten: Mo-Fr 9-18 Uhr

Spieleberater
Lösungsbücher
www.game-press.de

Offizielle Lösung zu Prince of Persia
164 bebilderte Seiten, komplett in Farbe, inkl. aller Geheimnisse
14,95 €

Offizielle Lösung zu Breath of Fire 5
196 bebilderte Seiten, komplett in Farbe, inkl. aller Missionen
14,95 €

Inoffizielle Lösung zu Ratchet & Clank 2
Über 50 bebilderte Seiten, inkl. Hinweise & Extras, Tipps & Tricks, Codes
4,95 €

Inoffizieller Sammelband zu Final Fantasy 1-8
ca. 320 Seiten, inkl. Tipps & Tricks
12,50 €

Inoffizielle Lösung Dark Alliance 2
60 bebilderte Seiten, inkl. Extras, Codes und Tipps & Tricks
4,95 €

Weihnachtsschnäppchen
GTA 3 (offiziell) - 9,95 €
Vagrant Story (offiz.) - 4,95 €
Saga Frontier 2 (offiz.) - 4,95 €
Project Zero Spiel & Lös. - 19,95

! Über 700 Lösungen für alle Systeme ständig auf Lager !
!!! Lösungen ab 4,95 !!!
Nachfolgend eine kleine Auswahl aus unserem Angebot:

- Baldurs Gate: Dark Alliance 1
- Baphomets Fluch 1 & 2 oder 3
- Beyond Good and Evil (14,95)
- Chaos Legion (offiz. 14,95)
- Clock Tower 1 oder 3
- Dark Cloud oder Dark Chronicle
- Evil Dead 1 oder 2 (fistful of...)
- Final Fantasy 9 oder 10 (14,99)
- GTA: Vice City (offiz. 14,95)
- Herr der Ringe 3 (offiz. 14,99)
- Jak & Daxter 1 oder 2 (14,99)
- Legaia 1 oder 2
- Max Payne 2 (offiz. 14,95)
- Onimusha 1 oder 2
- Primal
- Rayman 3
- Resident Evil (alle Teile)
- Silent Hill 1, 2 DC oder 3
- Summoner 1 oder 2
- The Hobbit (offiz. 14,95)
- Tomb Raider 1 - 6
- True Crime (offiz. 14,95)
- Wild Arms 1 oder 3
- XIII (offiziell 14,95)

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

Ihr Spiel nicht dabei? Einfach im Fachhandel oder direkt bei uns nachfragen.

- Händleranfragen erwünscht -

Ghost Recon Jungle Storm

Tom Clancy's Elite-Sixpack marschiert wieder los, um die Welt vor Terroristen, Geiselnehmern und Attentätern zu schützen.

Mit nur einem Tastendruck dirigiert ihr das zweite Team an den gewünschten Ort.

Auf dem Weg zu den Bahngleisen, an denen ihr eine Sprengladung anbringen müsst, radiert ihr einen Vorposten der Terroristen aus. Die Blätter der Bäume liefern euch gute Deckung.

Mit den beiden Add-Ons "Desert Siege" (PC) und "Island Thunder" (PC, Xbox) bringt es Ubisofts "Ghost Recon"-Serie mittlerweile auf drei Teile, ein vierter ist gerade in Arbeit – exklusiv für PS2. "Ghost Recon Jungle Storm" beinhaltet neben den acht "Island Thunder"-Missionen auch acht brandneue Levels. Zu den spielerischen Verbesserungen gehören ein umfangreicher Online-Modus, ein Splitscreen-Modus für zwei Spieler, eine Stimmbefehl-Funktion und ein simples Point-and-Klick-System für die Steuerung des zweiten Teams. Über diese Neuerungen haben wir in Ausgabe 10/2003 ausführlich berichtet. Jetzt konnten wir die Missionen genauer unter die Lupe nehmen.

Auf alles gefasst sein

Euer erster Einsatz ist eine Befreiungsaktion. Eine berüchtigte Terroristen-Gruppe hat zwei Archäologen und einen belgischen Blauhelm in ihrer Gewalt. Angeblich befinden sich die Geiseln in einer Höhle nahe eines Flusses. Nach der Landung mit dem Boot führt ihr Team Alpha in den Wald, Team Bravo schickt ihr per Point-and-Klick-Befehl den Fluss entlang. Ihr stürmt zwei kleinere Terroristen-Camps – jeweils wenige Zelte rund um eine Feuerstelle – und dringt anschließend in die Höhle ein. Verwinkelte Gänge führen in einen großen Raum, in dem ein Mann eine Geisel bedroht. Mit einem gezielten Schuss schickt ihr ihn in die ewigen Jagdgründe, seine beiden Kollegen werden von Team Bravo ausgeschaltet, das über einen zweiten Weg in den Raum vorgedrungen ist. Je tiefer ihr in die Höhle vorstoßt, desto dunkler wird es. Euer Nachtsichtgerät verschafft euch einen entscheidenden Vorteil gegenüber den Geiselnehmern. Habt ihr den zweiten Archäologen und auch den Blauhelm befreit, bringt ihr sie zurück zum Boot und flieht. Mission geschafft.

Im Anschluss daran müsst ihr die Gleise einer wichtigen Zugverbindung sprengen, um den Waffennachschub für die Terroristen zu unterbrechen. Bevor ihr jedoch die Ladung platzieren könnt, kämpft ihr euch durch einen subtropischen Wald, zerschlagt einen Vorposten und räuchert ein Rebellen-Camp aus. Der Weg zum Evakuierungspunkt schließlich führt durch einen Sumpf mit 20 schießwütigen Rebellen.

Grafische Highlights waren die Tom-Clancy-Shooter nie, doch "Jungle Storm" hat sich zumindest im Vergleich zum Vorgänger "Ghost Recon" deutlich verbessert. Trotz der enormen Sichtweite läuft das Spiel angenehm flüssig. Die Landschaft wirkt durch Bäume, Büsche und Gräser, die sich im Wind wiegen, sehr lebendig. Besonders beeindruckend sind der Dschungel, die Villa und das kleine Wellblechhüttenviertel in der vierten Mission, wo ihr einem Drogenbaron auf den Zahn fühlt. Das stimmungsvolle Tageslicht und der in der Ferne zunehmende Atmosphärendunst steuern ihr Scherflein bei zu einem realistischen Look.

➲ CARSTEN GRAUEL

PS2 Vorschau

GHOST RECON JUNGLE STORM	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Taktik-Shooter
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Red Storm
ERSCHEINT	Februar 2004
PREIS	ca. 50 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
TENDENZ	4/5

Anspruchsvolle Anti-Terror-Simulation mit vielen Missionen. Hat sich grafisch sehr gemausert.

Technisch Spitzenklasse! GAMEPRO

Ein Muss: Noch umfangreicher, witziger und fantasievoller als der preisgekrönte Vorgänger!
Bravo Screen Fun 12/03

Rundum begeisterndes Action-Jump&Run-Spektakel!
GAMEPRO, Wertung: 90 %

Bei so viel Witz, Fantasie und Klasse scheint es fast schon selbstverständlich, dass auch die Zwischensequenzen stets für herzhafte Lacher gut sind. Bravo Screen Fun 12/03

90% GAMEPRO PLATIN AWARD

SCREEN FUN AWARD

SPECIAL AWARD GAMEPRO SPIELIDEE HIT

Jetzt im Handel
www.ratchetandclank2.com

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Ratchet and Clank 2 © 2003 Sony Computer Entertainment America. Inc. Ratchet and Clank is a trademark of Sony Computer Entertainment America. Inc. Created and developed by Insomniac Games, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Goblin Commander: Unleash the Horde

Aus die Maus: Dieser Strategie-Kracher beweist, dass sich Fantasy-Geschöpfe auch mit dem Controller prima übers Schlachtfeld jagen lassen.

Zaubersprüche erhält man durch das Aufsammeln herumliegender Runensteine.

Der Titan haut gewaltig zu, ist aber vergleichsweise anfällig. Mit nahrhaften Goblin-Snacks kann er seine angeschlagene Gesundheit wieder aufrichten.

Stellenanzeigen in der lokalen Fantasy-Presse sehen meist so aus: "Suchen widerstandsfähige, belastbare PS2-Goblins für kurzzeitige Beschäftigung in einem (Action-)Rollenspiel. Bewerber mit eigener Keule bevorzugt." Jobs in der Strategie-Branche sind hingegen kaum ausgeschrieben, erst recht keine mit vernünftigen Karriere-Aussichten. Das dürfte sich jetzt endlich ändern, denn in "Goblin Commander: Unleash the Horde" wartet auf die Gesellen genug erstklassige Arbeit.

Hinter dem Spiel stecken die Brüder Ron und Chris Millar, zwei erfahrene Blizzard-Recken. Anstatt, wie bislang die unbefriedigende Regel, typische PC-Strategie notdürftig auf PS2-Bedürfnisse umzustricken, haben sie alle wichtigen Aspekte von der Steuerung bis hin zu den Spielmechanismen konsequent auf die Hardware abgestimmt. Das bedeutet konkret: weniger umständliches Fitzel-Management und eine allgemeine Reduzierung auf das Nötigste. Ihr steuert im Laufe der 17 Missionen fünf unterschiedliche Clans, davon bis zu drei gleichzeitig. Pro Clan habt ihr maximal zehn Einheiten unter eurem Kommando. Die steuert ihr aber nicht einzeln, sondern immer als geschlossenen Kampftrupp.

Neue Soldaten rekrutiert ihr, sobald die benötigte Währung da ist – "Seelen", die ihr für Kampferfolge und eroberte Seelen-Brunnen erhaltet. Umgehend stehen die Neuen zur Verfügung und müssen nicht umständlich gebaut werden.

Pro Rasse gibt es nur fünf verschiedene Typen von Einheiten, dazu gesellt sich ein Turm als einzige stationäre Einrichtung. Die ist jedoch kaum nötig, da es zwar eine Basis gibt, diese aber nicht gebaut wird, sondern immer sofort zur Verfügung steht. Jeder Clan hat zudem eine "Königseinheit", die viel kostet, aber auch besonders effektiv ist.

Gemütliche Hektik

Die Steuerung ist anfangs gewöhnungsbedürftig, entpuppt sich aber mit der Zeit als durchdacht und schließlich recht einfach. Jede der bis zu drei pro Mission steuerbaren Rassen hat ihren ganz speziellen Knopf, mit dem ihr Wegpunkte setzt und den Gegner angreift. Wer lieber selbst an seine Kreaturen Hand anlegt, dirigiert sie nach Druck auf die Dreiecks-Taste direkt durch das Level. Auch die Art der Attacke könnt ihr selbst bestimmen, zudem lässt sich in diesem Modus die Kamera zur besseren Übersicht völlig frei bewegen, drehen und zoomen.

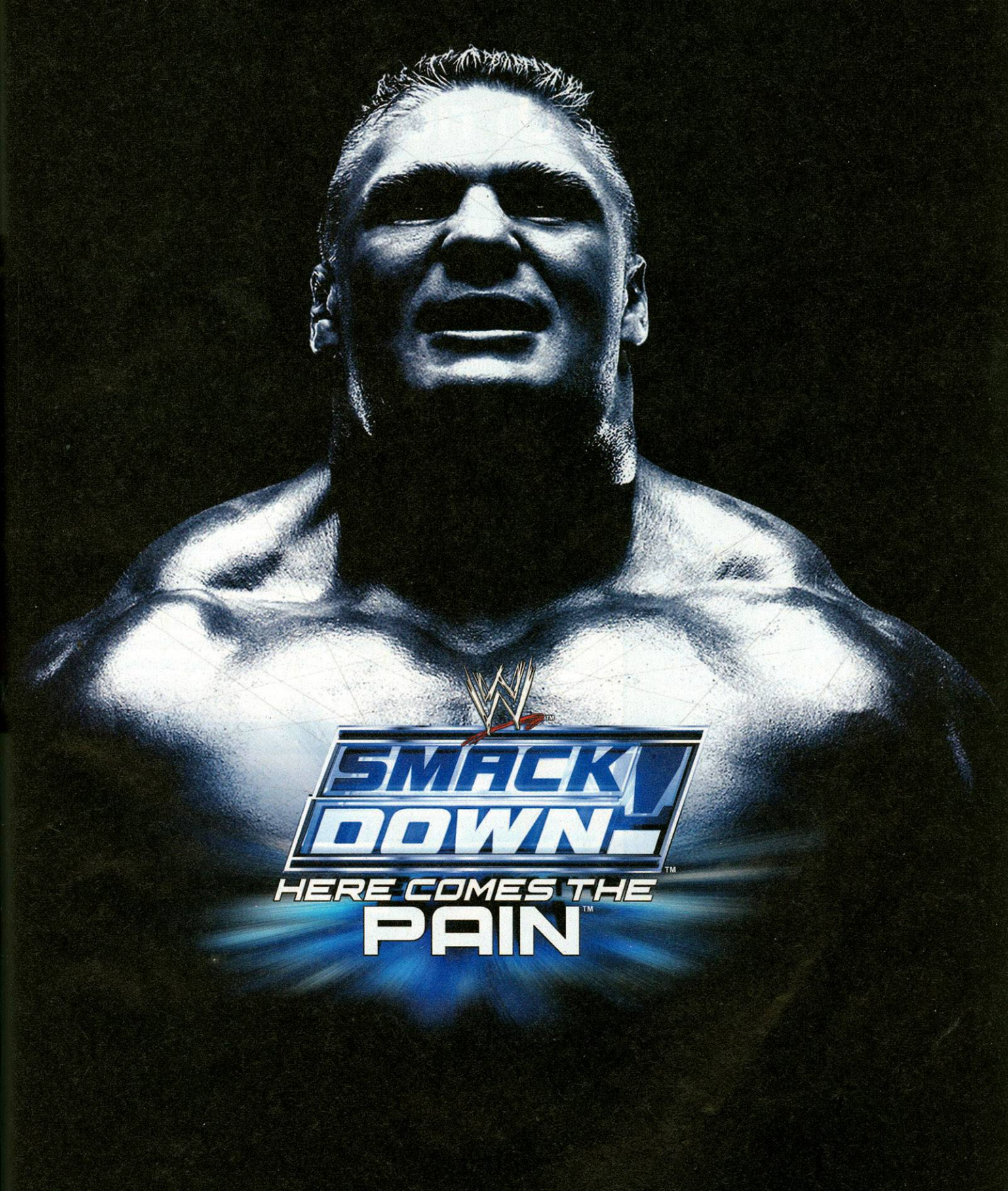
Beim ersten Anspielen stellte sich ein für erfahrene Strategen ungewohntes Gefühl ein. Die typische Echtzeit-Hektik entsteht nur begrenzt, da die Truppenzahl stark begrenzt ist und der Computergegner nur selten von sich aus angreift. So kommt es vor allem darauf an, seine Clans geschickt zu verteilen und den richtigen Truppentyp am richtigen Ort zu haben. Insgesamt erwartet uns mit "Goblin Commander" wohl die erste wirklich gelungene PS2-Echtzeit-Strategie.

➲ MICHAEL GALUSCHKA

PS2 Vorschau

GOBLIN COMMANDER	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Echtzeit-Strategie
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	noch nicht bekannt
ENTWICKLER	Jaleco
ERSCHEINT	Februar 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
TENDENZ	4/5

Actiongeladene Echtzeit-Strategie, konsequent auf Konsolenbedürfnisse zugeschnitten.



NO PAIN - NO GAME

PlayStation 2

World Wrestling Entertainment

WWW.THQ.DE

The names of all World Wrestling Entertainment televised and live programming, talent names, images, likenesses, slogans and wrestling moves and all World Wrestling Entertainment logos are trademarks which are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. © 2003 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Game and software ©2003 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.

062_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 11:17 Uhr Seite 62

Jetzt kauf' ich richtig ein!

Wenn es draußen so richtig kalt ist, spielt sichs drinnen gleich nochmal so schön. OPM2 zeigt euch Empfehlenswertes aus der PS2-Welt!

Ramba-Zamba im Einkaufswunderland! Noch nie gab es mehr PS2-Angebote, noch nie mehr verlockende Neuheiten in allen Genres. Unser Redaktionsteam hat bergeweise Veröffentlichungslisten, Angebote und Neuheiten sondiert, um euch den Durchblick zu verschaffen.

Setzt eure Sonnenbrillen auf – denn das Ergebnis leuchtet euch auf den folgenden vier mit Hits gespickten Seiten entgegen. Die idealen Konsolen-Einsteigerpakete für alle Geschmäcker und dazu die Top-Neuheiten, mit denen sich das OPM2-Team im Augenblick scham- und pausenlos ver-

PS2-BUNDLE TIPP 1

Silber ist sexy!

Das Konsolen-Paket für Individualisten

Präsentiert von **Christian Blendl**

"Das hat nicht jeder! Mit der "Satin Silver"-Edition setzt ihr auch beim PS2-Spielen auf Exklusivität. Im Paket: eine silberne Konsole und zwei silberne DualShock2-Controller. Eine MemCard ist leider nicht enthalten, dafür sind dann noch mal 30 Euro fällig. Optisch ist das mit Sicherheit die verlockendste Art, PS2 zu spielen. Und alle Angeber prahlen im Freundeskreis: "Das Ding ist aus echtem NASA-Teflon. Wie beim Space Shuttle. Ehrlich!"

Empfehlenswert für:

Alle, die ihre PS2 elegant in bereits vorhandene silberne Home-Entertainment-Anlagen integrieren möchten. Außerdem für alle, die ihre Konsole passend zum neuen, silberfarbenen Auto wählen.

Preis:
ca. 230 Euro
- Konsole
- 2 DualShock2-Controller
- keine Memory Card

Ersparnis gegenüber Einzelpreis:
ø Euro

Weniger geeignet für:

PS2-Einsteiger, die Wert legen auf möglichst viele beigepackte Spiele – hier ist nämlich keins dabei!

Was für ein Schnuckelchen – heisst ja auch "Prestige Line". Inzwischen ist die Silber-PS2 wieder überall zu haben.

KATEGORIE COMIC-ACTION

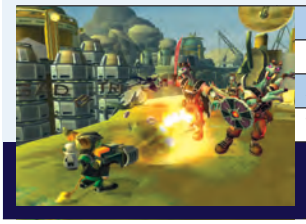
Präsentiert von **Carsten Grauel**

Sie fristen irgendwie ein Schattendasein, unsere bunten PS2-Hüpfer. In einer Zeit, in der knallharte Action die Charts regiert, werden diese wilden Wichte gern übersehen. Zu Unrecht: Mit Wertungen häufig weit über 85 % bilden sie eines der schmackhaftesten Genres und tragen deshalb regelmäßig zur Sättigung des Spielehungers bei – auch bei echten Gourmets.

Deshalb mein Tipp: Haut euch mal eins der folgenden Action-Abenteuer in die PS2-Pfanne – das ist knuspriger PS2-Spaß mit würziger Optik und lang anhaltender Spielspaß-Sättigung! Herzlichst, Ihr Chefkoch Maitre Grauel.

PLATZ 1: Ratchet & Clank 2

Rundherum perfekter Nachfolger: Umfangreich, witzig und mit vielen Minispielchen. Waffen-Wahnsinn im Weltraum.



HERSTELLER: Sony	
PREIS: ca. 60 Euro	
AUSGABE: OPM2 13/03	
WERTUNG: 93 %	

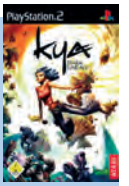
Hart, aber herzlich: Ratchet zeigt der Drückerkolonne den Weg zur Tür.

PLATZ 2: Jak 2: Renegade

Knallharter, optisch traumhafter Trip in eine faszinierende Welt – düsterer als der Vorgänger und mit "GTA"-Stadtszenario.

HERSTELLER: Sony	**AUSGABE:** OPM2 12/03
PREIS: ca. 60 Euro	**WERTUNG:** 89%

PLATZ 3: Kya: Dark Lineage



Verträumtes Edel-Abenteuer in Pastellfarben und mit tollen Surf-Einlagen: Irgendwie anders, aber außergewöhnlich.

HERSTELLER: Atari	**AUSGABE:** OPM2 13/03
PREIS: ca. 60 Euro	**WERTUNG:** 87 %

063_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 9:52 Uhr Seite 63

gnügt. Aufgepasst: Die Spiele-Empfehlungen unserer Redaktion sind willkürlich zusammengestellt und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Sie sollen euch Anregung sein, wie ihr euer Weihnachtsgeld auf sinnvolle Art in das beste Hobby überhaupt investieren könnt – unter Berücksichtigung der aktuellen Neuheiten der letzten Wochen. Und jetzt kann's losgehen! Unsere Parole zum Jahreswechsel 2003/2004 lautet nämlich: Einkaufen, sparen, spielen und vor allem Spaß haben!

➲ **CHRISTIAN BLENDL**

KATEGORIE SPORT

Präsentiert von **Swen Harder**

Ein Blick nach unten verrät es: Lauter Nachfolger von bekannten PS2-Spielen! Zum Glück für uns sind die aber nicht müde heruntergekurbelt, sondern strotzen nur so vor Innovationen und purer Spielfreude.

Hier bei uns etwa balgen sich sechs Redakteure um einen Sieg bei folgenden Wettbewerben: "Derbste Flüche bei PES-3-Matches", "Kompizierteste 1-Million-Punkte-Combo bei Tony Hawk's Underground" und "Qualvollster Bildschirmtod in einer plötzlichen SSX3-Lawine". Das spricht doch wohl für die Qualität dieser Sportspiele, oder? Na, eben!"

PLATZ 1: Pro Evolution Soccer 3

Das beste Fußballspiel. Egal auf welchem System. Das sagen alle, die sich damit auskennen. Genug gesagt.

HERSTELLER: Konami
PREIS: ca. 55 Euro
AUSGABE: OPM2 12/03
WERTUNG: 93 %

➲ Die rote Abwehr wird stutzig: Wirkt sich ihre Farbenblindheit negativ aus?

PLATZ 2: SSX 3

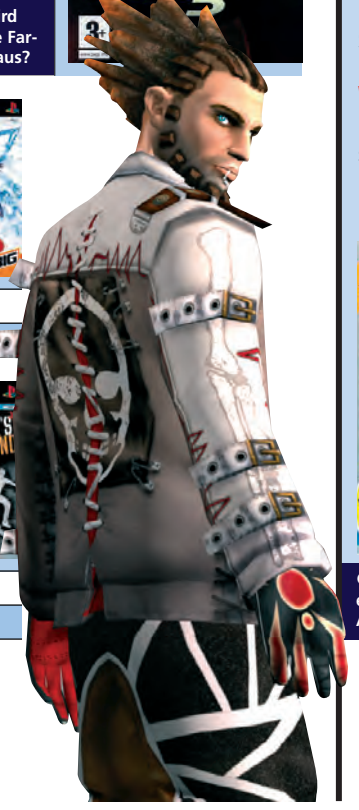
Spritziger Snowboard-Höhenflug mit Riesen-Bergmassiven und Spieltiefe. Ach ja: Und mit genialem SSX-Radio-Feature!

HERSTELLER: Konami
AUSGABE: OPM2 12/03
PREIS: ca. 60 Euro
WERTUNG: 90 %

PLATZ 3: Tony Hawk's Underground

Rollbrett-Epos mit vielen neuen Elementen, so z. B. eurem eigenen Gesicht und pfiffigen Editor-Funktionen.

HERSTELLER: Konami
AUSGABE: OPM2 13/03
PREIS: ca. 55 Euro
WERTUNG: 90 %



PS2-BUNDLE TIPP 2

Doppel-Platin!

PS2-Einstieg mit Hit-Veredelung

Präsentiert von **Thomas Szedlak**

"Wer sofort loslegen will mit dem Spielen, der findet in diesem Bundle den maximalen Gegenwert für sein Geld. Die beiden beiliegenden Spiele "Jak & Daxter" (OPM2-Wertung: 93%) sowie das Disney-Abenteuer "Kingdom Hearts" (OPM2-Wertung: 86%) sind ein unschlagbarer Spiele-Doppelwhopper. Damit könnt ihr euch über Wochen hinweg gut amüsieren – und danach in aller Ruhe den nächsten Spiele-Einkauf planen."

Preis:
ca. 230 Euro
- Konsole
- 1 DualShock2-Controller
- 1x "Jak & Daxter" (Plat.)
- 1x "Kingdom Hearts" (Plat.)
- keine Memory Card

Ersparnis gegenüber Einzelpreis:
ca. 60 Euro

Empfehlenswert für:

Alle, die einen günstigen PS2-Start mit zwei herausragenden Spielen für die ganze Familie wollen. Klarer Sieger in der Kategorie: "In welchem Bundle ist ein Spiel mit Donald Duck?"

Weniger geeignet für:

Leute, die beim Anblick kleiner Comic-Wuschelfiguren Hautausschlag kriegen. Und PS2-Spieler mit den Genre-Vorlieben Rennspiel oder Ego-Shooter.

➲ O.k., das Paket sieht nicht so edel aus wie das gegenüber. Aber es steckt mehr Spaß drin.

064_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 9:53 Uhr Seite 64

PS2-BUNDLE TIPP 3

Schnörkelloser Start!

In diesem PS2-Paket ist (fast) alles drin – Spaß für zwei!

Präsentiert von **Carsten Grauel**

"Mit den Spielen ist es so eine Sache: Was Franz Branntwein gefällt, ist für Lieschen Müller zum Gähnen. Greift ihr zum Starter-Pack, habt ihr die volle Kontrolle über eure Spiele-Wahl. Zwei wichtige Zubehörteile sind hier das i-Tüpfelchen: Der zweite Controller und die Memory Card braucht sowieso jeder und die sind mit dabei. Die Wahl eurer ersten Spiele bleibt hingegen euch überlassen."

Preis:
ca. 230 Euro
- Konsole
- 2 DualShock2-Controller
- eine Memory Card
- kein Spiel

Ersparnis gegenüber Einzelpreis:
ca. 60 Euro

Empfehlenswert für:

Alle, die ein komplettes Hardware-Paket suchen und EyeToy, "Prince of Persia" oder die beiden Platinum-Hits "Jak & Daxter" und "Kingdom Hearts" nicht brauchen. Alle, die sich schämen, eine einzelne Memory Card zu kaufen.

Weniger geeignet für:

Einsiedler, die nie zu zweit spielen. Oder für Masochisten, bei denen Speichern auf Memory Card als überflüssiger Schnickschnack für Warmduscher gilt. (Motto: "Spiel' es komplett durch, oder lass es gleich bleiben, ey"). Wenn wir recht überlegen: Eigentlich also keiner...

Doppel-Kontrolle: Das Starter-Pack ersetzt Software mit zweitem DualShock-Controller und MemCard. (ohne Vertikal-Ständer!)

KATEGORIE RENNSPIEL

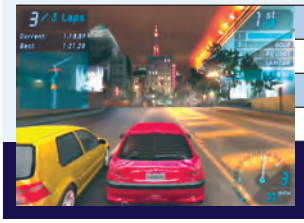
Präsentiert von **M. Galuschka**

Wir OPM2-Leute setzen uns aktiv ein – und zwar für alles mögliche, so zum Beispiel für mehr Taschengeld, bessere Spiele und natürlich für Abwechslung bei Rennspielen.

Letzteres kann ich mit meinen Empfehlungen sogar belegen: Ich sag' nur: Asphalt, Dreck und Wasser. Diese drei Fahrbahn-Beläge sorgen nämlich für viel Vergnügen und Abwechslung beim Gasgeben. Übrigens: Die Mädels rechts motivieren gerade viele PS2-Fans zum Rasen – "Underground" steht auf Platz 1 der Verkaufscharts – unsere OPM2-Demo war da wohl nicht ganz unbeteiligt. Also: Riskiert einen Blick auf diese "Dynamischen Drei" – das sind nämlich die rasantesten Empfehlungen des Winters!

PLATZ 1: Need for Speed: Underground

Tuning-Festival und Bleifuß-Epos in Perfektion. Fast wie im Film – nur ohne Vin Diesel und länger als zwei Stunden.

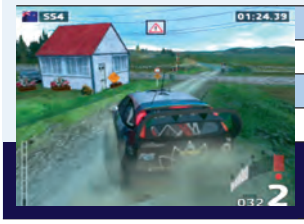


HERSTELLER: EA Games
PREIS: ca. 50 Euro
AUSGABE: OPM2 13/03
WERTUNG: 88 %

➲ Der Prolet in uns allen: "Wolle mer'n rauslasse?" Klar doch, und wie!

PLATZ 2: WRC 3

O.K. ein Prozent schwächer als "Colin 04" (87 %) – aber mit den aktuellen WRC-Lizenzen und deutlich edler präsentiert.



HERSTELLER: Sony
PREIS: ca. 60 Euro
AUSGABE: OPM2 13/03
WERTUNG: 86 %

➲ Unser Tipp: Raus aufs Land – da wo die Autos mit 120 über den Hof röhren!

PLATZ 3: Splashdown 2 – Rides gone wild

Wasser hat keine Balken – aber hohe Wellen und verrückte Einfälle versprechen ein feuchtes Action-Vergnügen.

HERSTELLER: THQ
PREIS: ca. 45 Euro
AUSGABE: OPM2 11/03
WERTUNG: 84 %

➲ Sogar der britische Geheimdienst fährt hier mit: Bond an Bord!

065_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 9:54 Uhr Seite 65

KATEGORIE LIZENZSPIELE

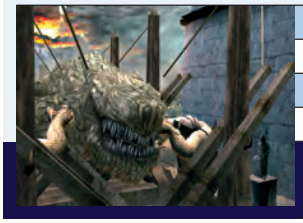
Präsentiert von **Swen Harder**

Es gibt da ja so eine Videospiel-Faustregel, die lautet: "Ist von 'nem Film ein Spiel zu haben, kommt Brechreiz auf in meinem Magen." Stimmt auch meistens, siehe Test auf Seite 70 – da wird mir nochmal ganz flau im Verdauungssystem.

Meine drei Empfehlungen zeigen aber, dass es auch Ausnahmen gibt. Anhand der drei unkomplizierten Action-Titel würde ich die Regel also wie folgt verändern: " Harry, Homer und Helm's Klamm, Spaß macht's sicher jedermann. Es ist Lizenzzeug, das ist klar, doch spielen tut sich's wunderbar." Na denn: Action wie im Kino – ran an Besen, Flitzebogen und Donuts!

PLATZ 1: Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

EA schießt mit seiner Präsentation den Vogel ab: Schwere, aber wahrlich filmreife Spiele-Umsetzung des Klassikers.

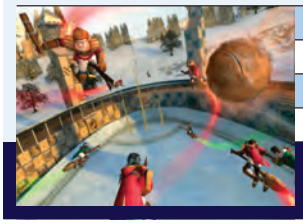


HERSTELLER: EA Games
PREIS: ca. 55 Euro
AUSGABE: OPM2 13/03
WERTUNG: 85%

➲ Monströs inszenierte Action: Ein fast perfekt präsentiertes Spiel zum Film.

PLATZ 2: Harry Potter: Quidditch WM

Gehaltvolles Action-Sportspiel auf fliegenden Zauberbesen. Für alle Zauberlehrlinge, denen die Bundesliga zu flach ist.



HERSTELLER: EA Games
PREIS: ca. 50 Euro
AUSGABE: OPM2 01/04
WERTUNG: 78%

➲ Ärger in der Haushaltswarenabteilung: Inventar fliegt Ehrenrunden!

PLATZ 3: The Simpsons: Hit and Run

Mit Details gespicktes "GTA"-Vergnügen. Springfield wird samt seiner schrulligen Bewohner lebendiger als je zuvor.

HERSTELLER: Vivendi
PREIS: ca. 50 Euro
AUSGABE: OPM2 12/03
WERTUNG: 78%

➲ Die gelbe Gefahr – jetzt auf PS2 und in drei Donut-mäßigen Dimensionen.

PS2-BUNDLE TIPP 4

Auge in Auge mit der PS2!

Party-Kracher und Spar-Sensation

Präsentiert von **Patric Roos**

"Wer braucht schon einen zweiten Controller? Mit "EyeToy" braucht ihr nicht mal mehr einen einzigen! Der Verkaufsschlager 2003 im Paket mit einer PS2 ist ganz klar das Highlight für alle Einsteiger. Denn ein Spiel wie "EyeToy: Play" und, ganz neu, "EyeToy: Groove", gibt es auf keinem anderen System – egal ob würfelförmig, groß&schwer oder dem mit "Intel" drinnen.

Pfennigfuchser freuen sich hier über die größte Ersparnis gegenüber anderen PS2-Bundles und kommunikative Menschen über die lärmende Menge, die ab jetzt regelmäßig das Wohnzimmer verwüsten wird."

Empfehlenswert für:

Alle, die endlich mal selbst herausfinden möchten, was es mit dieser komischen Kamera auf dem Fernseher auf sich hat – und jene, die wissen wollen, warum bei Meiers im dritten Stock immer so viele Vasen zu Bruch gehen...

Preis:
ca. 230 Euro
- Konsole
- 1 DualShock2-Controller
- 1 EyeToy-Kamera
- 1 EyeToy: Play (12 Minispiele)

Ersparnis gegenüber Einzelpreis:
ca. 60 Euro

Weniger geeignet für:

Kamerascheue Wesen (Vampire etc.), die sich vor ihrem eigenen Spiegelbild fürchten. Und alle, die vermeiden wollen, dass ähnlich viele Vasen wie bei Meiers zu Bruch gehen...

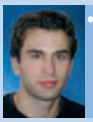
➲ Alles drin für Partyspaß: Das orangefarbene Set leuchtet im Handel schon von weitem an: "Kauf mich!"

066_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 9:54 Uhr Seite 66

PS2-BUNDLE TIPP 5

Prince-of-Persia-Paket

Eines der besten Weihnachts-Spiele hier gleich mit an Bord!



Präsentiert von **Fabian Käufer**

"Es ist brandneu, es macht Riesenspaß, und es gilt zu Recht als würdige Neuauflage eines echten Klassikers. Wir reden hier nicht vom Mega-Topfset "Gerlinde" im Teleshopping-Sender, sondern vom äußerst coolen "Prince of Persia: The Sands of Time", das wir in Ausgabe 12/2003 mit satten 86% auszeichneten. Kurz und knapp: Besser kann man kaum in die Welt der PS2 einsteigen."

Preis:
ca. 200 Euro
- Konsole
- 1 DualShock2-Controller
- Spiel "Prince of Persia"

Ersparnis gegenüber Einzelpreis:
ca. 60 Euro

Empfehlenswert für:
...alle, die nicht immer nur mit Lasern herumballern müssen, und glauben, dass früher alles besser war. Denn beim persischen Prinzen reist ihr Jahrhunderte in die Vergangenheit... nur um festzustellen, dass es damals auch nicht gerade gemütlich zuging.

Weniger geeignet für:
Spielefans, die Action-Adventures mit genialer Optik und recht häufigen Säbelgefechten nicht so gerne mögen. Absolute Neulinge und jüngere Einsteiger greifen also eher zu Bundle-Tipp Nummer 2 – da gibt es familienfreundlichen Spielspaß auch für die Kleinen.

Fast wie bei "Paulchen Panther": "Wer hat an der Uhr gedreht?" – klarer Fall: Der Prinz wars! Wir haben es selbst gesehen!

KATEGORIE ABENTEUER

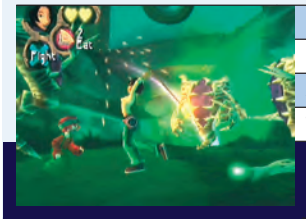
Präsentiert von **M. Häberlein**

"Früher war alles besser – vor allem die Action-Adventures..." klagen desillusionierte Langzeit-Zocker des Öfteren. Nun, hier meine Antwort auf solch' leichtfertig dahergesagten Nonsens: So was Innovatives, Atmosphärisches und Kniffliges wie meine drei Empfehlungen hat es früher gar nicht gegeben! Insbesondere unser Favorit "BG&E" liegt mir am Herzen: Gebt dem Ding eine Chance, es lohnt sich.

Aber genießt in Ruhe am besten alle drei Expeditionen in mysteriöse Welten – sonst zaubert euch der persische Prinz am Ende noch in die Zeit zurück, wo es noch gar keine Videospiele gab!

PLATZ 1: Beyond Good & Evil

Ihr habt immer schon von Edelgrafik, gnadenloser Action und einem Mechaniker-Schwein namens Pey'J geträumt?

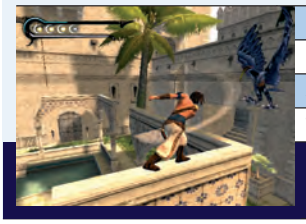


HERSTELLER: Ubisoft
PREIS: ca. 55 Euro
AUSGABE: OPM2 13/03
WERTUNG: 87 %

Jade in Aktion: Erlebt selbst was es heißt, Reporter zu sein.

PLATZ 2: Prince of Persia: The Sands of Time

Atmosphäre pur: Mit Macht über die Zeit bahnt ihr euch einen Weg durch das mit Baustellen übersäte Palastgelände.

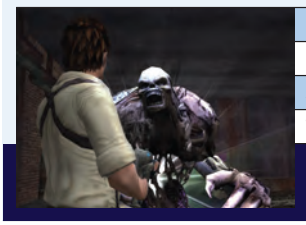


HERSTELLER: Ubisoft
PREIS: ca. 55 Euro
AUSGABE: OPM2 13/03
WERTUNG: 86 %

Turnunterricht in der Palastschule: Klettern auf der Brüstung als Pflichtfach.

PLATZ 3: Ghosthunter

Gruselige (na gut: oft auch ungruselige) Geister, ein detailreicher Jäger und viel Rätsel-Action: Solider Action-Thriller.



HERSTELLER: Sony
PREIS: ca. 60 Euro
AUSGABE: OPM2 13/03
WERTUNG: 76 %

"Sie haben mich aber erschreckt!": Lazarus mit überraschender Begegnung.

067_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 9:55 Uhr Seite 67

KATEGORIE EGO-SHOOTER

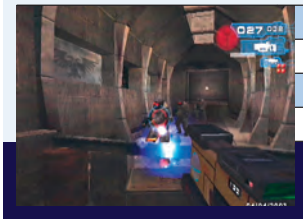
Präsentiert von
Swen Harder

Liebe Kinder: Es hat schon seinen Grund, warum die folgenden drei Spiele nicht für euch geeignet sind. Haltet euch dran und lasst die Finger davon, sonst geht ihr 2004 beim Nikolaus leer aus!

Liebe Erwachsene: Wenn es schon Ego-Ballereien sein müssen, dann greift doch bitte zu einer meiner Empfehlungen. Die sind genau richtig, wenn es ums Abreagieren nach Arbeitsstress, Verkehrsstau und Fast-Food-Völlegefühl geht. Und wenn ihr mit dem Gemetzel fertig seid: Zum Fest der Liebe sollte wirklich was Friedlicheres gespielt werden!
Grüße, "peaceful" Swen.

PLATZ 1: Warhammer 40K: Fire Warrior

Leuchtendes Gewehrfeuer, harte Gefechte, "Warhammer"-Ambiente: Dieser Ballermann ist was für PS2-Rambos!

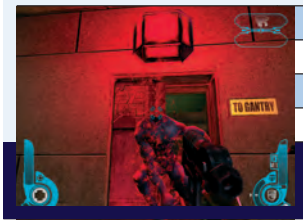


HERSTELLER: THQ
PREIS: ca. 45 Euro
AUSGABE: OPM2 11/03
WERTUNG: 86 %

➲ Immer feste druff: Als Feuerkrieger lasst ihr natürlich nix anbrennen...

PLATZ 2: Judge Dredd: Dredd vs. Death

Dredd-Fans hergehört: Endlich mal ein gutes Spiel zur Rächer-Saga. Alle anderen haben aber auch genügend Spaß.

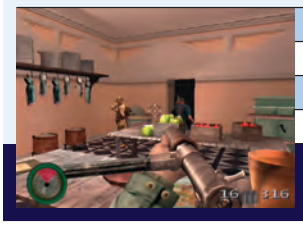


HERSTELLER: Vivendi
PREIS: ca. 45 Euro
AUSGABE: OPM2 12/03
WERTUNG: 84 %

➲ Dichter Richter: Als Dredd verteilt ihr wahllos langjährige Haftstrafen.

PLATZ 3: Medal of Honor Rising Sun

Bei so viel Geruckel geht die "Rising Sun" gleich wieder unter. Trotz enttäuschender Elemente solide Baller-Action.



HERSTELLER: EA Games
PREIS: ca. 55 Euro
AUSGABE: OPM2 12/03
WERTUNG: 78 %

➲ Immer nur alles kaputtschießen: Undercover-Abschnitte fehlen völlig.

GURKENSPIELE

Top of the Flops – bitte nicht kaufen!

OPM2 warnt: Folgende Spiele gefährden eure Nerven!

Präsentiert von
Thomas Szedlak

"Nach so viel Jubel wollen wir uns auch den Ernst des Lebens vor Augen halten: Die 30-Euro-Silvesterrakete war ein Blindgänger, für die eben gegessene Pizza läuft gerade eine Rückrufaktion im TV, und das neue PS2-Spiel lässt einem die Gesichtszüge entgleisen. Damit zumindest Letzteres nicht passiert, hier unsere Warnungen vor aktuellem, zart duftendem Spiele-Mist."

Platz 5: Reel Fishing 3

Wir erwarten ja nicht, dass ein Angelspiel zu Herzrasen führt. Und auch nicht, dass es dabei interessant zugeht. Wenn es aber sogar öder ist als die Haushaltsdebatte im sächsischen Landtag... dann angeln wir uns lieber ein anderes Spielchen.

WERTUNG: 46 % in OPM2 12/03

PLATZ 4: Whiteout

Ein actiongeladenes Motorschlitten-Rennspiel mit Power-ups. So war das zumindest mal geplant. Was davon übrig bleibt, lässt auch den abgehärtetsten Schneefreund in Tränen ausbrechen: Videospiel-Wintersport kann so grausam sein...

WERTUNG: 45 % in OPM2 13/03

PLATZ 3: Bionicle

Hui, wie aufregend: Doofer Roboter latscht durch leere Landschaft und der Spieler schluchzt dazu. "Unterhaltsam wie drei Stunden Zähneputzen" war mein Kommentar im Test dieses Alptraums – und dabei meinte ich den aufregendsten Level!

WERTUNG: 39 % in OPM2 12/03

PLATZ 2: Space Invaders: Invasion Day

Wenn Rosenkohl, Rhabarber und Brokkoli zwei Meter groß wären, Beine hätten und sich mit Waffengewalt an allen Vegetariern rächen würden... dann würde das Ganze wohl aussehen wie dieser verkorkste PS2-Ballermüll. Wohl bekomms.

WERTUNG: 21 % in OPM2 13/03

PLATZ 1: Backyard Wrestling

Offenbar völlig wahnsinnige Typen vermöbeln sich mit Gartenstuhl und Holzlatten. Ein armseliges Kasperltheater für Splatter-Fans, die sich schon zum Frühstück "just for fun" das Brotzeitmesser in die Venen jagen. Bitte die "110" wählen.

WERTUNG: 21 % in OPM2 13/03

068_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 9:56 Uhr Seite 68

OPM2 – Das offizielle Magazin

Die Stunde der Wahrheit: Jeden Monat testet OPM2 kompetent und unabhängig alle neuen PS2-Spiele. Damit ihr genau die Spiele findet, die Spaß machen!

Inhalt

Alarm für Cobra 11 94
Baldur's Gate: Dark Alliance 2 . . .78
Batman: The Rise of Sin Tzu . . 90
Battlestar Galactica 80
Celebrity Deathmatch 90
Curse: The Eye of Isis 100
Dancing Stage Fever 96
Deutschland sucht den Superstar 98
Die Sims brechen aus 84
Dynasty Tactics 2 102
Everquest Online Adventures 82
Fallout: Brotherhood of Steel 74
Fame Academy 96
Harry Potter und der Stein der Weisen . . . 76
Harry Potter: Quidditch WM . . 92
Hot Wheels World Race 96
Mission: Impossible – Operation Surma 88
Mojo 86
Naval Ops: Warship Gunner 100
Outlaw Golf 86
Splinter Cell (Platinum) 102
Terminator 3: Rebellion der Maschinen . . . 70
Tiger and Dragon 94
Unlimited SaGa 100

DAS PRÄDIKAT

PlayStation 2 STAR

Unser OPM2-Star ist die Belohnung für herausragende Spiele. Diesen vergeben wir nicht leichtfertig – nur Titel mit einer Spielspaß-Wertung ab 85% werden mit dem OPM2-Star prämiert!

Das OPM2-Team

CHRISTIAN BLENDL
CHEFREDAKTEUR christian@opm2.de

Vorlieben:
Günstige DVD-Schnäppchen, Gerichte aller Art mit Tabasco (TM) schärfen

Abneigungen:
Autobahn-Umgehungsverkehr im Raum Würzburg und damit verbundener Stau

Favorisierte Genres:
Action, Beat'em-Ups, Ballereien (2D!)

Aktuell in der PS2:
True Crime, Time Crisis 2 und 3, SSX 3, Prince of Persia: The Sands of Time

Lieblingsspiele auf der PS2:
Raiden Project, In the Hunt, N2O, Ratchet & Clank, Sly Raccoon, Ring of Red, SSX

ALLGEMEINES ZUM
PS2-MARKT

Alles voll: Straßen, Mägen, Spieleregale, Geldbeutel. Nie war also Kaufhilfe wichtiger als jetzt, und da kommt OPM2 ins Spiel: Mit unserem sechsseitigen Berater (ab Seite 62) und dem (ebenfalls vollen) Testteil dieser Ausgabe ersparen wir euch Langeweile. Mich persönlich z.B. hat das "T3"-Spiel ernüchtert: Das hat dieser Film nicht verdient...

THOMAS SZEDLAK
STELLV. CHEFRED. thomas@opm2.de

Vorlieben:
Netzwerk-Partys, PES-3-Turniere, Handy-Games

Abneigungen:
Bundesliga-Winterpause, zu teure Spiele

Favorisierte Genres:
Sportspiele, Rennspiele, Partyspiele

Aktuell in der PS2:
Need for Speed: Underground, PES 3, Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Lieblingsspiele auf der PS2:
Pro Evolution Soccer 3, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Virtua Tennis 2

EXPERTE FÜR:
SPORTSPIELE

Kein Scherz: Der Star heißt diesen Monat Harry Potter. EA gelang mit der "Quidditch WM" ein zauberhaftes Sportspiel, das nicht nur Potter-Fans gefallen dürfte. Ungewöhnlich ist auch "Outlaw Golf", denn Sport steht bei der witzigen Fleischbeschau nur an zweiter Stelle. So richtig sportlich geht's dagegen bei den drei neuen Tanzspielen zur Sache.

MARKUS HÄBERLEIN
REDAKTEUR markus@opm2.de

Vorlieben:
Konsum-Brotzeit im Media-Markt

Abneigungen:
Sich bei den Weihnachts-Einkäufen durch Menschenmassen kämpfen zu müssen

Favorisierte Genres:
Action, Action-Adventures, Rennspiele

Aktuell in der PS2:
Prince of Persia: The Sands of Time, Beyond Good & Evil, NfS: Underground

Lieblingsspiele auf der PS2:
Gran Turismo 3, Z.O.E 2, Jak & Daxter, GTA: Vice City (dt.), Ratchet & Clank 2

EXPERTE FÜR:
ACTION

Nachdem der erste Spiele-Hit zu "Terminator 3" nicht ganz überzeugen konnte, servieren wir euch diesen Monat bereits das Preview zum Nachfolger "Redemption". Aber auch die PS2-Umsetzung des PC-Titels "Max Payne 2" kann sich wirklich sehen lassen. In der Test-Rubrik steht mit "Battlestar Galactica" wieder einmal ein Weltraum-Shooter im OPM2-Hangar.

DAS OPM2-WERTUNGSSYSTEM

STEUERUNG ➲ Ist die Heldenkontrolle eine zähe Qual, oder gehen die Kommandos mit jedem Controller stets flott und intuitiv von der Hand?

UMFANG ➲ Seht ihr bereits nach zwei Stunden den Abspann oder bietet das Spiel Multiplayer-Spaß, viele Levels und Spielmodi in Massen?

GRAFIK ➲ Ist die Grafik fehlerhaft oder begeistert sie mit traumhaften Umgebungen, hoher Auflösung und fotorealistischen Charakteren?

SOUND ➲ Nerven euch eintönige Musik und spärliche Effekte, oder genießt ihr filmreife Soundtracks mit viel Abwechslung und Atmosphäre?

SPIELSPASS ➲ Die wichtigste Wertung! Werft ihr nach 30 Minuten gelangweilt den Controller weg, oder macht das Spiel endlos Spaß?

PS2 Testergebnis

PlayStation 2 STAR

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	Action/Jump'n'Run	Alter: frei
HERSTELLER: Ubisoft	ENTWICKLER: Ubisoft	ca. 45 Euro

1 Spieler, Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe und Text deutsch, mehrsprachig, Dolby Surround

POSITIV	NEGATIV
Viele Bonus-Features	Kameraprobleme
Rundum tolle Optik	Manchmal frustig
Neue Fähigkeits-Extras optimal umgesetzt	Später seltene Rücksetzpunkte

STEUERUNG:	8/10
UMFANG:	9/10
GRAFIK:	10/10
SOUND:	9/10

SPIELSPASS

87

PROZENT

Traumhaft inszeniertes Action-Hüpfspiel mit edler Technik.

069_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 9:56 Uhr Seite 69

PlayStation2-Tests 01/2004

Testkompetenz & Spaß am Spiel!

CARSTEN GRAUEL
REDAKTEUR carsten@opm2.de

Vorlieben:
Gemütliche Kneipenbesuche, milder Dezember, gebackene Semmelknödel

Abneigungen:
Gebimmel der Müllabfuhr Dienstag morgens, durchwachsene Schnitzel

Favorisierte Genres:
Beat'em-Ups, Rennspiele, Rollenspiele

Aktuell in der PS2:
NfS: Underground, Ghost Recon Jungle Storm (Beta), FFX-2 (US), THUG

Lieblingsspiele auf der PS2:
Ridge Racer 5, Splinter Cell, Frequency, Gran Turismo 3

EXPERTE FÜR:
BEAT'EM-UPS/ROLLENSPIELE

Passend zur kalten Jahreszeit erschienen eine Menge RPGs. Mit den neuen Ablegern der "Baldur's Gate"- und der "Fallout"-Serie kommen gleich zwei sehr gute Hack'n'Slay-Rollenspiele. Auch "Everquest Online Adventures" – grafisch pfui, aber spielerisch hui – konnten wir unter die Lupe nehmen. Hoffen wir, dass die noch kleine Online-Gemeinde wächst.

MICHAEL GALUSCHKA
REDAKTEUR michael@opm2.de

Vorlieben:
Slotracing, originelle Spielepackungen, FF-Lenkräder

Abneigungen:
Pfusch beim Zahnarzt, PES-3-Niederlagen in der 90. Minute

Favorisierte Genres:
Sport, Rennspiele, Rundenstrategie

Aktuell in der PS2:
Dynasty Tactics 2, RTL Skispringen 2004, WRC 3, Gladius

Lieblingsspiele auf der PS2:
PES 3, Burnout 2, ESPN NHL 2004

EXPERTE FÜR:
RENNSPIELE/STRATEGIE

"Alarm für Cobra 11" ist ein echtes Renn-Spiel: Sobald ihr es zu Gesicht bekommt, solltet ihr so schnell wie möglich Reißaus nehmen. Hier wird auf dreiste Weise versucht, vertrauensseligen Fans das Geld aus der Tasche zu ziehen. Strategen werden hingegen nicht enttäuscht: "Dynasty Tactics 2" bietet gehaltvolle Rundenstrategie in bewährter Koei-Qualität.

SWEN HARDER
REDAKTEUR swen@opm2.de

Vorlieben:
Einen neuen PC in Einzelteilen kaufen und zusammenbauen.

Abneigungen:
Miserable PC-Anleitungen und falsch gesteckte Jumper.

Favorisierte Genres:
Sport, Action-Adventures, Beat'em-Ups

Aktuell in der PS2:
Baldur's Gate: Dark Alliance 2, Pro Evolution Soccer 3, ESPN NBA Basketball

Lieblingsspiele auf der PS2:
Pro Evolution Soccer 3, Ratchet & Clank, Virtua Fighter 4 Evolution, SSX 3

EXPERTE FÜR:
ACTION-ADVENTURES

Zu einem unschlagbaren Preis- Leistungs-Verhältnis kommt die Budget-Fassung von "Splinter Cell". Wer schon Besitzer der Stealth-Action-Referenz ist, sollte sich den Test zu "Mission: Impossible – Operation Surma" genauer ansehen. Atari klaute zwar dreist viele "Splinter Cell"-Ideen, doch wenn ein gutes Spiel 'bei 'rumkommt, soll es uns recht sein!

PATRIC ROOS
VOLONTÄR patric@opm2.de

Vorlieben:
Guerilla Unit Album, Weihnachtsplätzchen, Herr Rossi sucht das Glück

Abneigungen:
Einkaufen vor Feiertagen, Wackelkontakte, quietschende Türen

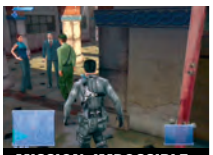
Favorisierte Genres:
Jump'n'Runs, Sport, Beat'em-Ups

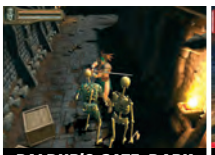
Aktuell in der PS2:
PES 3, Kya: Dark Lineage, Ratchet & Clank 2, EyeToy Groove

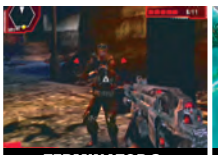
Lieblingsspiele auf der PS2:
Pro Evolution Soccer 3, NBA Live 2004, Ratchet & Clank

EXPERTE FÜR:
JUMP'N'RUNS

Spielenachschub gibt's für Jump'n' Run-Fans leider erst im nächsten OPM2. Dann werden wir über "Sonic Heroes", den neuesten Auftritt des Sega-Igels berichten. Außerdem dürft ihr euch schon mal auf "Sphinx und die verfluchte Mumie" freuen, das wir ebenfalls im kommenden Heft testen werden. Bis dahin viel Spaß mit unserer Demo zu "KAO The Kangaroo".


MISSION: IMPOSSIBLE– OPERATION SURMA


BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2


TERMINATOR 3: REBELLION DER MASCHINEN

HARRY POTTER: QUIDDITCH WM

BATTLESTAR GALACTICA

DER PS2-TEST DES MONATS

Die Sims brechen aus

Raus aus der Muff-Bude und ab ins Leben: Die Sims können jetzt ihr Haus verlassen und in der Disco tanzen, im Atomkraftwerk arbeiten oder die Freundin besuchen.

070_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 10:00 Uhr Seite 70

TERMINATOR® 3
REBELLION DER MASCHINEN™

Teil 3 der Terminator-Saga war im Kino ein Erfolg. Das Spiel indes kann die hohen Erwartungen nicht erfüllen...

Der T-X ist dem veralteten T-850-Modell in allen Belangen überlegen.

Per Select-Taste schaltet ihr in den berühmten Such-Modus des Terminators.

Der immer währende Kampf Mensch gegen Maschine geht in die dritte Runde. In "Rebellion der Maschinen" schickt Supercomputer SkyNet wieder das neueste Terminator-Modell – den äußerst femininen T-X – in die Vergangenheit, um den Rebellenanführer John Connor zu eliminieren. Die Aufständischen wiederum senden ein umprogrammiertes T-101-Modell hinterher (Arnold Schwarzenegger), um die Ermordung des Hoffnungsträgers zu verhindern. Ihr spielt aber nicht nur den Film nach, sondern auch die Geschehnisse, die vor dem Zeitsprung liegen.

So beginnt "Terminator 3" einige Tage vor der Entsendung des Roboters in die Vergangenheit. John Connors bessere Hälfte, Kate Brewster, hat den T-101 umprogrammiert und mit einem neuen Auftrag gefüttert: "Infiltriere die SkyNet-Labors, dringe bis zur Zeitmaschine vor und befördere dich ins Los Angeles der Gegenwart!"

Stupider Ego-Shooter

Dieser Auftrag bestimmt die ersten zwölf Abschnitte des Ego-Shooters. Während man die Angriffe der Maschinen auf den Rebellenstützpunkt abwehrt, gelangt der Terminator an die ersten durchschlagenden Waffen. Laser, Plasma-Schocker oder Granatwerfer, das alte T-Modell der Baureihe 850 weiß die Wummen effektiv einzusetzen! Jede Waffe hat zwei Arbeitsweisen, wobei die Sekundärfunktion kräftiger ist, sich dafür jedoch langsamer laden lässt.

Im Aufbau unterscheiden sich die Missionen nicht allzu sehr voneinander. Meist müssen Computer oder Aufzüge aktiviert, Daten gesammelt oder besondere Gegner ausgeschaltet werden. Die Gründe für den stets recht niedrigen Schwierigkeitsgrad liegen auf der Hand: Zum einen ist die Durchschlagskraft der Waffen beeindruckend und zum anderen ist das Zielen mit der automatischen Hilfe zu einfach. Auf Knopfdruck richtet sich das Fadenkreuz aus. Ihr habt drei Continues pro Level und könnt, falls eure Energie doch einmal erschöpft sein sollte, genau an der Stelle eures Scheiterns wieder einsteigen.

Nach dem Zeitsprung sind in den Pausen zwischen den Abschnitten immer wieder Teile des Films zu sehen. Zuvor wurde die Story mit gerenderten Sequenzen erzählt, deren Qualität ebenfalls überzeugt.

Die Filmkämpfe zwischen dem alten Terminator und dem überlegenen T-X tauchen als Beat'em-Up-Einlagen im Spiel auf und bringen willkommene Abwechslung. Auch die bekannte Kran-Szene auf dem riesigen, fahrenden LKW wird nachgestellt. Mit Schlägen, Tritten und Griffen beschädigen sich die beiden ihre makellosen Endoskelette immer

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Timesplitters 2	Eidos	11/2002	92%
Die absolute Ego-Shooter-Referenz, und das nicht nur wegen des gelungenen Mehrspieler-Modus.			
Judge Dredd	Vivendi	12/2003	86%
Ego-Shooter auf Basis des Stallone-Films mit intuitiver Steuerung und innovativen Spielelementen.			
Star Trek: Voyager Elite Force	Codemasters	9/2002	74%
In diesem Ego-Shooter gehts auch gegen menschliche Roboter: die gnadenlosen Borg.			

071_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 10:00 Uhr Seite 71

Die Explosionen wirken, wie das gesamte Spiel, ein wenig lieblos.

Als Bonus gibt es zahlreiche Ausschnitte. Hier die entfernte "Sgt. Candy"-Szene.

Der Feuerkraft des Terminators hat die Polizei wenig entgegenzusetzen.

Eine der wenigen Glanzpunkte von "Rebellion der Maschinen" ist der Zukunfts-Level, in dem der T-101 John Connor terminieren soll. Vor der Basis stellen sich euch die Soldaten in den Weg.

mehr. Schließlich stehen sich nur noch zwei schlecht geölte Roboter gegenüber. Erschreckend billig wirken bei diesen Kämpfen die viel zu hastig dargestellten Animationen. Die Wirkung ist somit weder dynamisch noch besonders realistisch. Außerdem verkommen die Kämpfe zum wilden Tastengehämmere. Darüber hinaus sind die Animationen auch während der Action-Levels nicht besser. Egal, ob Mensch oder Maschine, keine Gegnerbewegung erreicht auch nur annähernd gewohntes PS2-Niveau.

Zurück in die Zukunft

Eine spielerische Überraschung wartet gegen Ende: Während der Terminator mit John Connor und Kate Brewster in einem Auto flieht, erzählt er von der Zukunft und seiner erfolgreichen Mission, Connor getötet zu haben. Diesen Rückblick spielt man im nächsten Level sogar nach! Der noch korrekt programmierte T-101 infiltriert die Rebellenbasis und muss sich diesmal gegen menschliche Soldaten bis zu Connor durchschlagen.

Grafisch ist "T3" schwach. Gebäude wirken trist, Explosionen unspektakulär und das Gegner-Design ist einfallslos. Immerhin wird eine gewisse Bandbreite geboten und das Endzeit-Feeling kommt einigermaßen 'rüber. Außerdem sorgt der Kran-Level für ein paar Adrenalinschübe. Die Steuerung selbst ist zwar nicht kompliziert, leidet jedoch unter der unübersichtlichen Kameraperspektive, die weit nach vorne verschoben scheint. In den seltenen knifflingen Kämpfen fühlt man sich daher orientierungslos.

Die wenigen Glanzpunkte, wie die Bonus-Filme vom Set und die Outtakes, können zumindest Fans überzeugen. Sogar eine geschnittene Szene des Kinofilms, in der Schwarzenegger als Modell für die erste Terminator-Baureihe posiert, gibt es als Belohnung. Ansonsten bleibt nur die Original-Sprachausgabe positiv zu erwähnen.

➲ SWEN HARDER

PS2 Meinung

"Terminator 3" ist ein typisches Lizenzspiel: Schnell zusammengeschustert und lieblos programmiert. Es gibt zwar viel versprechende Ansätze, wie die neuen Story-Aspekte zum Nachspielen und die Beat'em-Up-Sequenzen, doch alles bleibt auf schwachem technischem Niveau. Einzig die gute Sprachausgabe und das spärliche Bonus-Filmmaterial bleiben im Gedächtnis. Dass es auch anders geht, beweist Atari witzigerweise selbst: Als Bonus gibt es das technisch bessere "Terminator"-Spiel "Redemption" als Demo zum Anspielen. Die Vorschau zu diesem offenbar überlegenem "T3"-Spiel folgt auf der nächsten Seite.

PS2 Testergebnis

TERMINATOR 3: REBELLION DER MASCHINEN	Ego-Shooter	Alter: ab 16
HERSTELLER: Atari	ENTWICKLER: Black Ops	ca. 60 Euro

1 Spieler, MC, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text dt., Progressive Scan, DTS, Dolby Pro Logic II

POSITIV	NEGATIV
Neue Story-Aspekte	Miese Animationen
Bonus-Filmmaterial	Zu kurze Levels
Original-Sprachausgabe aus dem Film	Beat'em-Up-Abschnitte sind langweilig

STEUERUNG:	5/10
UMFANG:	4/10
GRAFIK:	5/10
SOUND:	6/10

SPIELSPASS

58

PROZENT

Anspruchsloser Ego-Shooter, der nur von seiner Lizenz lebt.

072_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 10:00 Uhr Seite 72

Terminator 3: Redemption

Es ist Zeit! Zeit, mit SkyNet abzurechnen! Begebt euch in die Zukunft, die Zeit nach dem Judgment Day. Lest hier alles über das zweite "T3"-Spiel!

Der umprogrammierte T-850 terminiert im Auftrag der Rebellen um Märtyrer Connor.

Terminatoren-Evolution

Seht, wie sich die Terminatoren im Laufe der drei Kino-Filme entwickelt haben.

T105 Zunächst wurden die Terminatoren – Maschinen zum Töten von Menschen – vom Waffenhersteller Cyberdyne entwickelt. Äußeres und Flexibilität glichen noch jenen eines typischen Roboters.

T800 Schließlich setzte SkyNet die Entwicklung fort. Der T800 besteht aus einem höchst belastbaren Endoskelett, überzogen mit einer hautähnlichen Struktur, und ist einem Menschen ähnlich.

T1000 Bestehend aus flüssigem Metall, kann der T1000 jede beliebige Form annehmen und sich durch enge Fugen bewegen. Er ist allerdings unfähig, bewegliche Teile oder Waffen nachzuahmen.

T-X Aufbauend auf der T1000-Technologie, besitzt der T-X diverse Waffensysteme und kann sich sogar in andere Computer oder Terminatoren hacken und sie manipulieren.

Mit dem Erwerb der Lizenz zum aktuellen Terminator-Film "Rebellion der Maschinen" hat Atari einen Coup gelandet. Die Lizenz zum Film umfasst nämlich nicht nur ein Spiel, wie üblich, sondern gleich mehrere. Nachdem der Third-Person-Shooter "Dawn of Fate" (Test in OPM2 1/2003, 78 %) die Gesichte von John Connor in der Zukunft erzählt und der Ego-Shooter "Rebellion der Maschinen" (Test in dieser Ausgabe) die Filmstory des dritten Teils als Hintergrund nutzt, führt uns "Redemption" wieder in die trostlose Zukunft. Die Rebellen haben einen Terminator älterer Baureihe umprogrammiert und setzen ihn für ihre Zwecke ein.

Ein T850 auf Abwegen

Die Vorabversion führt den T850 der Baureihe 101 durch die Straßenzüge des zerstörten Los Angeles im Jahre 2032. Die Mission lautet: Zerstöre die fliegende FK-Kommandozentrale! Dazu müssen alle vier Antriebsaggregate der Maschine innerhalb von zehn Minuten beschädigt werden.

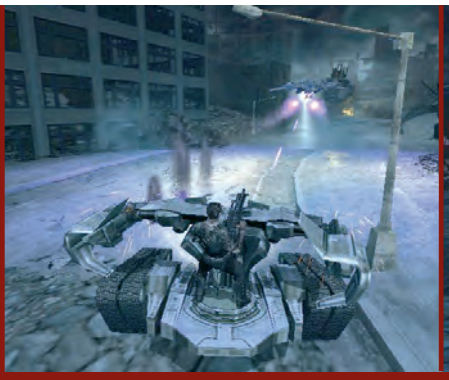
Zunächst lauft ihr mit einem durchschlagenden Maschinengewehr Seite an Seite mit einer kleinen Rebelleneinheit. Auftauchende Terminatoren nehmt ihr schnell

Bei der Verfolgung der FK-Kommandozentrale gehen sogar einige Häuser zu Bruch.

mit dem rechten Analog-Stick ins Visier oder schlagt sie einfach mit blanken Fäusten oder herumliegenden Gegenständen nieder. Bevor sich das Endoskelett der feindlichen Roboter aber vollkommen in einer kleinen Atomexplosion auflöst, versuchen sie sogar auf allen vieren noch, euch zu erwischen.

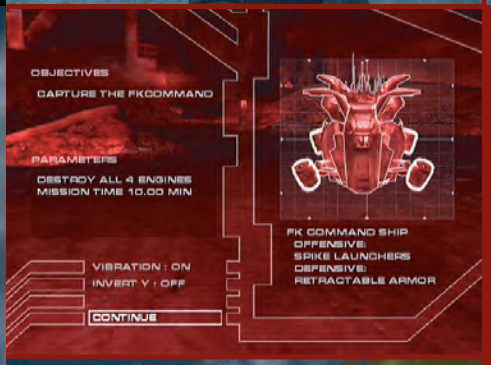
Wenige Minuten später erreicht ihr einen typisch amerikanischen Jeep mit einer fest montierten Minigun auf der Ladefläche. Die gleichzeitige Steuerung von Auto und Waffe ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber eine willkommene Abwechslung. Mit dem linken Stick steuert ihr den Wagen und mit rechts richtet ihr das Fadenkreuz aus. Mit der Minigun kann der T-101 die fliegende Festung attackieren. Die SkyNet-Armee,

073_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 10:01 Uhr Seite 73



Selbst die feindlichen Fahrzeuge, wie diesen flotten Sentinel, könnt ihr nutzen.

Agieren mehrere Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm, wird es ruckelig.



Arnold Schwarzeneggers Aussehen wurde hervorragend getroffen.

Dank der recht großzügigen Auto-Zielvorrichtung macht das Terminatoren-Schießen mit der Gatling-Gun auch aus dem Helikopter heraus richtig Laune.

bestehend aus Terminatoren, den Hunter-Killer-Flugrobotern und den fahrenden Laser-Sentinels, versuchen natürlich, das zu verhindern. Fahrt ihr nahe genug mit dem Jeep an die gegnerischen Fahrzeuge heran, könnt ihr auf Knopfdruck sogar hinüberspringen und die Maschine übernehmen. Das ist immer dann praktisch, wenn die Energie eures Vehikels nachlässt. Schafft ihr es nicht rechtzeitig, vom beschädigten Wagen zu springen, gibts eine Explosion und ihr seid wieder zu Fuß unterwegs.

Ab und an teilt sich euer Weg und es liegt an euch, eine Richtung zu wählen. Manche Routen sind erst dann passierbar, wenn ihr vorher Absperrungen oder Schlagbäume durchbrecht. Abkürzungen sind wichtig, da das Missions-Zeitlimit recht knapp kalkuliert ist.

An einer Stelle erwartet euch am Ende einer Straße ein Rebellen-Helikopter. Nach einem Sprung von der Ladefläche des Jeeps hängt der T-101 an dessen Kufen. An Bord des Hubschraubers findet ihr eine Gatling-Gun, wie wir sie aus den "Terminator"-Filmen kennen. Damit werden die verbliebenen Verfolger in wenigen Augenblicken terminiert und die Kommandozentrale ist endgültig zerstört.

Ob der T-101 (Arnold Schwarzenegger) in "Redemption" auf die anderen Charaktere wie John Connor (Nick Stahl), Kate Brewster (Claire Danes) und den T-X (Kristanna Loken) treffen wird, ist noch nicht klar. Allerdings umfasst die Lizenz alle Stars und Story-Aspekte. Daher ist es wahrscheinlich, dass wir das ein oder andere bekannte Gesicht in "Redemption" wiedersehen werden.

Blick in die Zukunft

Dem aktuellen T3-Titel "Rebellion der Maschinen", ist "Redemption" grafisch klar überlegen. Nicht nur, dass Arni wesentlich besser dargestellt wird, auch die gesamte Umgebung wirkt detailreicher und atmosphärischer. Außerdem bietet das Spiel mit der Verfolger-Kameraperspektive entscheidend mehr Überblick als der Ego-Shooter. Auch die Schäden am Endoskelett des T-101 sind somit ständig sichtbar und nicht nur als Wert in der Bildschirmecke dargestellt.

Die erste spielbare Demo leidet noch unter starkem Ruckeln, das immer dann besonders intensiv wird, wenn viele Gegner zu sehen sind. In der jetzigen Phase der Entwicklung sind solche technischen Probleme jedoch normal und werden bis zum Erscheinen sicher noch reduziert.

Die Soundeffekte dümpeln noch auf einem eher durchschnittlichen Niveau. Es hat den Anschein, dass viele Gegner noch keine eigenen Sounds besitzen. Aufgelockert wird der Kriegs-Geräuschteppich nur vom Funkverkehr der Rebellen. Immerhin spricht der Terminator wieder mit Schwarzeneggers Stimme. Mit seinen typisch monotonen Befehlen "Circle round the house!" und "Follow the Ship!" kommt so ein wenig Film-Humor ins actiongeladene Spielgeschehen.

➲ **SWEN HARDER**

PS2 Vorschau

TERMINATOR 3: REDEMPTION	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Paradigm
ERSCHEINT	Ende 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	30 %
TENDENZ	4/5

Alleine der erste "Redemption"-Level ist um Längen anspruchsvoller als das ganze aktuelle T3-Spiel.

Fallout: Brotherhood of Steel

Ein Rollenspiel in einem Science-Fiction-Szenario, geht das denn überhaupt? Klar geht das, wie dieser Action-Hammer beweist!

Angriffslustige Riesenskorpione findet man an allen Ecken und Enden.

Bossgegner mit einer dicken Energieleiste warten in schöner Regelmäßigkeit auf euch. Wer seinen Charakter aber fleißig ausrüstet und die Skillpunkte gut verteilt, kommt damit klar.

Schon wieder einer! Neben dem in dieser Ausgabe vorgestellten "Baldurs' Gate Dark Alliance 2" erscheint dieser Tage ein weiterer Nutznießer der technisch immer noch topaktuellen "Baldur's Gate"-Engine. Und wie die Fantasy-Metzelei ist auch "Fallout: Brotherhood of Steel" ein Ableger einer erfolgreichen PC-Serie.

Saurer Regen

"Fallout" versetzt euch in einen postapokalyptischen Alptraum. Die Menschheit hat es geschafft, sich durch einen Atomkrieg ans untere Ende der Nahrungskette zu katapultieren. Die Überlebenden vegetieren entweder in Atomschutzanlagen vor sich hin oder aber sie versuchen, in der verseuchten Oberwelt zu überleben. Das jedoch ist schwierig, denn die Flora und Fauna der Welt sind durch die Strahlung aggressiv geworden: Riesenskorpione und Monsterratten gehören da noch zu den kleineren Übeln. Viel schlimmer sind die fiesen Mutanten und übel gelaunten Ghule, die euch auf Schritt und Tritt an den Kragen wollen.

Weil "Fallout" kein Fantasy-RPG ist, müsst ihr auf Zaubersprüche verzichten. Dafür bekommt ihr aber einen brauchbaren Ersatz – Feuerwaffen! Egal, ob Pumpgun, Gatling-MG oder Flammenwerfer – die richtigen Fähigkeiten vorausgesetzt, ballert ihr aus allen Rohren. Oder aber ihr entscheidet euch für den Nahkampf und greift zum mit Nägeln gespickten Baseballschläger.

Die Kämpfe gehen flüssig von der Hand. Im Nahkampf schlagt ihr wild um euch und beim Einsatz der Knarren genügt ein Druck auf die Schultertaste, um automatisch einen Gegner aufs Korn zu nehmen. Der Charakter-Ausbau läuft über ein Skill-Punktesystem. Wollt ihr einen Schlägertypen steuern, investiert ihr Punkte in Nahkampfwerte. Ballermänner erweitern hingegen die Fähigkeiten im Umgang mit Schusswaffen.

➲ **TOBIAS SCHWEIKL**

PS2 Meinung

Wer auf Science-Fiction, Action-Rollenspiele und viel, viel derben Humor steht, der wird hier bestens unterhalten. Das einfache Kampfsystem, die technisch saubere Optik sowie die sehr straffe Handlung, die euch kaum Möglichkeiten zum Verlaufen lässt, sind perfekt für den schnellen Spaß zwischendurch.

Das bezahlt ihr natürlich mit mangelndem Tiefgang: Die Charakter-Entwicklung erfüllt gerade mal Minimalansprüche und auch die Anzahl der Ausrüstungsgegenstände und Nebenquests bleibt im überschaubaren Rahmen. Aber wie gesagt: Für Feierabend-Helden ists nahezu perfekt.

PS2 Testergebnis

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	Action-RPG	Alter: ab 16
HERSTELLER: Avalon	ENTWICKLER: Interplay	ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch	STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV Intuitive Steuerung Saubere Grafik Abwechslungsreiche Levels, viel Humor	NEGATIV Banale Nebenquests Wenig Gegnertypen Eingeschränkte Charakter-Entwicklung	UMFANG: 8/10 GRAFIK: 9/10 SOUND: 7/10
Unterhaltsames Action-Rollenspiel im "Fallout"-Universum.		81 PROZENT

® & © 2003 Paramount Pictures. All rights reserved. Software © 2003 Atari, Inc. All Rights Reserved. The Ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Manufactured and marketed by Atari Europe. All trademarks are the property of their respective owners. "PS" and "Playstation" are registred trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. GAME BOY ADVANCE IS A TRADEMARK OF NINTENDO

Harry Potter und der Stein der Weisen

Die "Harry Potter"-Fans dürfen sich freuen: Electronic Arts schickt heuer gleich zwei neue Spiele mit dem kleinen Zauberer ins Rennen.

Der freundliche Riese Rubeus Hagrid begleitet Harry in den verbotenen Wald.

Im sehr aufwändig gestalteten Treppenhaus gibt es unzählige Gemälde zu bestaunen. Von hier aus erreichen Harry, Ron und Hermine die verschiedenen Abschnitte der Zauberschule.

Warum kommt jetzt noch mal ein Spiel zum ersten "Harry Potter"-Buch in die Läden, wo dieses doch bereits vor zwei Jahren mit einem PSone-Titel bedacht worden ist? Die Erklärung ist einfach: Die Entwickler haben sich nicht auf eine simple Umsetzung des alten PSone-Spiels beschränkt, sondern ein komplett neues Abenteuer gestrickt.

Voller Stundenplan

Das Spielprinzip blieb dabei unverändert, "Der Stein der Weisen" präsentiert sich nach wie vor als relativ lineares Action-Adventure, ihr löst mit Harry in der Zauberschule Hogwarts viele Rätsel und bestreitet Kämpfe. Eure Aufgaben sind breit gefächert: Mal sucht ihr die Zutaten für einen Zaubertrank, mal rettet ihr eure Freundin Hermine Granger vor einem riesigen Troll.

Für euer Weiterkommen im Spiel ist es unerlässlich, den Unterricht der einzelnen Lehrer zu besuchen – dort lernt ihr neue Zaubersprüche. Beherrscht ihr beispielsweise den "Lumos"-Spruch, könnt ihr euch fortan fieser Geister erwehren. Zumindest theoretisch, denn in der Praxis ist die Steuerung zwar präzise, aber gerade beim Ausführen von Zaubersprüchen etwas zu umständlich, wodurch Kämpfe gelegentlich frustig sind. Was die Begeisterung an der durchaus liebevoll präsentierten und motivierenden Erkundung Hogwarts zusätzlich schmälert, ist die durchwachsene Optik, bei der manches so gar nicht zauberhaft wirkt: Einige Räume sind zwar sehr detailreich gestaltet und stimmungsvoll ausgeleuchtet, andere sehen jedoch ziemlich trist aus. Größere Areale wie die Außengebiete rund um Hogwarts ruckeln zudem recht heftig. Dieses Manko und einige Bugs, die uns beim Testen aufgefallen sind, sollen nach Aussage der Entwickler bis zum Erscheinen des Spiels jedoch behoben werden.

➲ FABIAN KÄUFER

PS2 Meinung

"Der Stein der Weisen" ist definitiv das Schlechtere der beiden neuen Games um den bekannten Nachwuchsmagier. Vor allem technisch sieht es im direkten Vergleich ganz schön alt aus. Spielerisch hat der Titel da schon mehr auf dem Kasten. Die abwechslungsreiche Mischung aus Hüpf- und Kampfabschnitten, Rätseln und gelegentlichen Schleichpassagen macht mit Ausnahme der nervigen Kämpfe viel Spaß. Einen Innovationspreis gewinnt der Titel aber nicht, alles gab es in ähnlicher Form bereits in anderen Spielen zu sehen. Die junge Zielgruppe wird sich daran aber nicht stören und Harry zufrieden durch Hogwarts lotsen.

PS2 Testergebnis

HARRY POTTER U. D. STEIN D. WEISEN	Action-Adventure	Alter: ab 6
HERSTELLER: Electronic Arts	ENTWICKLER: EA UK	ca. 50 Euro

1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, Dolby Pro Logic II

STEUERUNG:	7/10
UMFANG:	8/10
GRAFIK:	6/10
SOUND:	8/10

SPIELSPASS

74

PROZENT

POSITIV
- Vorlage gut umgesetzt
- Super Soundkulisse
- Schöne Lichteffekte an einigen Schauplätzen

NEGATIV
- Grafik ruckelt oft
- K(r)ampf-Steuerung
- Leicht uninspiriert, neue Ideen fehlen

Unterhaltsames und filmnahes Abenteuer mit kleinen Mängeln.

Hol Dir mit einer SMS

30 Tage Mega-FUN

www.gigahandy.de

42143

Du erhältst täglich bis zu 30 Tage einen genialen Kracher aus einem unserer Power-Pakete für's Handy:

für nur je sagenhafte **€ 1,99**

Color-Pix-Paket

SENDE "START PIX" an 84242

Für alle Handys mit Farbdisplay

Beispiele aus dem Pix-Paket:

Power-Tone-Paket

SENDE "START P" an 84242
Ringtones für polyphone Handys:
Nokia 3510, 6610, 7210, 7650 Siemens C55, S55, Sony-Ericsson T300, Sharp GX10, Panasonic GD87, alle Samsung

SENDE "START N" an 84242
Tones für monophone Nokias
Für alle gängigen Nokia Handys und alle Samsung Handys

SENDE "START S" an 84242
Tones für monophone Siemens:
Für alle gängigen Siemens Handys

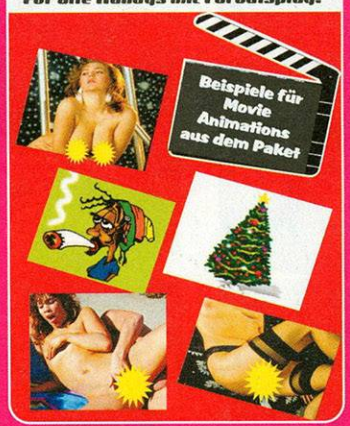
Beispiele aus dem Tone-Paket:

South Park
White Flag
Halloween
Bacardi Feeling
Where Is The Love
Das Lied vom Tod
Axel F
Insel mit 2 Bergen
Deutsche Hymne

Power Movie-Paket

SENDE "START Movie" an 84242

Für alle Handys mit Farbdisplay!



Power SMS-PIX-Paket

SENDE "START SMS" an 84242

Nokia ausser: 5110, 6110, 6150, 7110, 8810, 9er Serie
Alle gängigen Samsung

Beispiele aus dem Pix-Paket:

Weitere Power Angebote findest Du unter "www.giaghandy.com! Alle Pakete erhältst Du im Abo für max. 30 Tage täglich je 1,99 Euro. Sende "Stop Pix", "Stop Movie", "Stop SMS", "Stop P", "Stop N", "Stop S" an 84242 um deinen Service jederzeit zu stoppen. 12 Ct Anbieteranteil Vodafone / SMS

SO GEHT'S PER SMS:
SCHICK' DEN TEXT "PLM" UND DIE BESTELLNUMMER AN:
84242
Zum Beispiel: PLM42043 (Du bestellst Pix Nr.42043)

...ODER BESTELLE DIREKT
0190 **856742** 1,86 euro/min
CH: 0900 902307 SFR 4,23/Min A: 0900 560552 € 3,63/Min

Power Ringtones

Genial!: Polyphon und monophon

Neu! Für alle gängigen Nokia, Siemens, Samsung ausserdem Sony-Ericsson T300, T610 Sharp GX10, Panasonic GD87

82345	Beyond The Sea Titelsong "Findet Nemo"
82344	Sex And The City
82343	Like Ice In The Sunshine
82342	Der dritte Mann
82341	Dallas
82340	Sexbomb
82339	Phantom der Oper
82338	Jackass
82337	Charlie's Angels
82336	Trouble
82335	Free Like The Wind
82334	Schick mir n' Engel
82333	Ey, Ey, Ey
82332	Where Is The Love
82329	White Flag
82328	Ab in den Süden
82327	Alright
82326	Angel of Berlin
82323	Smile
82322	die Schule brennt
82321	Reanimate
82319	Aicha
82317	The Sacrament
82316	Axel F 2003
82313	Fighter
81030	Das Lied vom Tod
81182	Die Maus
82149	Wicki
82309	Du bist das Grösste
82305	Nothing's Gonna Stop
82281	All The Things She Said
81817	Wer hat an der Uhr...
81816	Muppets
81031	Halloween
81169	GZSZ
82140	Tom und Jerry
81168	James Bond Thema
81808	The Final Countdown
81675	Friends
81764	Das A-Team
82168	South Park
81814	Miss Marple
81149	Adams Family
82241	Steuer-Song
82272	Jenny F. T. Block
81041	Deutsche Hymne
82155	Cobra 11
81164	Miss. Impossible
82146	Pipi Langstrumpf
82144	Löwenzahn
82150	Insel m. 2 Bergen
81653	Bacardi Feeling
82148	Captain Future
81819	Mana Mana
81174	Das Boot
81865	Raumschiff Enterprise
81809	Der Pate
82147	Sesamstrasse
82140	Tom und Jerry
82173	Tatort
81124	Smoke On the Water
81140	Flintstones
81587	New York New York
81813	Dallas
81170	99 Luftballons

Display Movies

Für alle Handys mit Farbdisplay

Colored Logos

Für alle Nokia mit Farbdisplay ausser 3650,7650

GIGASTARK: SMS-PIX

Alle Nokia ausser: 5110, 6110, 6150, 7110, 8810, 9er Serie, Gängige Samsung

84242 ▲ Color Logos €1,99/SMS, max. €3,98 für 2 SMS (12ct Anbieteranteil Vodaphone/SMS)
▲ mit Deiner Bestellung erklärst Du Dich einverstanden, auch weiterhin kostenlos Informationen per SMS durch uns zu erhalten

GIGA-GEILE COLOREO PIX

Der Hit: Für alle Handys mit Farbdisplay!

078_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 10:16 Uhr Seite 78

Baldur's Gate: Dark Alliance 2

Baldur's Gate, die Hafenstadt am Rande der Heartlands, ist einmal mehr Schauplatz eines AD&D-Abenteuers auf der PlayStation2.

Das Wasser ist hervorragend animiert. Jede einzelne Figur schlägt Wellen.

Ysuran schleudert einem der Endgegner seinen stärksten Spruch entgegen. Seine Todesmagie ist in den höheren Stufen von den anderen Charakteren kaum zu übertreffen.

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Baldur's Gate: DA	**Acclaim**	**1/2002**	**90%**
Spielerisch identisch mit dem Nachfolger. Seinerzeit punktete es mit toller Technik und Spielbarkeit.			
Dark Chronicle	**Sony**	**10/2003**	**86%**
Lange nicht so zielstrebig, dafür mit mehr Hirn: Bei den Kämpfen muss man auch taktisch vorgehen.			
Gauntlet: Dark Leg.	**Konami**	**7/2001**	**78%**
Kein echtes RPG, aber ähnlich actionbetont wie "BGDA". Mit tollem Mehrspieler-Modus.			

Beunruhigende Kunde aus Baldur's Gate: Goblins überfallen Händler und stellen unschuldigen Reisenden auf den wichtigen Handelswegen nach! Grund genug für mutige Recken, ihr Bündel zu schnüren und ihr Können in die Dienste der Stadtgarde zu stellen.

Helden braucht das Land

Zu Beginn des Spiels habt ihr die Wahl zwischen fünf Charakteren – zwei mehr als beim Vorgänger. Erster im Bunde ist Borador "Goldhand". Der giftige Zwerg besticht mit seinem feinen Goldgespür. Er darf getötete Monster noch einmal fleddern und als einziger im Abenteurer-Quintett Fallen entschärfen und mit der Armbrust feuern. Allessia, die Klerikerin, beherrscht eine gesunde Mischung aus Faustkampf und Magie, während Ysuran, der Elfen-Necromant mit seinen dunklen Arkanen-Fähigkeiten für Angst und Schrecken sorgt. Die Drow-Dame Vhaidra Uoswiir darf als Mönch zwar keine schweren Waffen benutzen, erlernt dafür aber eine Reihe vernichtender Spezialattacken mit ihrem Kampfstab. Letzter im Bunde ist Dorn Readbear, der Barbar. Er fällt auf Knopfdruck in einen Blutrausch und ist dann nicht mehr zu halten.

Habt ihr euch für einen der AD&D-Charaktere entschieden, gehts auch schon an die Waffen: Auf dem Weg nach Baldur's Gate werdet ihr Zeuge eines Goblin-Überfalls. Mit letztem Einsatz könnt ihr die Brut davon abhalten, weiteren Schaden anzurichten. Der schwer verwundete Wachmann erzählt, dass sich die Goblins aufgeteilt hätten und nun die Gefangenen in ihr Versteck verschleppen, während die andere Gruppe ein kleines Dorf brandschatzt...

Nach den ersten, noch recht einfachen Aufgaben, erreicht ihr die Hafenstadt. Dort trefft ihr wieder auf den Händler Bartley, der neuerdings mit seltenen Runen- und Edelsteinen eure Waffen, Rüstungen und Schmuckstücke durch Magie verbessert. Leider ist die Stadt selbst nicht besonders groß, das Spiel lässt Erkundungsgänge nur in wenigen Gassen zu. Auch hier wird der Atmosphäre unnötig ein Riegel vorgeschoben. Man darf sich außerdem nur mit einer Hand voll Leuten unterhalten. Und die wenigen gesprächsbereiten NPCs sind noch dazu nicht besonders redselig. Interessante NPCs mit wichtigen Neuigkeiten werden durch ein leuchtendes Info-Zeichen über dem Kopf symbolisiert. Nach einem kurzen Zwiegespräch erscheint meist ein neuer Ort auf der

Mächtige Endgegner, wie dieser Drache, warten am Ende jedes großen Dungeons.

Die knappen Unterhaltungen mit den wenigen NPCs sind nicht sehr tiefgründig.

Im unterhaltsamen Zweispieler-Modus kämpft man gerne an zwei Fronten.

Borador muss im Onyx-Turm gegen diese Schattenwesen kämpfen. Im Nahkampf ist der bullige Zwerg fast genauso stark wie aus der Entfernung mit der Armbrust.

Karte. "Dark Alliance 2" legt also, wie der Vorgänger, kein besonderes Augenmerk auf das Ambiente, sondern stellt ganz klar die Monster-Metzel-Action in den Vordergrund und führt den Spieler lediglich von einem Kampfschauplatz zum nächsten.

XP-Sucht und Gold-Geiz

Aufgelockert wird das simple und zugegebenermaßen sucht erzeugende Prinzip durch das Suchen und Finden von seltenen Artefakten und Sidequests. Das Lösen der Nebenaufgaben bringt zusätzlich Gold und Erfahrungspunkte. Natürlich treibt das Niederstrecken von Monstern und fiesen NPCs ebenso die grüne XP-Leiste nach oben. Ist die Leiste voll, steigt der Held eine Stufe auf und der Spieler darf Punkte auf die einzelnen Fähigkeiten verteilen. So liegt die Charakter-Entwicklung in eurer Hand – entweder ihr bastelt vielseitig einsetzbare Multitalente oder gefährliche Spezialisten. Nach jeweils drei Stufen darf sogar – ganz nach AD&D-Regelwerk – einer der sechs Eigenschaftswerte angehoben werden.

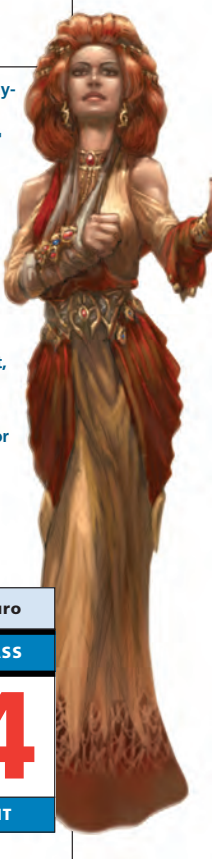
Jeder Level wird aus der klassischen Von-schräg-oben-Ansicht gezeigt. Mit dem rechten Analog-Stick ist die Kamera jedoch frei zu bewegen. Das sollte man nutzen, schließlich sind in vielen dunklen Winkeln Schatzkisten und Truhen mit allerlei Brauchbarem versteckt. Die Grafik ist hochauflösend und bietet stets einen guten Überblick. Nur schade, dass die Textur-Qualität schwankt. Manchmal wirken sie grobkörnig und verwaschen, doch meistens farbenfroh und stimmig. Gerade die Elementar-Ebenen sind den Level-Designern gut gelungen.

Der Sound ist abwechslungsreich und die Sprachausgabe professionell eingespielt. Kritikpunkt: Die Sprachfetzen – samt und sonders in den Kämpfen – wiederholen sich recht schnell, so dass sie eher nerven, statt die Atmosphäre zu unterstützen.

➲ **SWEN HARDER**

PS2 Meinung

Wer auf simple Hack'n'Slay-RPGs à la "Diablo" steht, wird mit "Dark Alliance 2" gut bedient. Die Story ist ambitioniert, leidet aber unter der stupiden Dauer-Action. Packende Stimmung will nicht aufkommen. Immerhin bieten die mehr als 90 Levels genügend Monstertypen, um die Metzelei über 15 Stunden lang abwechslungsreich zu gestalten. Da auch die Technik stimmt, gibts für Genre-Fans keinen Grund zu zögern. Neulinge sollten zunächst ein paar Goblins aufs Korn nehmen, bevor sie in den Brustbeutel greifen!

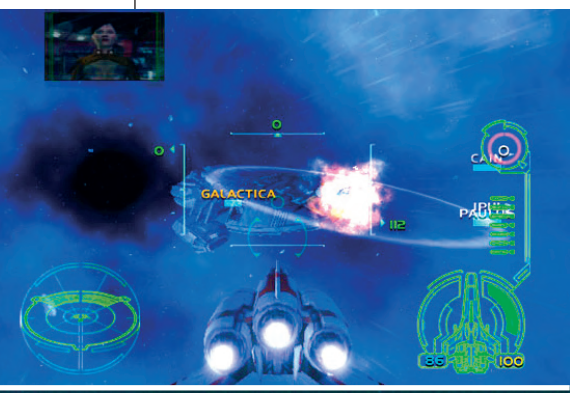


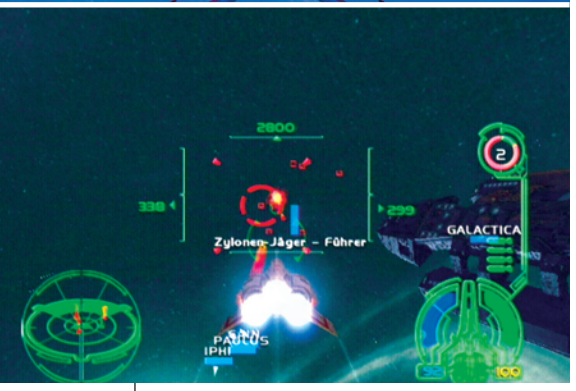
PS2 Testergebnis

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	**Rollenspiel**	**Alter: ab 12**
HERSTELLER: Interplay	**ENTWICKLER: Black Isle**	**ca. 60 Euro**
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch	STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV Zweispieler-Modus Motivierendes System Optisch abwechslungsreiches Level-Design	**NEGATIV** Kaum Atmosphäre Keine Neuerungen Interaktion mit NPCs fällt zu spärlich aus	UMFANG: 7/10 GRAFIK: 8/10 SOUND: 7/10
Motivierendes RPG, das etwas frischen Wind vertragen hätte.		**84** PROZENT

Battlestar Galactica

"Los Adama, zeig' den Zylonen, wie heiß dein Laser ist!" Die Abenteuer um den Kampfstern Galactica kehren auf den Bildschirm zurück.





Unter Druck: Euer geliebtes Mutterschiff gerät unter starken Beschuss.

Ziel voraus: Mit eurem Geschütz attackiert ihr einen dicken Zylonen-Transporter. In den meisten Missionen passiert irgendetwas Überraschendes – Sfi-Fi-Action wie im Fernsehen.

Zum 25-jährigen Galactica-Jubiläum spendiert Vivendi Universal die passende Weltraum-Action für die PS2. Die Spiel-Handlung ist 40 Jahre vor der Serien-Story angesiedelt. Als junger Adama verschwendet ihr noch keinen Gedanken an die Kommando-Brücke der Galactica, sondern fühlt euch im Cockpit eines Kampfgleiters pudelwohl. Als die von Menschenhand erschaffenen Zylonen sich gegen ihre Erbauer auflehnen, wird es ernst für euch...

Action, bis der Laser qualmt

Habt ihr einen durchtrainierten Daumen? Ihr werdet ihn brauchen. In 15 Missionen müsst ihr unzählige Zylonen-Jäger vom Himmel holen, Asteroiden oder Schlachtschiffe in die Luft sprengen, das Shuttle eines flüchtigen Spitzels flugunfähig ballern, Zylonen-Führer beschatten und noch einiges mehr. Jede Mission entwickelt eine Eigendynamik, wobei Adamas Primärziele immer klar vorgegeben sind.

Nur selten seid ihr in Solomissionen unterwegs, meist unterstützen euch bis zu drei Flügelmänner, denen ihr Kommandos wie "Angreifen" oder "Verteidigen" zufunken könnt. Um die hammerharten, zum Teil bis zu 20 Minuten langen Missionen zu überstehen, solltet ihr alle Features eures Kampfgleiters beherrschen. Diese dürft ihr mühsam im Flughandbuch nachlesen, ein erklärendes Tutorial wäre hier wünschenswert.

Genau wie in der Serie zehren Antrieb und Waffen an ein und demselben Energievorrat. Wenn ihr also zu häufig euren Nachbrenner aktiviert, bleibt nicht mehr genügend Power für euren Laserstrahl bzw. für eure Laserraketen. Diese Ziel suchenden Torpedos dürft ihr in Punkto Geschwindigkeit und Durchschlagskraft konfigurieren.

Als Belohnung für die Kriegsmühen kann man Outtakes der Sprachaufnahmen, Videos aus der Serie und andere Extras freischalten. ➲ **THOMAS SZEDLAK**

PS2 Meinung

Neulich bei Warthog: "Hey Chef, unser Spiel ist zu kurz, aber wir haben keine Zeit mehr für mehr Levels." – "Keine Panik, mach' das Spiel schwerer." – "Aber das Spiel ist viel zu kurz!" – "Na, dann mach' es eben viel schwerer!" Liebe Leute von Warthog, wenn "spielen" das gleiche wäre wie "arbeiten", dann würde es "arbeiten" heißen und nicht "spielen". Was hilft die ruckelfreie 50-Bilder-pro-Sekunde-Optik und die coole Präsentation, wenn man bis zum Abspann etwa 737 Mal "Game Over" lesen muss? Nur wer in Adama-Bettwäsche schläft und selbst in der Sahara einen kühlen Kopf bewahrt, darf zugreifen...

PS2 Testergebnis

BATTLESTAR GALACTICA	Action	Alter: ab 12
HERSTELLER: Vivendi Universal	ENTWICKLER: Warthog	ca. 50 Euro

1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch

POSITIV	NEGATIV
Heiße Weltraum-Action	Extrem schwer
Nett präsentiert	Keine Original-Sprecher
Grafik immer flüssig und zum Teil sehr schön	Keinerlei Innovation – alles schon mal gesehen

STEUERUNG:	8/10
UMFANG:	5/10
GRAFIK:	7/10
SOUND:	7/10

SPIELSPASS

66

PROZENT

Actionreiche Weltraum-Schlachten, leider unmenschlich schwer.

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo, EA SPORTS BIG und das EA SPORTS BIG-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. ™, ®, "Game Boy Advance" und das "Nintendo GameCube"-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Nintendo. © 2001 Nintendo. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

EverQuest Online Adventures

Breitbandadapter gekauft und nix zum Spielen im Haus?
Das muss nicht sein, denn jetzt kommt "EverQuest" für die PS2!

In einer Gruppe von mehreren Spielern kann man sich in Dungeons wagen.

Grafisch reißt "EverQuest Online Adventures" zwar niemanden vom Hocker, es erfüllt aber zumindest die Minimalanforderungen. Die Spieltiefe hingegen ist gigantisch.

PC-Rollenspiel-Fans bekommen beim Namen "EverQuest" vor Rührung feuchte Augen. Das extrem erfolgreiche Online-Rollenspiel, bei dem Tausende von Spielern gleichzeitig in einer Welt spielen, läuft seit 1999 jeden Tag 24 Stunden lang und schlägt noch immer die Massen in seinen Bann.

Online auf PS2

Nun kommt das erfolgreiche Spiel, angepasst auf Konsolenbedürfnisse, auch auf PS2 – der inzwischen erschienene Ethernet-Adapter machts möglich. Die Steuerung der Kämpfe mit dem Controller funktioniert sehr gut. Eine USB-Tastatur ist nicht nötig, wenngleich aber empfehlenswert, denn Kommunikation mit anderen Spielern ist ein wesentliches Spielelement und das funktioniert eben nur mit dem Keyboard richtig gut. Eine Headset-Unterstützung bietet "EverQuest Online Adventures" nämlich leider nicht.

Ansonsten bleibt es aber nahe am Original. Ihr wählt zu Spielbeginn aus einer der zahlreichen Helden- und Berufskombinationen euren Favoriten und stürzt euch ins Abenteuer. Die Story ist zeitlich rund 500 Jahre vor der aktuellen PC-"EverQuest"-Handlung angesiedelt. Hat man seine Spielfigur so weit aufgelevelt, dass man sich aus den Startgebieten herauswagen kann, fällt einem auf, dass der gesamte Kontinent ohne Ladepausen erforscht werden kann. Wesentlicher Spielinhalt ist das Aufleveln der eigenen Spielfigur vom Level-1 Schwächling bis zum Level-50-Monsterschreck. Doch egal wie hoch ihr im Level seid – es gibt immer Gegner, die nur mit einer Gruppe zu killen sind. Oder wie – im Fall der Drachendame Lady Vox – nur mit mehreren Gruppen. Denn das Genre heißt nicht umsonst Massively-Multiplayer-Online-Rollenspiel – Teamwork ist entscheidend.

➲ TOBIAS SCHWEIKL

PS2 Meinung

Das Spiel ist packend und entwickelt den gleichen Suchtfaktor wie das PC-Gegenstück – keine Frage. Allerdings machen wir uns durchaus Sorgen, denn um mit "EQOA" Spaß zu haben, braucht man eine Welt, die mit vielen Spielern bevölkert ist. Erst dann lebt das Spiel. Je nachdem, welche Spracheinstellung man zu Beginn wählt, wird man entweder auf einen englischen, einen deutschen oder einen anderssprachigen Server geleitet, der in Zukunft als Heimat dient. Es bleibt also abzuwarten, ob sich genügend deutschsprachige Mitspieler finden. Steigt man gemeinsam mit Freunden ein, ist es in jedem Fall genial.

PS2 Online-Test

EVERQUEST ONLINE ADVENTURES	MMORG	Alter: ab 12
HERSTELLER: Sony	ENTWICKLER: Sony Online Entertainment	ca. 60 Euro

Tausende Spieler (Ethernet-Adapter), monatl. Gebühr ca. 12 Euro, Sprachausgabe englisch, Text deutsch

POSITIV	NEGATIV
Echtes "EQ"-Feeling	Lange Lernphase
Extrem umfangreich	Träger Spielfluss
Ausgeklügelte Interaktion zwischen Spielern	Grafik ist nicht wirklich beeindruckend

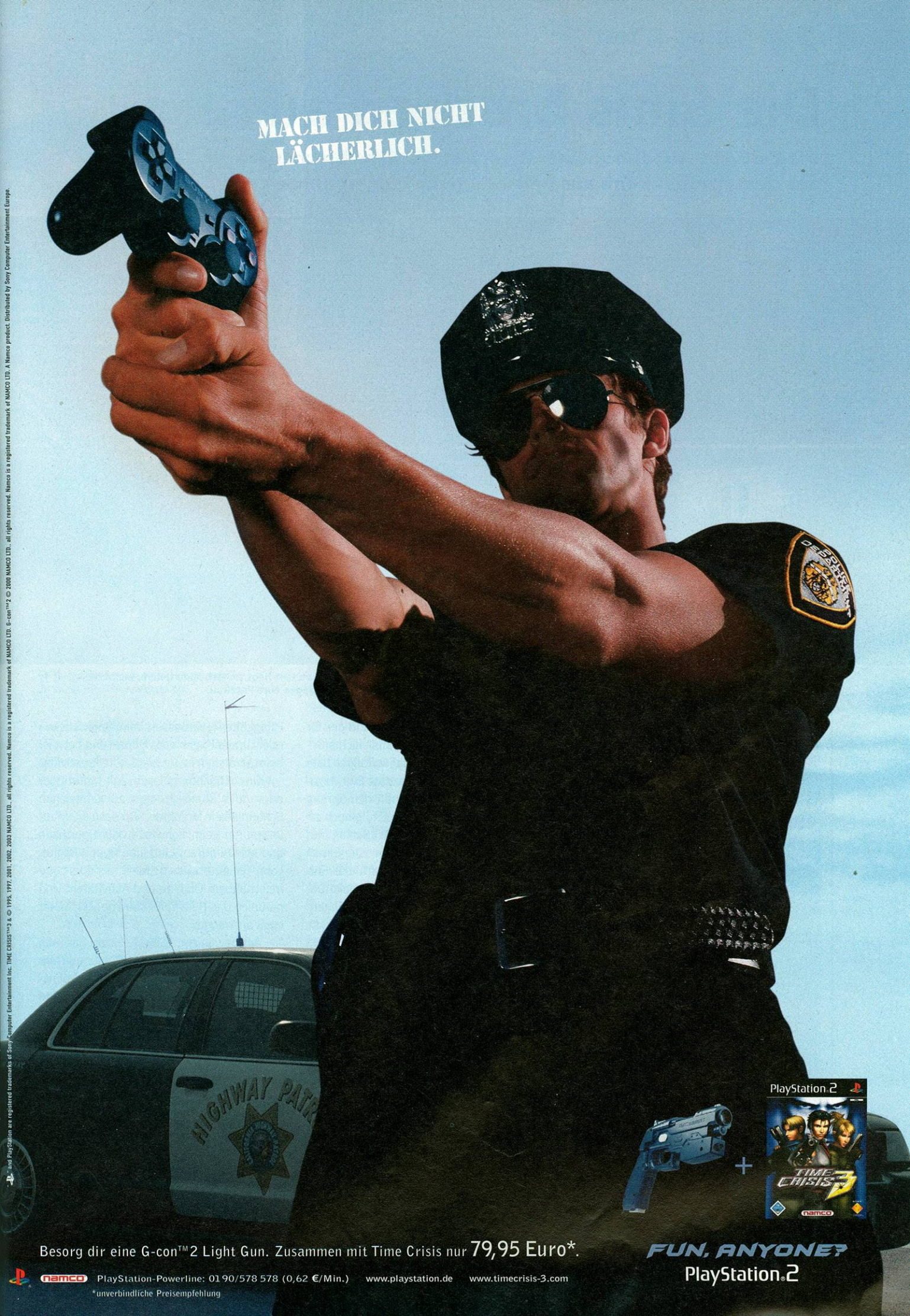
STEUERUNG:	9/10
UMFANG:	10/10
GRAFIK:	7/10
SOUND:	7/10

SPIELSPASS

82

PROZENT

Das erste Massively-Multiplayer-Rollenspiel für PlayStation2.



and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TIME CRISIS™3 & © 1995, 1997, 2001, 2002, 2003 NAMCO LTD., all rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. G-con™2 © 2000 NAMCO LTD., all rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.

084_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 10:28 Uhr Seite 84

Die Sims brechen aus

Die Zeit des Stubenhockens ist vorbei. Die Sims brechen aus dem trauten Heim aus und lassen die Puppen tanzen.

Setzt ihr euch ins Auto, braucht ihr Geduld: Erst nach einer Minute steigt ihr wieder aus.

Macht doch mal blau: Da ihr überhaupt keine Lust habt zur Arbeit zu gehen, bleibt ihr zu Hause und spielt eine Partie Shuffleboard gegen eure Putzfrau.

Virtuelle Realität

Der Spiele-Designer Will Wright (Bild) darf sich die Erfindung der "virtuellen Realitätsprojektion" auf die Fahnen schreiben. Mit der komplexen, äußerst motivierenden Stadtbau-Simulation "Sim City" legte Wright bereits 1987 den Grundstein für eine Fülle von Aufbau-Simulationen. In "Sim City" gab es keine Missionsziele, kein definiertes Spielende und keine Gegner. Vielmehr erfreut man sich als Stadt-Erbauer an einer wachsenden, zufriedenen Bevölkerung. Will Wright sieht seine "Sim"-Spiele nicht in erster Linie als Videogames, sondern eher wie ein Hobby – wie eine Modelleisenbahn oder ein Puppenhaus.

In den 90ern folgten weitere Sims wie "Sim Earth", "Sim Ant", "Sim Isle", "Sim Tower". 2001 erreichte die Serie mit "Die Sims" ihren vorläufigen Höhepunkt.

Die unattraktive Optik konnte den Erfolg von "Sim City" (Apple Mac, 1987) nicht verhindern.

Zusammen mit den sieben Add-ons für den PC stellen "Die Sims" nichts Geringeres dar als das erfolgreichste Spiel der Welt! Die Tatsache, dass EAs Mega-Hit drei Jahre gebraucht hat für den Sprung auf die Konsolen, macht den Erfolg noch erstaunlicher. Doch jetzt gehts Schlag auf Schlag: Nur zehn Monate nach "Die Sims" kommt "Die Sims brechen aus". Die Entwickler haben auf mehrere PC-Erweiterungen geschielt und neue Aktivitäten, Gegenstände und Örtlichkeiten ins Spiel gepackt.

Sim Superstar

"Breche aus" – der Name des wichtigsten Spielmodus' ist Programm. Als heranwachsender Sim strebt ihr eine von insgesamt zehn beruflichen Laufbahnen an. Doch ist aller Anfang bekanntlich schwer: Wollt ihr als Filmstar Karriere machen, startet ihr im lächerlichen Kostüm eines Kaufhaus-Clowns, die Militärlaufbahn wird mit dem Lappen eines Latrinenputzers eingeleitet – und der Weg des "Aussteigers" beginnt für euch als Schnorrer. Na bravo!

Um die sprichwörtliche Karriereleiter hinauf zu fallen, müsst ihr dringend eure Talente ausbauen: Lest also Bücher über die Fachgebiete "Kochen" und "Mechanische Fähigkeiten", verbessert beim Bankdrücken oder Turmspringen eure Fitness und beweist beim Scratchen in der Disco eure Kreativität.

Disco? Richtig gelesen: Mit Motorroller oder Auto könnt ihr nun zu zahlreichen Schauplätzen hinfahren. Ihr besucht Mutti im trauten Heim, schwitzt in der Sporthalle und spielt im Beat Club eine Runde Billard. Lohn für eure Mühen: Mehr als 100 neue freischaltbare Objekte und Aktivitäten. Und natürlich das Herz eurer Flamme – wenn ihr euch anstrengt!

Am bewährten "Sims"-Prinzip hat man zum Glück nichts verändert. Wieder dürft ihr "euren" Sim mit individuellen Aussehens- und Charaktereigenschaften schaffen – und seid fortan für sein Wohlergehen verant-

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Theme Park World	**EA**	**03/2001**	**84%**
Ähnlich motivierende Aufbausim: Ihr errichtet einen Vergnügungspark und unterhaltet die Besucher.			
Die Sims	**EA**	**02/2003**	**83%**
Vorgänger von "Die Sims brechen aus", der sich meist in den "eigenen" vier Wänden abspielt.			
Age of Empires 2	**Konami**	**11/2001**	**80%**
Auf dem PC ein Klassiker der Echtzeit-Strategie, auf PS2 mit Mängeln bei Bedienung und Technik.			

Talentförderung: Kreativität beweist ihr auch beim Klavierspielen.

Zehn skurrile Karrieren warten auf euch. Bevor ihr zum "Verrückten Professor" aufsteigt, müsst ihr in diesem Atomkraftwerk mit gefährlichem Uran hantieren.

wortlich. Mit dem Cursor markiert ihr Gegenstände, mit denen euer kleiner Freund interagieren soll. Klickt ihr z.B. auf die Stereoanlage, könnt ihr diese einschalten, den Sender wechseln (mehrere Musikrichtungen stehen zur Auswahl) oder zur Musik tanzen. Aus dem Kühlschrank holt ihr euch Essen, im Bett wird geschlafen, die Wanne könnt ihr putzen und benutzen usw.

Bist du glücklich?

Warum dieser Stress? Nun, damit euer Sim sich wohl fühlt (und das wollen wir doch), müsst ihr acht Werte, wie Harndrang, Hygiene und Beliebtheit im grünen Bereich halten. Immerhin verlangt euer Boss von euch, dass ihr gut gelaunt zur Arbeit kommt – andernfalls verweigert er euch die verdiente Beförderung.

Für ein ausgeglichenes Wesen ist aber nicht nur Spaß notwendig, sondern auch ein angenehmes privates Umfeld. Konkret verlangt das Spiel: "Sucht euch Freunde". Also solltet ihr mit möglichst vielen Leuten ein Schwätzchen halten – oder sie mit einem kleinen Gag zum Lachen bringen: Ihr lasst sie an einem eurer Finger ziehen und furzt daraufhin nach Herzenslust. Einige Sims finden das zum Brüllen komisch, andere dagegen wenden sich peinlich berührt ab und tragen dann ein Minuszeichen über dem Kopf. Damit die Kommunikation nicht langweilig wird, hat Maxis 40 verrückte Charaktere wie den Partytiger Bing Bling oder die Fitness-Königin Goldie eingebaut.

Erfolgserlebnisse

Gegenüber dem Vorgänger habt ihr jetzt noch mehr Ziele, die ihr nach wie vor in beliebiger Reihenfolge abarbeiten könnt. So heißt es anfangs: "Sucht euch einen Job", "Erreicht die nächste Karrierestufe" und "Findet einen Freund". So gibt es viele Erfolgserlebnisse, was vor allem "Sims"-Neulingen den Spieleinstieg erleichtert. In regelmäßigen Abständen zieht ihr in ein neues Haus. Habt ihr viel Geld, könnt ihr es mit zahlreichen Gegenständen ausstatten oder komplett umdekorieren.

Weiterhin wartet das "Freeplay". Hierbei betretet ihr ein bereits bestehendes Haus, erstellt eine Familie oder werft eine andere auf die Straße. Erstmals dürft ihr das gesamte Spiel auch zu zweit bestreiten und – nur auf PS2 – sogar online spielen.

Technisch präsentiert sich "Die Sims brechen aus" nicht ganz auf der Höhe der Zeit. Zwar wurde die zoom- und drehbare Grafik im Detail verbessert (ihr dürft nun näher hineinzoomen), aber dafür ruckelts oft. Am meisten nerven die extremen Ladezeiten, wenn ihr mit Motorroller oder Auto zu anderen Gebäuden fahrt. Ihr tuckert länger als eine Minute herum, während im Hintergrund die neue Umgebung geladen wird. Im Zeitalter der dritten PS2-Spielegeneration hätte man das besser lösen müssen.

➲ THOMAS SZEDLAK

PS2 Meinung

Die Popularität von "Die Sims" ist kein Wunder, konzentriert sich diese Simulation doch auf alle Regeln für Spielspaß: Leichter Einstieg, schnelle Erfolge, perfekte Identifikation mit dem Helden und große Handlungsfreiheit. Diese wurde deutlich erweitert, mit Zähneputzen und Pipi machen geben sich die Sims nun nicht mehr zufrieden. Spätestens beim Breakdance in der Disco merkt ihr: "Mein" Sim ist ein toller Typ. Der "Ausbruch" klappt aber nicht störungsfrei, die langen Wartezeiten beim Tuckern durch die Stadt sind wirklich nervig. Trotz liebevoller Details ist die Grafik auch davon abgesehen nicht gerade der Reißer.

PlayStation 2 STAR

PS2 Testergebnis

DIE SIMS BRECHEN AUS		Strategie	Alter: frei
HERSTELLER: EA	ENTWICKLER: Maxis		ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe simsisch, Texte deutsch, Network-Gaming		STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV Sims machen Karriere Viele neue Orte Hier könnt ihr euch selbst verwirklichen	NEGATIV Krasse Ladezeiten Oft ruckelige Grafik Keinerlei Action, Minigames oder Spannung	UMFANG: 9/10 GRAFIK: 6/10 SOUND: 8/10	85
Ist euch euer eigenes Leben zu langweilig, ist das euer Spiel!			PROZENT

086_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 10:29 Uhr Seite 86

Schon in der zweiten Welt regiert nur noch ein Wunsch: Irgendwie wach bleiben!

Mojo

Eine runde Sache – zumindest, was eure Spielfigur angeht: Ihr steuert eine bunte Kugel durch Labyrinthe und zerstört farblich passende Steinwürfel. Und jetzt der Super-Clou: Andersfarbige Steinchen sind unzerstörbar – um die zu knacken, färbt ihr euren Ball an so genannten "Farbduschen" einfach um. Und wie es immer so ist in solchen Geschicklichkeitsspielchen, es wird komplizierter: Gravitation, Schlüssel, Abgründe, knifflige Kurvenfahrten und vieles mehr schrauben den Schwierigkeitsgrad hoch und drücken den Spielspaß in den Keller.

"Mojo" ist übrigens das Lebenselixier der Kugel. Plumpst ihr zu oft in die Tiefe, wird euch diese Energie abgezogen und der "Spaß" ist vorbei. In mehr als 100 zunehmend verschachtelten Ebenen kräuseln sich mehr und mehr Gehirnwindungen, Fingerchen und Fußnägel, denn diese gut gemeinte Schusserei im Stil des Klassikers "Marble Madness" wird schon bald sehr schwer und Furcht erregend öde.

Das Ganze präsentiert sich mit dem Charme eines rumänischen Textverarbeitungsprogramms und artet in nervtötende Akkordarbeit aus. Für wen ist so etwas geeignet? Eventuell für Diplom-Physiker, die abends gerne mal ihre Rollwiderstandsformeln auf der PS2 austesten... ➲ CB

PS2 Testergebnis

MOJO	Geschicklichkeit	Alter: frei
HERSTELLER: Dreamcatcher	ENTWICKLER: Farsight Studios	ca. 30 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Text deutsch	STEUERUNG: 5/10	SPIELSPASS
POSITIV: Butterweiche Grafik; Knackige Levels; Die Offenbarung für Profi-Murmelspieler	NEGATIV: Langweilig; Kaum Abwechslung; Auch mit viel gutem Willen: zum Gähnen!	UMFANG: 4/10; GRAFIK: 4/10; SOUND: 3/10
Ideal für den Murmelclub Hildesheim. Ansonsten: äußerst öde!		33 PROZENT

Outlaw Golf

Treffen sich ein durchgeknallter Arzt, eine Domina im Lackoutfit und eine gewalttätige Motorradbraut auf dem Golfplatz, verspricht das ein Spiel der etwas anderen Art.

Da wird der Frust über misslungene Schläge auch gerne mal am armen Caddie ausgelassen, der dann unfreiwillige und schmerzhafte Bekanntschaft mit dem Golfschläger macht. Die kurzen Gewaltausbrüche sind nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern dienen der Erholung des Gelassenheits-Balkens, der einen großen Einfluss auf das Gelingen der Schläge hat. Bei der guten Schlag-Steuerung über den rechten Analog-Stick orientiert sich "Outlaw Golf" am Genrekollegen "Tiger Woods". Offensichtlich trifft dies aber auch bei den Bahnen zu, denn die drei Kurse, auf denen ihr unterwegs seid, sind im Vergleich zu den Charakteren unpassend unspektakulär ausgefallen. Gerade bei diesem Titel hätten innovativere Elemente als die obligatorischen Sandbunker und Wasserlöcher nicht geschadet. Dennoch ist "Outlaw Golf" ein erfrischend anderes Golfspiel, das mit guter Spielbarkeit und solider Optik überzeugt. ➲ FK

Der gelbe Lichtschweif zeigt euch besonders gut gelungene Treffer an.

Geladen: Der Stripperin Summer droht hier mal wieder der Kragen zu platzen.

PS2 Testergebnis

OUTLAW GOLF	Golf	Alter: ab 6
HERSTELLER: TDK Mediactive	ENTWICKLER: Hypnotix	ca. 30 Euro
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch	STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV: Gute Steuerung; Lustiger Kommentar; Gelungene und humorvolle Präsentation	NEGATIV: Leichtes Ruckeln; Lange Ladezeiten; Zu wenige und unspektakuläre Kurse	UMFANG: 6/10; GRAFIK: 7/10; SOUND: 7/10
Witzige und spielerisch ausgereifte Golferei zum günstigen Preis.		74 PROZENT

THE ORIGINAL STORES

FOOTWEAR • CLOTHING • ACCESSORIES

SINCE 1993

VISIT OUR WEBSHOP

WWW.TOS24.DE

NEW! NICE PRICE SECTION

LIMITED EDITION

GET THE NEW JAY-Z SHOE!

ONLY AT THE ORIGINAL STORES

ORDER YOUR CATALOGUE @ WWW.TOS24.DE

JUMP SPORTS
Feuerseehaltestelle
Silberburgstrasse 148
70176 Stuttgart
0711 : 611611

FLAVA
Neben McDonald's
Marienstrasse 12
70178 Stuttgart
0711 : 618981

FRESH MARKET
Neben McDonald's
Marienstrasse 12
70178 Stuttgart
0711 : 618990

PRIME TIME
Neben McDonald's
Waldstrasse 24-28
76133 Karlsruhe
0721 : 9203557

CARTEL
Neben Heinrich Hübsch Schule
Fritz-Erler-Strasse 12
76133 Karlsruhe
0721:356622

CRENSHAW
gegenüber Saturn
07/26 (Kunststrasse)
68161 Mannheim
Tel: 0621 : 1221800

MAILORDER
01805 – 62 4567
0,12 €/MIN

088_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 10:30 Uhr Seite 88

Video Demo

Mission: Impossible – Operation Surma

"Splinter Cell"-Spion Sam Fisher hat ernst zu nehmende Konkurrenz: Filmstar Ethan Hunt bringt im Alleingang ganze Terror-Regimes zu Fall.

Schnappschuss: Vor dem Eindringen in die Biowaffenfabrik schießt ihr mit dem Fernglas ein Bild von der Wache, die neben dem Helikopter steht. Lasst euch nicht erwischen!

Das erste Symbol rechts oben zeigt die Möglichkeit eines Überraschungsangriffs an.

Ethans coolste Gimmicks

Wespe: Mit diesem ferngesteuerten Flugroboter beschattet ihr unauffällig Personen. Angreifer können mit dem Elektroschocker ausgeschaltet werden.

Nachtsicht-Modus: Ethans speziell-le Kontaktlinsen lassen ihn nicht nur bei Dunkelheit sehen, sondern machen auch Lichtschranken sichtbar. Nutzt diesen Modus, um unbekannte Räume zu überprüfen.

Schallbildwandler: Steht ihr direkt vor einer Tür, könnt ihr mit diesem Gerät quasi hindurchschauen. Schallwellen werden von Objekten und Personen reflektiert und in ein schemenhaftes Bild umgewandelt.

Es ist nichts Neues, dass sich manche Entwickler bei besonders erfolgreichen Spielen ein paar gute Ideen "borgen", um auch ein Stück vom Popularitäts-Kuchen abzubekommen. Die Schöpfer des neuen "Mission: Impossible"-Spiels jedoch haben sich so dreist bei der Konkurrenz bedient, wie man es selten sieht. Trotzdem sollte man keine voreiligen Schlüsse ziehen: Der "Splinter Cell"-Klon mit Lizenzbonus hat einiges auf dem Kasten.

Gefahr im Verzug

Zu Beginn eures Stealth-Einsatzes liegen eurem Arbeitgeber, der Impossible Mission Force (IMF), nur wenige Informationen über eure Widersacher vor. Man weiß lediglich, dass ein Topspion aus dem Netzwerk des jugarischen Putschisten Simon Algo überlaufen möchte (Jugarien ist übrigens ein fiktives Land).

Als Gegenleistung für den Geleitschutz erhält die IMF eine magnetooptische Disc mit wichtigen Informationen. Während der Untersuchungen wird klar: Algo ist im Begriff, Biowaffen aus einer Forschungsfabrik im mexikanischen Los Muertos zu stehlen. Gerieten ihm diese in Hände, hätte er die ganze Balkanregion in seiner Gewalt. Um dies zu verhindern, schickt die IMF ihren besten Mann auf eine gefährliche, wenn nicht sogar unmögliche Mission...

Vollgepackt mit Technik

Ihr spielt eben diesen Topagenten und Spezialisten für verdeckte Einsätze. Sein Name: Ethan Hunt. Fans von Tom Cruise müssen wir enttäuschen, das Geld für den Kino-Hunt hat sich Atari gespart. Aber auch wenn ihr nicht ausseht wie Tom Cruise, so seid ihr doch mindestens genauso gut mit hochmodernem Technikspielzeug ausgestattet. In eurem Gepäck liegt, was euch beim Spionieren, beim Erkennen von Gefahren und auch im Kampf hilfreich sein kann.

Zur Ausrüstung gehören Kontaktlinsen mit Nachtsichtfunktion, ein Multifunktions-Fernglas mit Kamera und Mikrophon, ein Lasercutter zum Zerstören von Schlössern und Schaltkreisen sowie eine "elektronische Kriegswaffe", mit der Überwachungskameras aus der Distanz dauerhaft gestört werden können. Kameras können aber auch von Nutzen sein. Mit dem Fernbildbetrachter hackt ihr euch in das lokale Überwachungssystem ein und schaut durch die Linsen der Kameras. So sondiert ihr vorab gefahrlos die Umgebung. Dank eures Schallbildwandlers

089_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 10:30 Uhr Seite 89

In Deckung: Auf einem Schießstand ballern automatische Verteidigungsanlagen auf euch.

Ethan Hunt beherrscht auch Sam Fishers Würgegriff. Manchmal ist Diskretion aber nicht zwingend notwendig – ihr schlagt sämtliche Gegner einfach nieder.

bleibt euch auch nicht verborgen, was hinter verschlossenen Türen vor sich geht. Das Gerät sendet Schallwellen aus, diese werden von Gegenständen und Personen reflektiert und in ein Bild umgewandelt. Allerdings müsst ihr dazu direkt vor einer Tür stehen.

Mit dem Mikrokabel werdet ihr zu Spider-Man: Ihr schießt es an Rohre oder Ösen an der Decke und zieht euch blitzschnell daran hinauf. Das spektakulärste Gerät ist aber die so genannte "Wespe". Das ist ein kleiner, ferngesteuerter Flugroboter mit Kamera und Elektroschocker, der sich bestens zum Observieren von Zielpersonen eignet.

Nicht zimperlich

Manchmal ist es nicht zu vermeiden, in die Offensive zu gehen. Eure Betäubungspistole verschießt nahezu geräuschlos Pfeile, die das Opfer binnen weniger Sekunden lähmen. Da die Wirkung nicht sofort einsetzt und die Schussfrequenz recht niedrig ist, habt ihr damit bei einem offenen Schusswechsel keine Chance. In solch kritischen Situationen greift ihr lieber zur Handfeuerwaffe oder zur Maschinenpistole. Und für punktgenaue Treffer aus großer Entfernung benutzt ihr die handliche Sniperpistole.

Ethan Hunt ist aber nicht nur gut im Umgang mit dem Schießeisen, sondern kann auch ordentlich zuschlagen. Mit der Angriffstaste startet ihr eine vernichtende Combo mit Faustschlägen, Haken und Kniestößen. Liegt der Widersacher am Boden, gebt ihr ihm mit einem Sprunghieb den Rest. Im Nahkampf ist Hunt also deutlich effektiver als Sam Fisher, der nur mit seinem Ellenbogen zuschlagen kann.

Alleskönner Ethan Hunt

Ohne all diese Fähigkeiten und Hightech-Geräte würdet ihr in den sechs Missionen, die in mehrere Unterziele aufgeteilt sind, kein Land sehen. In der jugarischen Botschaft fotografiert ihr mit dem Fernglas mysteriöse Apparaturen, erklimmt Balkons mit dem Mikrokabel und haltet die Handflächen niedergeschlagener Wachen an die Tastensensoren bis dahin verschlossener Türen. Später dringt ihr in die erwähnte Biowaffenfabrik ein. Zunächst schießt ihr ein Foto von einem Forscher, dann überwältigt ihr einige Wachen und deaktiviert Kameras. Im Gebäude besorgt ihr euch an Computern Infos, rollt euch im Kugelhagel auf einem Schießstand von Hindernis zu Hindernis und verschafft euch Zugang zum Computerkern. Hier machen euch Laserfallen das Leben schwer, doch der Nachtsicht-Modus macht die Strahlen sichtbar. Nachdem ihr wichtige Daten aus einem Festplattenarchiv kopiert habt, müsst ihr Bomben entschärfen, die Algos Handlanger gelegt haben.

Die einzelnen Missionsziele sind weder zu lang noch zu kurz und verlangen immer andere Vorgehensweisen. Da kommt so schnell keine Langweile auf.

➲ CARSTEN GRAUEL

PS2 Meinung

Da hat uns Atari schon ein wenig überrascht: Was zuerst aussah wie eine lieblose "Splinter Cell"-Kopie, entpuppte sich als würdiger Konkurrent mit sinnvollen eigenen Ideen. Optisch ist "M:I – Operation Surma" zwar nicht ganz so eindrucksvoll wie "Splinter Cell" und die unprofessionelle Synchro beleidigt die Ohren, doch spielerisch gibt es kaum etwas auszusetzen. Die Missionen sind durch die Bank interessant gestaltet und fordern Grips und Geschick. Einzig die Tatsache, dass man manchmal auch mit der Hau-drauf-Methode Erfolg hat und gar nicht schleichen muss, könnte Vollblut-Agenten abschrecken.

PS2 Testergebnis

MISSION: IMPOSSIBLE – OPERATION SURMA	Action	Alter: ab 12
HERSTELLER: Atari	ENTWICKLER: Paradigm Entertainment	ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, Surround-Sound	STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV Coole Geräte Viele Aktionsvarianten Sehr abwechslungsreiche Missionen	NEGATIV Steuerung etwas träge Schwache Sprecher Schleichen ist nicht immer notwendig	UMFANG: 8/10 GRAFIK: 8/10 SOUND: 6/10
Gelungene Spionage-Action, sehr von "Splinter Cell" inspiriert.		PROZENT

84

090_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 10:31 Uhr Seite 90

Celebrity Deathmatch

Blutsuppe: Rumgekloppe mit Hampelmann-Bewegungen und unsäglicher Steuerung.

Passend zum Fest der Liebe gibts ordentlich was auf die Rübe! Bei der Umsetzung der ultrabrutalen Knetmännchen-Keilerei (in loser Folge auf MTV) hauen sich mehr als 20 bekannte Stars die Köpfe ein.

Jeder der Kontrahenten hat sein eigenes Schlagrepertoire: Marylin Manson, Dennis Rodman, Jerry Springer oder die N'Sync-Sangesknaben pfeffern sich die wildesten Schlag-, Kick- und Wrestling-Attacken um die Ohren, Bonus-Waffen wie Totschlag-Axt oder die Amok-Armbrust sorgen für zusätzlichen Schmerz beim Gegner. Ist dessen Energieleiste im Schlaghagel zusammengeschmolzen, setzt per mit simplem Tastendruck zur finalen Tötung an: Da fallen Autos auf den Gegner, es werden Arme und Beine ausgerissen oder Köpfe fliegen durch den Ring. Lustig, nicht wahr? Ähem.

Der wilde Witz der Serienvorlage entweicht der aufgeblasenen PS2-Fassung leider binnen Sekunden: Habt ihr alle Attacken mal gesehen, verleidet euch die unsäglich zähe Steuerung das Gekloppe. Das tranige Spielsystem wirkt hakelig und schnell zusammengeschustert. Auch das Moderatorenduo leiert immer wieder die selben Zoten 'runter – somit passt der unappetitliche Splatter-Gehalt bestens zum Igitt-Faktor der Präsentation. Würg! ➲ CB

PS2 Testergebnis

CELEBRITY DEATHMATCH	Blutiges Beat'em-Up	Alter: ab 16
HERSTELLER: Gotham Games	ENTWICKLER: Big Ape Productions	ca. 40 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, Analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Texte deutsch, Mehrsprachig	STEUERUNG: 2/10	SPIELSPASS
POSITIV: Viele bekannte Stars; Abgefahrene Moves; Simpler Charakter-Editor für eigene Figuren	NEGATIV: Spielt sich mies; Sieht mies aus; Steuerung und Schlagrepertoire mies	UMFANG: 3/10 GRAFIK: 3/10 SOUND: 4/10
Übler Lizenzschrott, der bis auf Blut rein gar nichts bietet.		15 PROZENT

Batman: Rise of Sin Tzu

Nachdem sich Joker, Scarecrow oder Clayface im Kampf gegen Super-Dandy Batman regelmäßig blaue Flecken holen, bedroht jetzt Sin Tzu die Metropole Gotham. Das ist kein giftiges japanisches Reisgericht, sondern der neue Strippenzieher von Gewalt und Chaos – also vermöbelt ihr allein oder im Duett zu Hunderten auftauchende Ganoven. Das stellt sich in der Praxis als simple Klopperei dar: Batman, Robin, Nightwing oder Batgirl humpeln wie fußkrank durch öde Straßen, alle paar Meter springen Bösewichter aus Gullys oder Hintertüren und ihr teilt per Schlag-, Wurf- und Trittknopf Kopfnüsse aus. Euer Held richtet sich sogar ohne jegliches Zutun auf die Feinde aus – im Grunde spielt sich das Ganze also von alleine, denn auch Combos bastelt ihr im bewährten "Hör mal, wer da hämmert"-Prinzip zusammen.

Dämliche Kamera, plumpes Combo-Aufrüsten und Bosskämpfe Marke "Weck mich auf, wenn es endlich vorbei ist" vermischen sich zu einer klebrig-zähen Dauerprügelei, die einen wohlbekannt-säuerlichen "Lizenzschrott"-Geschmack auf den Spielerzungen hinterlässt. Nur für eiserne Bat-Fans! ➲ CB

Nervig: Nach dem 300. Gegner ist immer noch keine Abwechslung in Sicht!

Geteiltes Leid ist doppeltes Leid: Freunde zum Mitspielen werdet ihr kaum finden.

PS2 Testergebnis

BATMAN: RISE OF SIN TZU	Beat'em-Up	Alter: ab 6
HERSTELLER: Ubisoft	ENTWICKLER: Ubisoft Montreal	ca. 30 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprache englisch, Text deutsch, mehrsprachig, Pro Logic II	STEUERUNG: 3/10	SPIELSPASS
POSITIV: Etwas Trickfilm-Flair; Vier spielbare Helden; Zum sinnfreien Abreagieren gut geeignet	NEGATIV: Kamera grauenvoll; Superträge Steuerung; Simples Gekloppe ohne jegliche Abwechslung	UMFANG: 4/10 GRAFIK: 4/10 SOUND: 4/10
Lahmes Dauergeprügel in Ruckel-Gotham: Braucht kein Mensch.		34 PROZENT

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Die Sims, EA, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und "Challenge Everything" sind Marken oder eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

Wo zieht's dich zuerst hin?

Erstelle deine Lieblings-Charaktere und mach mit ihnen die Stadt unsicher. Aber pass auf, dass du sie bei so vielen Versuchungen unter Kontrolle behältst!

Franka Schwanen hängt jeden Tag im Pixel-Paradies ab. Sie ist im totalen Einklang mit der Natur – und wenn du dich geschickt anstellst, wird sie auch mit dir harmonieren.

Oskar Hart triffst du garantiert auf den abgefahrenen Casa Caliente-Parties. Er ist ein Bär von einem Mann, der zum Schmusekater wird, wenn du mit ihm umzugehen weißt.

Mona Lott ist Tänzerin im Beat Club und steht total auf Benno. Trotzdem wird sie sich die Zeit nehmen, um dir die unglaublichsten Moves auf der Tanzfläche beizubringen.

GAME BOY ADVANCE

PlayStation.2

EA GAMES

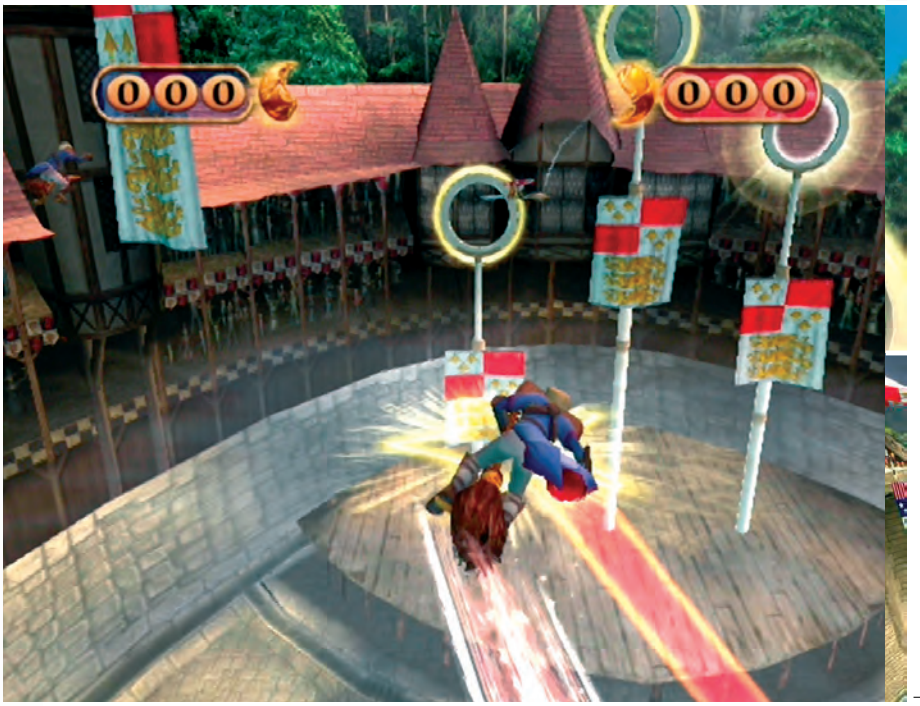
Challenge Everything

www.diesims.de

092_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 10:32 Uhr Seite 92

Harry Potter: Quidditch-Weltmeisterschaft

Flugstunde: Anlässlich der "Quidditch-Weltmeisterschaft" schwingen sich Harry Potter und seine Kollegen auf ihre Besen und tragen heiße Matches aus!



Eine viel versprechende Konter-Chance für den Jäger des deutschen Teams: Der Hüter des Gegners ist bei der Verteidigung der Torringe auf sich alleine gestellt.

Die Spielbälle

Bei einem Quidditch-Match sind nicht weniger als vier Bälle im Einsatz:

Quaffel
Dieser rote Lederball ist der eigentliche Spielball. Die Jäger beider Mannschaften versuchen, ihn sich gegenseitig abzuluchsen und durch die Torringe des Gegners zu befördern, um dem eigenen Team zehn Punkte zu holen.

Zwei Klatscher
Die zwei Eisenkugeln machen während der Partien Jagd auf die Spieler beider Teams. Die Treiber versuchen deshalb, mit ihren Schlägern ihre Mitspieler vor unsanften Treffen mit den gefährlichen Klatschern zu bewahren.

Goldener Schnatz
Der goldene Schnatz ist eine walnussgroße, geflügelte Kugel, die mit irrsinniger Geschwindigkeit im Stadion umherfliegt. Das Fangen des Schnatzes ist eine sehr knifflige Aufgabe für die beiden Sucher, die bei Erfolg aber auch mit satten 150 Punkten belohnt wird.

Wer schon immer wissen wollte, welche Sportart auf dem Stundenplan der Zauberschule Hogwarts steht, bekommt nun in "Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft" die Antwort – hier dreht sich alles um den Lieblingssport der jungen Hexen und Zauberer. Das flotte Besenreiten präsentiert sich als eine phantasievolle Mischung aus den auch unter Nicht-Zauberern beliebten Sportarten Eishockey und Basketball.

Vier Bälle und sechs Tore

Allen Muggels sei an dieser Stelle erklärt, wie ein Quidditch-Match genau abläuft: Die jeweils sieben Spieler der beiden Teams jagen auf ihren Flug-Besen über einem 160 Meter langen, ovalen Feld vier verschiedenen Bällen hinterher. Aufgabe der drei Jäger ist es, den Quaffel durch einen der drei Torringe des Gegners zu werfen. Das bringt dem eigenen Team zehn Punkte.

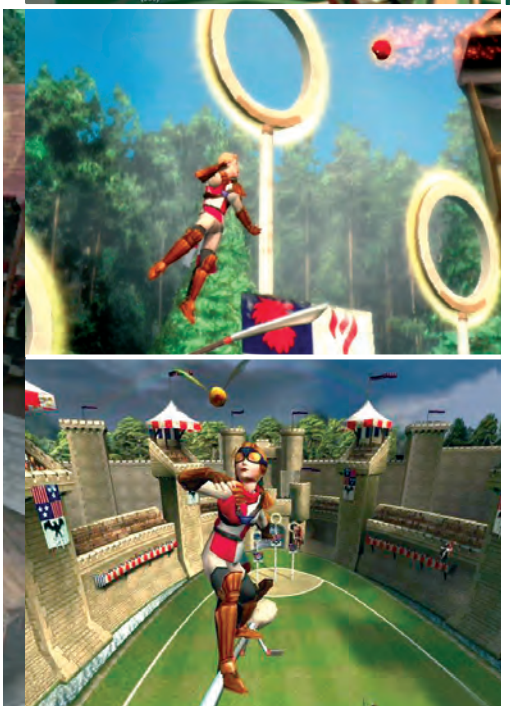
Weiterhin hat jede Mannschaft zwei Treiber, die mit ihren Schlägern die beiden Klatscher von ihren Teamkameraden fern halten. Sucher und Hüter komplettieren das Team. Während der Hüter als Torwart seine drei Ringe vor Angriffen des Gegners bewachen muss, kommt dem Sucher eine ganz spezielle Funktion zu: Abseits vom eigentlichen Spielgeschehen verfolgt er den goldenen Schnatz. Fängt er ihn schließlich, endet das Spiel sofort und sein Team kassiert für die große Tat noch einmal 150 Punkte. Der Sucher hat somit eine große Verantwortung zu tragen, nicht selten hängt der Ausgang einer Partie von seinem Geschick bei der Jagd auf den goldenen Schnatz ab.

Bevor es richtig losgeht, könnt ihr euch im umfangreichen Training auf Hogwarts mit Steuerung und Spielablauf vertraut machen. Ihr übernehmt hier die Kontrolle über das Team des Hauses Gryffindor und erlernt nach und nach alle Tricks und Kniffe, die ihr braucht. Die Entwickler sind einige Kompromisse eingegangen, um das Spiel nicht allzu kompliziert zu gestalten: Ihr könnt euch nur in zwei Dimensionen bewegen, die Flughöhe ändern eure Spieler automatisch.

Zudem fliegt der Quaffel nie über den Spielfeldrand hinaus und fällt nicht auf den Boden – alle Pässe kommen grundsätzlich bei einem Mit- oder Gegenspieler an. So werden langatmige Spielunterbrechungen vermieden und es herrscht Nonstop-Action auf dem Bildschirm. Innerhalb der vier Teams der Zauberschule, die ihr besiegen müsst, um den Hauspokal zu erringen und

"Gut gemacht": Die beiden Jäger freuen sich über das soeben erzielte Tor.

Treffer! Die Verteidiger sind zu spät und der Quaffel zischt durch den Torring.



Ruhe bewahren: Die Sucherin trennt nur noch ein kleiner Sprung vom Schnatz.

Jetzt heißt es ausweichen: Hier verfolgt ein Klatscher einen Jäger. Hinter ihm fliegen die beiden Treiber, die ihn vor dem Klatscher schützen sollen.

damit das Training für die Weltmeisterschaft erfolgreich abzuschließen, stoßt ihr selbstverständlich auf viele aus den Büchern bekannte Charaktere: Titelheld Harry ist als Sucher des Gryffindor-Teams natürlich ebenso dabei wie sein Erzfeind Draco Malfoy von Slytherin. Während des Trainings verdient ihr euch eure ersten Quidditch-Karten, mit denen ihr neue Spezialbewegungen und Schwierigkeitsgrade freischaltet.

Globaler Luftkampf

Um alle 104 Sammelkarten zu finden, reicht es natürlich nicht, im Training zu glänzen. Ihr müsst schon bei der Weltmeisterschaft die Konkurrenz auf die Plätze verweisen, um alle Karten zu ergattern. Bei dem internationalen Wettbewerb treten Teams aus insgesamt neun Ländern in ihren landesspezifischen Quidditch-Umhängen gegeneinander an. Als großer Favorit gilt das bulgarische Team mit Quidditch-Superstar Viktor Krum. Mit diesem dürft ihr euch erst dann in die Lüfte erheben, wenn ihr 65 Sammelkarten freigespielt habt. Abseits vom Turnierstress dürft ihr selbstverständlich auch Freundschaftsspiele austragen.

Leider wird das Multitap nicht unterstützt, also dürfen sich maximal zwei Spieler an der tollen Grafik erfreuen. Die hübsch gestalteten Besenreiter sausen absolut flüssig animiert durch prächtige Stadien, die in jedem Austragungsland anders, aber immer überzeugend aussehen.

Gelegentlich wird es zwar unübersichtlich, wenn viele Spezialbewegungen eingesetzt werden und die Kamera wegen häufiger Ballbesitz-Wechsel wild umherschwenkt, wirklich störend ist das aber selten. Der Soundtrack passt ebenfalls: Aufwändige Orchesterklänge sorgen zusammen mit der gelungenen Synchronisation und einem passenden Kommentar für eine bezaubernde Stadionatmosphäre.

➲ FABIAN KÄUFER

PS2 Meinung

Die Entwickler haben sich nicht allein auf die zugkräftige Lizenz verlassen, sondern mit "Quidditch-Weltmeisterschaft" ein wirklich gutes Spiel abgeliefert. Besonders die Präsentation ist klasse und lässt echte "Harry Potter"-Atmosphäre aufkommen. Der unkomplizierte und actionlastige Spielablauf überzeugt ebenfalls. Wenn ihr kurz vor Ende des Spiel mit einem spektakulären Salto-Schuss den Ausgleich erzielt und euch dann nach rasanter Verfolgung den Schnatz schnappt, macht das einfach Laune! Allerdings mangelt es auf Dauer ein wenig an Spieltiefe, einige zusätzliche Moves hätten nicht geschadet.

PS2 Testergebnis

HARRY POTTER: QUIDDITCH-WELTMEISTERSCHAFT	Sport	Alter: ab 6
HERSTELLER: Electronic Arts	ENTWICKLER: EA UK	ca. 60 Euro

1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, 16:9, DPL II

STEUERUNG:	8/10
UMFANG:	7/10
GRAFIK:	8/10
SOUND:	8/10

SPIELSPASS

78

PROZENT

POSITIV
- Gute Steuerung
- Tolle Soundkulisse
- Sehr schöne und flüssige Optik

NEGATIV
- Maximal zwei Spieler
- Etwas zu simpel
- Gelegentlich wird's leicht unübersichtlich

Einsteigerfreundliches Sportspiel in schicker Verpackung.

094_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 15:51 Uhr Seite 94

Tiger & Dragon

Diesen übermächtigen Boss-Gegner könnt ihr ausschließlich mit Special-Moves verletzen.

Filme aus dem fernen China schaffen es leider nur selten in unsere Kinos. Doch auch hier bilden Ausnahmen die Regel – bestes Beispiel ist der Kino-Hit "Tiger & Dragon". Fast vier Jahre nach dem deutschen Kinostart veröffentlicht Ubisoft endlich das gleichnamige PS2-Spiel.

Eigentlich wäre also genug Zeit gewesen, ein sehr gutes Videospiel zu programmieren. Doch schon nach den ersten Spielminuten zeigen sich massive Schwächen: Die Grafik ist nicht besonders detailliert, die Oberflächentexturen flimmern beinahe unerträglich und die Kampfsequenzen sind hektisch und unausgewogen. Zudem fehlen schon in den ersten Abschnitten wichtige Hinweise. Zum Beispiel beim ersten Kampf gegen den virtuellen Chow Yun Fat: Hier müsst ihr zwei Abwehr-Combos ausführen. Wie diese allerdings auszuführen sind, erklärt euch niemand. Ihr müsst nämlich unentwegt auf die Block-Taste hämmern, damit eure Spielfigur halbautomatisch mit dem Kontahenten kämpft. Wenigstens haben die Programmierer die Atmosphäre mit zahlreichen Ausschnitten aus dem Kinofilm gut eingefangen. "Tiger & Dragon"-Fans, die vor extrem frustigen Stellen nicht zurückschrecken, sollten durchaus mal einen Blick riskieren. **➲ MH**

PS2 Testergebnis

TIGER & DRAGON	Action	Alter: ab 12
HERSTELLER: Ubisoft	ENTWICKLER: Light Weight	ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe chinesisch, Text deutsch	STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV: Zahlreiche Filmszenen; Nette Animationen; Stimmiger Soundtrack aus dem Film	NEGATIV: Schwere Boss-Kämpfe; Fehlende Hinweise; Extrem störrische Kamera	UMFANG: 8/10 GRAFIK: 5/10 SOUND: 9/10
Stark actionbetonte Umsetzung der populären Filmvorlage.		53 PROZENT

Alarm für Cobra 11

Folgende Szene muss sich eines Tages bei Davilex abgespielt haben: Das Telefon klingelt, am Apparat ist jemand von RTL. "Hallo, wir hätten gerne ein fetziges Begleit-Rennspiel zu "Alarm für Cobra 11". Können Sie da was Schönes für uns programmieren?" Kurzes Überlegen, dann die Antwort: "Nicht nötig. Warum nehmen wir nicht einfach unser uraltes, erfolgreiches ‚Autobahn Raser' und taufen es um? Autobahnen tauchen zwar dummerweise nicht darin auf, auch mit tollkühnen Stunts, gewaltigen Explosionen und Feuerbällen oder sonst irgendetwas Aufregendem können wir nicht dienen. Eine Bullen-Verfolgungsjagd ist schon drin, aber sonst nichts, was irgendwie mit der Autobahnpolizei zu tun hätte. Das macht aber nichts, wir stricken einfach um die immer gleichen Rennen haarsträubende Storys von Undercover-Agenten, die sich durch gute Platzierungen das Vertrauen illegaler Straßengangs erschleichen müssen. Dann pflastern wir das alles noch mit einigen Serien-Film-Schnippseln, und schon finden wir bestimmt genügend Dumme, die wir für 40 Euro veräppeln können!" **➲ MG**

Mit 220 am Reichstag vorbei – laut Spiel brausen wir gerade durch Köln.

Die spärlichen Polizeieinsätze kennt man bereits aus "Autobahn Raser".

PS2 Testergebnis

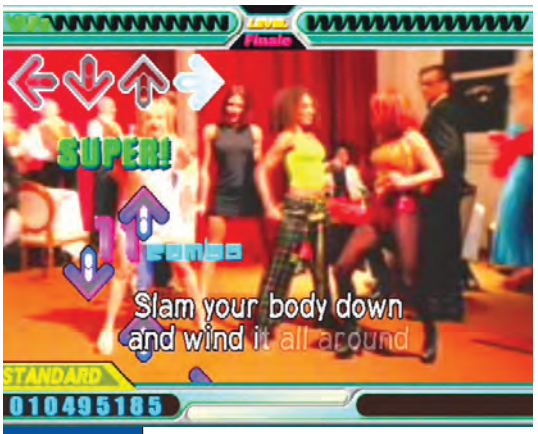
ALARM FÜR COBRA 11	Action-Rennspiel	Alter: ab 12
HERSTELLER: THQ	ENTWICKLER: Davilex	ca. 40 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Text Deutsch, mehrsprachig, Dolby Surround, Lenkrad	STEUERUNG: 5/10	SPIELSPASS
POSITIV: Fahrverhalten passabel; Günstiger Preis; Niedriger Anspruch, einsteigerfreundlich	NEGATIV: Veraltete Grafik; Spannungsfreie Rennen; Hat wenig bis gar nichts mit der Serie zu tun	UMFANG: 4/10 GRAFIK: 4/10 SOUND: 2/10
Recycelter "Autobahn Raser", dem auch die Lizenz nichts hilft.		18 PROZENT

Im Jahr 2503 scheint alles verloren. Bösartige Roboter regieren die Welt. Doch dann kehrt Jak zurück. Und hat alles im Gepäck, was man braucht, um unsere wunderschöne Welt zu befreien: seinen Kumpel Daxter und ein riesiges Waffenarsenal. Feuer frei! Rette die Welt!

PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) www.playstation.de www.jak2renegade.com

FUN, ANYONE?

PlayStation.2



Neu: Bei einigen Lizenz-Songs läuft im Hintergrund das Musikvideo.

Spielbar

Dancing Stage Fever

Eure Tanzbeine kommen nicht zur Ruhe! Ein halbes Jahr nach dem "Megamix" gibts schon den nächsten Teil aus Konamis Tanzspiel-Dauerbrennerserie.

Die Neuerungen des Vorgängers, also der Editier-Modus für eigene Tanzschritte oder die Wartepfeile (ihr müsst mit dem Fuß eine bestimmte Zeit auf dem Pfeil bleiben) sind wieder dabei, den Workout-Modus für Fitness-Freaks und den Trainings-Modus für Tanz-Neulinge kennen wir auch schon länger. Wirklich neu ist das Song-Angebot mit 28 Liedern aller Stilrichtungen.

Nett: Bei Lizenz-Hits wie "All That She Wants" von Ace of Base, "Teenage Kicks" von The Undertones' oder dem Spice-Girl-Erstling "Wannabe" laufen nun die Musikvideos im Hintergrund. Außerdem laden eingeblendete Songtexte zum Mitsingen ein. Mangels weiterer Neuerungen sollten Fans allenfalls der neuen Songs wegen über einen Kauf nachdenken, allen anderen möchten wir zurufen: Holt euch die PS2-Tanzmatte und dieses Spiel, denn es ist nie zu spät für das Tanzfieber! ➲ SZ

Testergebnis

DANCING STAGE FEVER	
GENRE	Tanzspiel
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	KCE Tokyo
ALTER	frei
PREIS	ca. 50 Euro

STEUERUNG:	8/10	SPIELSPASS
UMFANG:	8/10	77
GRAFIK:	6/10	
SOUND:	9/10	

Tanzspiel-Update mit 28 Songs – ansonsten kaum Neuerungen.

Fame Academy

Berühmt wird der französische Entwickler Monte Cristo mit der PS2-Umsetzung von "Fame Academy" bestimmt nicht. Im Fahrwasser von "Deutschland sucht den Superstar" baute man mal eben einen supersimplen Reaktionstest zusammen, der sich immerhin auch mit Tanzmatte spielen lässt.

Drei bis vier Minuten lang müsst ihr im rechten Moment die richtigen Tasten drücken, wobei ihr eure Platzierung jederzeit im Blick habt. Größtes Manko: Egal, wie gut oder schlecht ihr seid, euer Charakter tanzt unverändert. Combos oder Extras gibts nicht, da wird aus dem "Weg zum Ruhm" schnell ein kräftiges Gähnen. Zumal der Soundtrack von Elton John, Sophie Ellis-Bextor & Co. mit 14 Liedern sehr spärlich ausgefallen ist. Da auch optisch nur Durchschnittliches gezeigt wird, müsst ihr schon ein großer "Fame Academy"-Fan sein, um an diesem Game Gefallen zu finden. ➲ SZ

Als einer von zehn vorgefertigten Kandidaten tanzt ihr euch dem Ruhm entgegen.

Testergebnis

FAME ACADEMY – DER WEG ZUM RUHM	
GENRE	Tanzspiel
HERSTELLER	Pointsoft
ENTWICKLER	Monte Cristo
ALTER	frei
PREIS	ca. 40 Euro

STEUERUNG:	5/10	SPIELSPASS
UMFANG:	5/10	54
GRAFIK:	5/10	
SOUND:	7/10	

Unspektakulärer Lizenz-Tanz mit schmalem Song-Repertoire.

Hot Wheels Highway 35 World Race

Wie der Titel bereits verrät, steuert ihr in diesem Sci-Fi-Rennen die Spielzeugautos der Hot-Wheels-Serie über futuristisch anmutende Kurse. Zumindest bei der Streckengrafik dürfen Parallelen zum Genre-Highlight "Wipeout Fusion" gezogen werden – mit ungetrübter Sichtweite läuft die Kulisse ohne den kleinsten Ruckler mit geschmeidigen 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm. Bei der Hatz um den ersten Platz brettert ihr mit dem Flitzer eurer Wahl über diverse Beschleunigungsstreifen.

Euren Turbo ladet ihr mit kleinen Ringen auf, die auf der Strecke verteilt liegen. Alternativ füllt ihr auch den Tank eurer Lachgaseinspritzung, wenn ihr bei Sprüngen über riesige Schanzen waghalsige Stunts ausführt. Leider wiederholen sich die Strecken recht schnell und die Gegner hängen euch immer an der Stoßstange, egal wie gut ihr auch über den Kurs brettert. ➲ MH

Hier führt uns das spannende Rennen durch einen knallbunten Blumengarten.

Testergebnis

HOT WHEELS HIGHWAY 35 WORLD RACE	
GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Climax
ALTER	frei
PREIS	ca. 25 Euro

STEUERUNG:	7/10	SPIELSPASS
UMFANG:	6/10	67
GRAFIK:	8/10	
SOUND:	8/10	

Technisch sauberes Rennspiel – leider unspektakulär und nur wenige Kurse.

JAK II RENEGADE SIEHT EINFACH UNGLAUBLICH GUT AUS!

WERTUNG: 89 %, PLAYSTATION®2 AWARD
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN 11/03

JAK II IST EINFACH EIN PFLICHTKAUF FÜR ALLE PS2 BESITZER!

WERTUNG: 92 %, GAMESURF AWARD
GAMESURF.DE

ÜBERRAGENDER GENRE-MIX MIT GENIALER SPIELBARKEIT UND FANTASTISCHER OPTIK – JAK II IST GANZ KLAR DIE NEUE REFERENZ!

WERTUNG: 91 %, PLAYZONE HIT AWARD
PLAYZONE 10/03

HIT PLAYZONE
Computer Spiele Testergebnis: sehr gut
90% gamepro PLATIN AWARD
PlayStation.2 STAR
BRAVO SCREENFUN Note 1

JETZT IM HANDEL

WWW.JAK2RENEGADE.COM

098_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 10:37 Uhr Seite 98

Spielbar im nächsten Heft

Deutschland sucht den Superstar

Pünktlich zu den Mottoshows werden Fans der TV-Sensation mit dem offiziellen Spiel beglückt. Codemasters macht euch selbst zum Superstar!

"Hey du, mach mit!" "DSDS"-Fans dürfen sich zwischen den Shows über kurze Videoeinblendungen aus der ersten Fernseh-Staffel freuen. Ansonsten ist die Präsentation wenig TV-like.

Alle 41 Songs

Interpret	Titel
Al Green	Let's Stay Together
Backstreet Boys	As Long As You Love Me
Backstreet Boys	I Want It That Way
Bryan Adams	Back To You
Britney Spears	Baby Hit Me One More Time
Britney Spears	Oops I Did It Again
B'Witched	C'est La Vie
Celine Dion	Think Twice
Christina Aguilera	Genie In A Bottle
Commodores	Easy
Daniel Bedingfield	I Can't Read You
Daniel Bedingfield	If You're Not The One
Dido	Thank You
Eagle-Eye Cherry	Save Tonight
Elvis Presley	Suspicious Minds
Enrique Iglesias	Escape
George Michael	Fastlove
Gloria Gaynor	I Will Survive
Isley Brothers	Twist And Shout
Kelly Clarkson	A Moment Like This
Kylie Minogue	Spinning Around
Jennifer Lopez	Waiting for Tonight
Jennifer Paige	Crush
Madonna	Like A Virgin
N'Synch	Bye Bye Bye
Otis Redding	Sittin' On The Dock Of The Bay
O'Town	All Or Nothing At All
Ricky Martin	Livin La Vida Loca
Robbie Williams	Angels
Robbie Williams	Let Me Entertain You
Samanta Mumba	Gotta Tell You
Sheryl Crow	Everyday Is A Winding Road
Sixpence none the richer	Kiss Me
Spice Girls	2 Become 1
Spice Girls	Say You'll Be There
The Corrs	Breathless
The Monkees	I'm A Believer
Westlife	Flying Without Wings
Whitney Houston	I Wanna Dance With Somebody
Whitney Houston	Where Do Broken Hearts Go
Will Young	Evergreen

Mit den weltweiten "Superstar"-Rechten hat sich Codemasters einen großen Lizenz-Fisch geangelt. Rund um den Globus sind die "vom Hobbysänger zum Superstar"-Shows Straßenfeger wie sonst nur wichtige Fußball-Übertragungen. Auch in Deutschland sitzen nun immer samstags Millionen Fans vor der Glotze und stimmen für ihren Favoriten.

Wo ist Bohlen?

Fans erwartet im Spiel Original-Logo und -Erkennungsmusik, außerdem gibt's zwischen den Shows Videos mit Ausschnitten aus der ersten "DSDS"-Staffel. Entgegen einer ersten Ankündigung sind die echten Juroren nicht mit im Spiel. Für Dieter Bohlen hätte Codemasters die zusätzliche Kohle locker gemacht, aber da man vertraglich dazu verpflichtet gewesen wäre, allen Jury-Mitgliedern die gleiche Summe zu zahlen, hat Codemasters verzichtet. Schade – wir waren schon voller Vorfreude auf Kommentare der Marke "Ey Alter, da macht ja mein Rasenmäher schönere Töne als deine Stimmbänder!"

Keine Überraschung: Im Mittelpunkt steht der Superstar-Wettbewerb. Zuerst müsst ihr das Anmeldeformular ausfüllen und somit einen Charakter erstellen. Ihr wählt Geschlecht, Aussehen, Klamotten und – wichtig – die Stimme. Dann geht's los mit dem ersten Casting, es folgt das Recall und am Ende stehen die Mottoshows, bei denen schließlich der Superstar ermittelt wird.

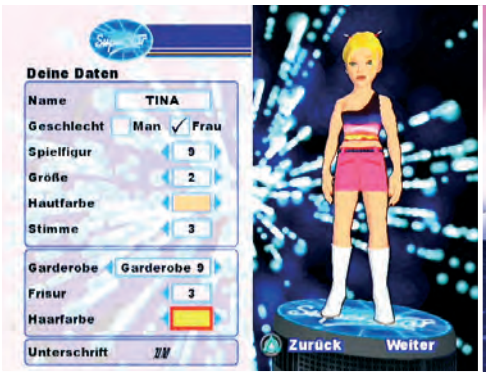
Vor jedem Auftritt dürft ihr euch neu stylen. Während ihr euch als männlicher Kandidat nur um Klamotten und Frisur kümmern müsst, steht ihr als Frau zusätzlich vor der Frage: "Oh wei, wie stark soll ich meinen Lidschatten auftragen?"

Dann geht's ab auf die Bühne. Selbst singen dürft ihr zwar nicht (vielleicht ja beim Nachfolger), dafür aber die Gesangsqualität eures angehenden Stars beeinflussen. Im Takt zur Musik wandern von oben, unten,

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Frequency	**Sony**	**07/2002**	**82%**
Anspruchsvollerer Reaktionstest, bei dem ihr selbst Musik macht. Auch gut: Nachfolger "Amplitude".			
Dancing Stage Fever	**Konami**	**01/2004**	**77%**
Freakiges Tanzspiel aus Japan. Nur mit Tanzmatte spaßig – dann aber richtig!			
Britney's Dance Beat	**THQ**	**08/2002**	**70%**
Mit "DSDS" vergleichbarer Reaktionstest mit wenigen Britney-Songs und Tanzmatten-Support.			

099_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 10:37 Uhr Seite 99



Statt Carsten S. und Michelle H. führen Tim und Cora durch die Shows.

Reißt ihr das Publikum mit, singt ihr die letzten Sekunden im eigenen Style.

Ihr bastelt eine Person, wechselt die Klamotten und hofft auf gute Wertungen.

Simples Spielprinzip: Erreicht ein Richtungspfeil die Bildmitte, drückt ihr die entsprechende Taste. Nur wenn ihr perfekt drückt, klingt euer Star super.

rechts und links Tastensymbole ins Bild. Treffen sie auf die Mitte, drückt ihr den entsprechenden Knopf. Damit es nicht ganz so einfach ist, werden auch Kombinationen aus zwei Tasten verlangt und es gibt lange Noten, bei denen ihr den Button nicht nur rechtzeitig drücken, sondern auch pünktlich loslassen müsst.

Aus dem Takt

Klare Schwäche: Die Symbole erscheinen nicht immer genau im Takt, dadurch kann man sich nicht vom Rhythmus-Gefühl leiten lassen. Schafft ihr trotzdem eine fehlerlose Darbietung, singt euer angehender Superstar wie ein ganz Großer. Habt ihr jedoch einige Böcke drin, jault der Interpret schrill und singt im völlig falschen Tempo. Die Übergänge von Gesang zu Ohrenstrafe sind fließend, ihr klingt also nicht schon nach einem Fehler wie eine rostige Gießkanne.

Ein Tutorial und die leichteste Schwierigkeitsstufe richten sich an Neu- und Gelegenheitsspieler. Selbst bei schlechter Performance hat zumindest ein Juror ein Lob für euch übrig. Auf höheren Stufen sind die Symbole kniffliger angeordnet, auch Profis kommen hier schon mal ins Schwitzen. Besitzt ihr einen Tanzmatten-Controller, könnt ihr euch zum Superstar tanzen bzw. steppen. Wie von Tanzspielen wie "Dancing Stage" gewohnt, hüpft ihr analog zu den Bildschirmanweisungen auf die Pfeiltasten – und immer schön rhythmisch, versteht sich.

Während ihr euch durch den Wettbewerb kämpft, werden Bonus-Outfits, Bühnen-Sets und weitere Songs freigeschaltet. Die zusätzlichen Spielmodi sind spärlich: Bei "Jukebox" trällert euer Charakter automatisch ein Lied eurer Wahl, bei Karaoke singt ihr wirklich selbst (!) und lasst euch nachher von Anwesenden bewerten. Im Party-Modus singen bis zu vier Personen nacheinander und bewerten sich gegenseitig.

➲ **THOMAS SZEDLAK**

PS2 Meinung

Millionenschwere Lizenz, millionenstarkes Werbe-Budget – bleibt da noch Geld übrig für die Spiel-Entwicklung? Unsere anfängliche Skepsis war zum Glück unbegründet, Codemasters ist eines der besseren Lizenzspiele gelungen. Vor allem der Zielgruppe, also "DSDS"-Fans und Gelegenheitsspielern, dürfte es gefallen. Der Einstieg ist kinderleicht, Erfolgserlebnisse stellen sich sofort ein und das Songrepertoire ist über jeden Zweifel erhaben. Schade allerdings, dass beim Symbolflug-Musik-Timing geschlampt wurde – das machen andere Musikspiele wie Sonys "Amplitude" besser.

PS2 Testergebnis

DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR	Geschicklichkeit	Alter: frei
HERSTELLER: Codemasters	ENTWICKLER: Codemasters	ca. 40 Euro
1-4 Spieler (nacheinander), Memory Card, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, Tanzmatten-Controller	STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV Einfacher Einstieg 41 Songs – nur Hits! Interessanter "Superstar"-Modus	NEGATIV Keine RTL-Präsentation Nicht die echten Juroren Nicht alle Symbole erscheinen im Rhythmus	UMFANG: 8/10 GRAFIK: 6/10 SOUND: 9/10
Simpler Reaktionstest mit tollem Songangebot. Für Fans ideal!		71 PROZENT

100_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 15:53 Uhr Seite 100

Trefft ihr auf Monster, müsst ihr gleich fünf Angriffs-Züge im Voraus planen.

Unlimited Saga

Optik hui, Spiel pfui: Atari legt offensichtlich mehr Wert auf Verpackung, als auf Produktqualität. Die schicke Klapp-Hülle mit Bonus-DVD kann nicht darüber hinwegtäuschen, dass "Unlimited Saga" mit seiner antiquierten 2D-Grafik gut zehn Jahre zu spät kommt. Wir versuchen, das Spielspaß-Desaster kurz zu umschreiben: Wo man bei anderen Rollenspielen seine Hauptfigur direkt steuert, klickt ihr euch hier durch kryptische Level-Menüs. Noch komplizierter ist lediglich der Bildschirm mit den Charakter-Werten.

Im Vergleich zum Sphäro-Brett aus "Final Fantasy X" wirken diese Elemente so undurchsichtig wie Milchglasscheiben. Vom Kampf-Menü dürften Rollenspiel-Veteranen ebenfalls überfordert sein. Nachdem ihr fünf Angriffs-Typen hintereinander ausgewählt habt, entscheidet eine Art Glücksrad, ob dieser auch den gewünschen Effekt erzielt. Wer sich also ein Rollenspiel mit "Final Fantasy"-Qualitäten erhofft, sollte die Finger von "Unlimited Saga" lassen. Nur japanophile PS2-Besitzer und Verpackungs-Fetischisten dürfen einen Blick riskieren. ➲ MH

Testergebnis

UNLIMITED SAGA	
GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Square Enix
ALTER	ab 6
PREIS	ca. 60 Euro

STEUERUNG:	2/10	SPIELSPASS
UMFANG:	8/10	38
GRAFIK:	2/10	
SOUND:	8/10	

Veraltetes und in jeder Hinsicht zu kompliziertes Rollenspiel.

Naval Ops: Warship Gunner

Für außergewöhnliche Spielkonzepte war Koei schon immer gut. So auch bei "Naval Ops: Warship Gunner": Dahinter verbirgt sich ein skurriler Mix aus Schiffsbaukasten und geradliniger Action.

Vor jeder Mission zeigt euch eine kurze Übersicht, was euch bevorsteht. Nun könnt ihr aus Hunderten von Komponenten, aufgeteilt in Kategorien wie Waffensysteme, Luftabwehr oder Verteidigung, euren Kahn zusammenbasteln. Wem das zu mühsam ist, der kauft sich einfach ein fertiges, an echte Vorbilder angelehntes Kriegsschiff. In den anschließenden, eher simplen Gefechten versenkt ihr feindliche Pötte gleich reihenweise, das alles erinnert entfernt an ein "Baldur's Gate: Dark Alliance" mit Schlachtkreuzern. Das Ganze ist zwar recht krude und grafisch trist, macht aber trotz oder gerade wegen des schrulligen Spielprinzips doch einige Stunden lang Spaß. ➲ MG

Solche dicken Kampfkolosse sind nur mit den passenden Waffen zu knacken

Testergebnis

NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER	
GENRE	Action
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Koei
ALTER	ab 12
PREIS	ca. 60 Euro

STEUERUNG:	7/10	SPIELSPASS
UMFANG:	8/10	64
GRAFIK:	5/10	
SOUND:	5/10	

Kurzzeitig vergnügliche Schiffs-Action ohne Langzeitwirkung.

Curse – The Eye of Isis

Ade Kinderkram: Nach Teletubbies und Powerpuff Girls wenden sich die Entwickler von Asylum einem handfesten Horror-Survival-Adventure zu. In "Curse – The Eye of Isis" müsst ihr im viktorianischen England des ausgehenden 19. Jahrhunderts das Rätsel um eine mysteriöse, verdammt tödliche ägyptische Statue lösen. Und da die Programmierer ganz oft "Resident Evil" und "Silent Hill" gespielt haben, dürfen dunkle Gänge und allerlei verrottende Zombies nicht fehlen. Obwohl "Curse" viel falsch macht – das Kampfsystem ist faulig, die Steuerung stinkt zum Himmel – kommt doch so etwas wie Spannung auf. Das liegt vornehmlich an der interessanten Story und am stimmungsvollen Ambiente. Zusammen mit dem ein oder anderen Rätsel und den Hinweisen, die ihr nach und nach findet, tendiert das Ganze zudem viel stärker in Richtung Adventure als seine Vorbilder. ➲ MG

Dass die Kämpfe gruselig sind, liegt weniger am Erscheinungsbild der Gegner.

Testergebnis

CURSE – THE EYE OF ISIS	
GENRE	Horror-Adventure
HERSTELLER	Wanadoo
ENTWICKLER	Asylum Entertainment
ALTER	ab 16
PREIS	ca. 60 Euro

STEUERUNG:	5/10	SPIELSPASS
UMFANG:	7/10	66
GRAFIK:	7/10	
SOUND:	7/10	

Stimmungsvoller Horror – leider mit furchtbar miesen Kämpfen.

Playcom macht süchtig!

→ Online bestellen!
www.playcom.de

Sony PS2 + Eye Toy CamJam
Art.-Nr.: 38212

199.00 €

Sony PS2 + Eye Toy CamJam
+ Star Trek Voyager – Elite Force
Art.-Nr.: 83039

209.00 €

Nur solange der Vorrat reicht!

Die mit * gekennzeichneten Produkte sind bei Drucklegung noch nicht erschienen.
Die mit 🚚 gekennzeichneten Produkte werden versandkostenfrei geliefert.
Die mit ▶ gekennzeichneten Produkte sind Neuheiten.

playcom

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefax: 03 61.49 29-292, E-Mail:info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Lieferungen ab 60 € sind versandkostenfrei. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

☎ 03 61.49 29-300
Bestellannahme: Mo-Fr 8.00 Uhr-20.00 Uhr, Sa 9.00 Uhr-16.00 Uhr
Blitzservice: Bestellungen vor 16.00 Uhr werden am selben Tag versandt.
Händleranfragen erwünscht

Dreamcast · DVD VIDEO · PlayStation.2 · PSone · XBOX · NINTENDO GAMECUBE · GAME BOY COLOR · GAME BOY ADVANCE · PC CD-ROM

102_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 15:54 Uhr Seite 102

Dynasty Tactics 2

Die einzelnen Taktiken sind optisch aufwändig in Szene gesetzt.

Seit rund 15 Jahren bildet das Alte China nun schon das Szenario-Rückgrat der Koei-Spielepalette. Das "Romance of the Three Kingdoms"-Setting tauchte in letzter Zeit vor allem in der "Dynasty Warriors"-Serie auf, 2002 kam dann ein Taktik-Ableger hinzu. Das aktuelle "Dynasty Tactics 2" ist ein typischer Koei-Nachfolger: Story und Spielprinzip bleiben unverändert, die Fortschritte liegen im Detail. So greifen die Feldherren im Rundenkampf auf noch mehr und noch effektivere Taktiken zurück, die in Kasernen erlernt werden können. Spione verschaffen Informationen und können feindliche Offiziere zum Überlaufen bewegen.

Der Sieg führt über Angriffs-Combos, die ihr durch so genannte Verknüpfungen und Taktik-Ketten auslöst. Die wirken anfangs recht kompliziert und bedürfen einiger Eingewöhnung, verleihen dem taktischen Geplänkel aber auch einiges an spielerischer Tiefe. Zwischen den Kämpfen sorgt der locker-leichte Strategie-Modus für Abwechslung: Auf einer China-Karte trefft ihr grundlegende Entscheidungen, welche Truppe wohin zieht und wen angreift. Wer bereit ist, in ein Spiel etwas Einarbeitungszeit zu investieren, bekommt mit "Dynasty Tactics 2" eine attraktiv präsentierte, sehr vielschichtige Strategie-Tüftelei. ➲ MG

PS2 Testergebnis

DYNASTY TACTICS 2	Rundenstrategie	Alter: ab 12
HERSTELLER: THQ	ENTWICKLER: Koei	ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, Sprachausgabe Englisch, Text Deutsch, Dolby Surround, Dolby Digital	STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV Attraktive Grafik Einfache Steuerung Taktische Kämpfe mit viel Tiefgang	NEGATIV Etwas langatmig Eigenwillige Thematik Umständliches Combo-System	UMFANG: 8/10 GRAFIK: 7/10 SOUND: 7/10
Auch der zweite Teil ist einer der besten Taktik-Titel für die PS2.		80 PROZENT

Splinter Cell

Vor etwa einem halben Jahr sorgte "Splinter Cell" für Furore auf der PS2. In der Rolle von Top-Agent Sam Fisher macht ihr euch auf, georgischen Terroristen ihre Grenzen aufzuzeigen und den Weltfrieden zu sichern.

Oberste Priorität in den zehn abwechslungsreichen und sehr umfangreichen Missionen sollte dabei stets eine unauffällige Vorgehensweise haben. Es ist immer besser, mit Sam unbemerkt durch die Schatten zu schleichen, als sich blindlings in Feuergefechte zu stürzen. Da ihr unter anderem hangeln, schleichen, klettern und euch abseilen könnt, habt ihr innerhalb der Einsätze einen großen Handlungsfreiraum und könnt die vorgegebenen Ziele auf ganz unterschiedliche Art und Weise erreichen. Erleichtert wird der stellenweise recht schwierige Agentenjob durch coole Utensilien wie Nachtsichtgerät und Lasermikrofon.

Technisch überzeugt "Splinter Cell" mit einer bis auf ein leichtes Ruckeln sehr guten Grafik und toller Soundkulisse auf ganzer Linie. Wer bisher noch zögerte, muss sich den Titel zum Schnäppchenpreis nun unbedingt holen. ➲ FK

Hat euch ein Gegner entdeckt, solltet ihr ihn möglichst schnell eliminieren.

Ein optisches Highlight sind die hervorragenden Lichteffekte.

PS2 Platinum-Test

PlayStation 2 STAR

SPLINTER CELL	Action-Adventure	Alter: ab 16
HERSTELLER: Ubisoft	ENTWICKLER: Ubisoft Shanghai	ca. 30 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, mehrsprachig	STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS
POSITIV Dichte Atmosphäre Sehr umfangreich Viel Raum für individuelle Lösungswege	NEGATIV Try&Error-Passagen Ruckelige Grafik Treppeneffekte an Objektkanten	UMFANG: 10/10 GRAFIK: 8/10 SOUND: 9/10
Hochspannung garantiert: Absolut genialer Spionage-Thriller!		91 PROZENT

EINES TAGES
WIRD DAS ALLES MAL DIR GEHÖREN
www.now-then.net fotografie: kira bunse
www.mtv.de
MUSIC TELEVISION®

104_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 15:55 Uhr Seite 104

OPM2 – Leserforum

Habt ihr Fragen zur PlayStation2? Oder wollt ihr einfach eure Meinung loswerden? Dann seid ihr hier richtig – auf diesen Seiten habt ihr das Wort!

Kein Dolby Digital? Hi-Tech

Ich habe mir gerade "Hitman 2" als Platinum-Version zugelegt. Vorne auf der Packung steht "Dolby Digital", aber weder in der Beschreibung noch im Spiel habe ich die Möglichkeit, eine Raumklang-Funktion einzustellen. Das Spiel selber gibt auch keinerlei Signale an meinen Verstärker, so wie beispielsweise "GTA: Vice City (dt.)" es tut. Könnt ihr mir da helfen?

ANDREAS QUATSLING

OPM2: *"Hitman 2" unterstützt lediglich das Raumklang-Format Dolby Digital Pro Logic II. Dieses ist mit dem herkömmlichen Stereo-Signal über das Chinch-Kabel codiert und kann mit speziell dafür geeigneten Raumklang-Verstärkern wiedergegeben werden. Nur wenn dein Gerät diesen Pro-Logic-II-Standard unterstützt, kannst du auch "Hitman 2" mit genialem Raumklang genießen. "Grand Theft Auto: Vice City (dt.)" nutzt dagegen einen separat generierten DTS-Raumklang, der von den meisten aktuellen Verstärkern über ein optisches Digitalkabel wiedergegeben werden kann.*

Mafia Dezember 2003? Games

Im habe im OPM2 (Ausgabe 12/2003) gelesen, dass das PS2-Spiel "Mafia" im Dezember 2003 erscheinen soll. Aber mein Händler hat gesagt, dass damit dieses Jahr nicht mehr zu rechnen sei. Wisst ihr, wann es genau 'rauskommt?

CHRISTOPHER MÜLLER

OPM2: *Wir erstellen unsere Terminlisten stets auf Basis der Herstellerangaben. Wir hielten es ebenfalls für recht unwahrscheinlich, dass "Mafia" noch 2003 für die PS2 erscheinen würde. Unser Redakteurs-Instinkt hat uns natürlich nicht getäuscht: Die Umsetzung des PC-Hits wurde von Take 2 auf das 1. Quartal 2004 verschoben.*

Online-Problem Hi-Tech

Ein Freund von mir hat sich den Netzwerk-Adapter gekauft. Irgendwie gelingt es ihm aber nicht, eine Internetverbindung herzustellen. Er hat gehört, dass man mit bestimmten Modellnummern der PS2 nicht online spielen kann. Könnt ihr uns vielleicht irgendwie weiterhelfen?

SEBASTIAN RAUSCH

OPM2: *Man kann mit jeder PlayStation2 online gehen – auch mit dem Gerät deines Freundes sollte das möglich sein. Schaut euch das Hilfe-Video auf der beiliegenden Konfigurations-CD des Netzwerk-Adapters genau an, um sicher zu stellen, dass ihr die PS2 richtig konfiguriert habt. Hier wird jeder Schritt beschrieben und jede einstellbare Option kommentiert. Alternativ dazu könnt ihr auch in unserem Online-Spezial (OPM2 Ausgabe 09/03 ab Seite 140) nachschlagen.*

Sprachen bei PES 3 Games

Wie kann man den deutschen Kommentator beim Spiel "Pro Evolution Soccer 3" ändern, so dass er zum Beispiel englisch spricht? Beim zweiten Teil ging das. Das geht leider bei den Einstellungen nicht. Obwohl am Anfang ein Hinweis kommt "Kommentatoren-Sprache ändern".

PETER GRÖSSEL

OPM2: *Die Kommentatoren-Sprache lässt sich ändern, kurz nachdem du das Spiel gestartet hat. Du musst nicht umständlich durch Menüs blättern – das Spiel fragt dich automatisch, welche Sprache du auswählen möchtest. Zur Auswahl stehen Englisch, Französisch, Deutsch und Spanisch. Diese Einstellung wirkt sich auf die Menüpunkte und auf die Sprache der Kommentatoren aus.*

Mysteriöse Luke Hi-Tech

Ich hab' auf der Rückseite meiner PS2 einen Schacht, auf dessen Deckel "Expansion Bay" steht. Wozu ist dieser eigentlich gut?

PHILIP MICHAEL

OPM2: *In diesem Schacht wird die Festplatte für die PlayStation2 Platz finden, die hierzulande 2004 zusammen mit "Final Fantasy 11" erscheinen soll. Derzeit musst du den Deckel lediglich zur Installation des Netzwerk-Adapters abnehmen.*

"Midnight Club 2" lässt sich leider nur über ein Netzwerk mit dem Internet verbinden.

Midnight Club 2 online Games

Ich habe mir das Spiel "Midnight Club 2" gekauft, weil ich gerne online gegen andere Spieler antrete. Da ich schon viele Stunden mit "SOCOM: U.S. Navy Seals" verbracht habe, war ich vom Online-Spielfieber ergriffen. Als ich dann mit "Midnight Club 2" online gehen wollte, stand auf dem Bildschirm auf einmal: "Die Konfiguration wurde auf einer anderen Konsole erstellt. Keine Verbindung möglich". Bei der Hotline sagte man mir, da ich ein T-Online-Kunde sei, könne ich mit diesem Spiel nicht online gehen. Bei T-Online sei der Benutzername mit mehr als 13 Stellen zu lang. Das sei eben ein Fehler vom Spiel, da könne man nichts machen. Muss so etwas nicht auf dem Spiel vermerkt werden?

THOMAS KUSSMANN

OPM2: *Leider hat sich beim Online-Modus von "Midnight Club 2" tatsächlich ein Fehler eingeschlichen. Dieser tritt auf, sobald du deine PS2 direkt an ein DSL-Modem angeschlossen hast. Bei dieser Konfiguration muss für die Einwahl nämlich ein Passwort und ein User-Name in der Konfigurations-Datei eingegeben werden. Diese Zugangsdaten erkennt das Spiel jedoch nicht und du bekommt die von dir genannte Fehlermeldung. Für dieses Problem gibt es nur zwei Lösungswege: Entweder du schließt deine PS2 an einen DSL-Router (ca. 60 bis 80 Euro) an, der die Einwahl ins Internet selbstständig übernimmt; oder du nutzt über einen Internet-PC mit einer zweiten Netzwerkkarte die Internetverbindungsfreigabe. Dann musst du deine PS2 lediglich für ein PC-Netzwerk ohne Passwort und Benutzernamen konfigurieren.*

105_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 15:55 Uhr Seite 105

OPM2-Forum

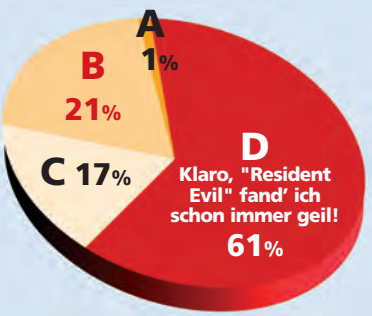
Live mitdiskutieren auf www.opm2.de

Aktuell, schnell, spannend!

OPM2-Leserumfrage (online)

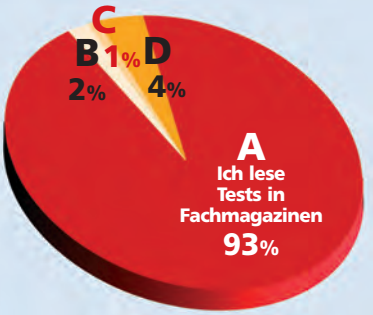
Wünscht ihr euch ein neues "Resident Evil" für die PS2?

- A Ich zock' immer noch an "Resident Evil: Dead Aim" 1%
- B Ein neues "Silent Hill" wäre mir lieber 21%
- C Nein, das ist mir alles viel zu gruselig 17%
- D Klaro, "Resident Evil" fand' ich schon immer geil! 61%



Nach welchen Kriterien sucht ihr eure Spiele aus?

- A Ich lese Tests in Fachmagazinen 93%
- B Ich kauf', was meine Freunde auch gut finden 2%
- C Ich vertraue der Werbung in TV/Magazinen 1%
- D Ich hol' mir besonders günstige Games 4%



OPM2 online

007-Steuerung
Ich wollte mal fragen, wie ihr die Steuerung von "007: Alles oder Nichts" findet. Also ich find sie ganz o.k., nur das Auto-Aiming ist mies!
TERMINATOR800

Steuerung ist okay und einfach, aber irgendwie in einigen Situationen kompliziert. Meine Demo-Bewertung für 007: Grafik: 89% (einfach nur geil, besonders die Zwischensequenzen) Sound: 91% (röhrende Motorrad-Geräusche, echte Geballer- und Explosionsgeräusche) Steuerung: 85%
GAMEFREAK@DENNIS0707

"Dog's Life" Geniestreich o. Müll?
Wie siehts aus? Hat jemand das Game? Also ich hab die Demo gezockt und bin begeistert. Wer von euch hat die Vollversion und wie findet ihr sie? **FLASH**

Ich hab' das Spiel und war ehrlich gesagt auch angenehm überrascht. Es ist witzig und die Idee ist einfach gut. Es lässt sich sehr gut spielen und wird später etwas schwieriger.

Die Aufgaben sind zum Großteil in jedem Teil der Welten recht ähnlich – machen aber trotzdem immer wieder Spaß! Wenn du die Demo geil fandest, dann kannst du es bedenkenlos kaufen!
MAXIMILIANUS

Ihr fragt, das Forum antwortet!

Secret Weapons Over Normandy
Sagt mal, was muss man da so machen? Ich weiß nur, dass es ein Flugsimulator ist. Was haltet ihr von dem Spiel?
PLEASE MAN

Es handelt sich um ein Flug-Action-Game, wo Luftkämpfe gegen die Nazis mit MGs stattfinden! Hört sich jedenfalls ziemlich genial an! Soll sich auch gut spielen, hab ich gehört! **BÖHSERZOCKER**

Harry Potter Quidditch Weltmeisterschaft
Wer hat das Game? Wie sind Grafik (Weitsicht, Schärfe, etc), Steuerung, Umfang? Gibts schon einen Test? Habe noch keinen gefunden! Wie würdet ihr es bewerten? Soll ich es kaufen?
GAMEFREAK@DENNIS0707

Also ich hab' das Game! Es ist im Multiplayer-Modus ganz geil, aber sonst ist es viel zu leicht und der Umfang ist auch nicht besonders! **TIMEBREAKER**

Fragen? Dann schreibt an:

CyPress GmbH
OPM2 Leserbriefe
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Fax: 0931-4069115

E-Mails: leserbriefe@opm2.de

Aus Zeitgründen ist es uns nicht möglich, Briefe persönlich zu beantworten. Auch individuelle Tipps zu Fragen rund um die PS2 können wir nicht verschicken. Wir bitten um Verständnis.

"SSX 3" online
Ich kauf' mir demnächst "SSX 3" und wollte mal fragen, wie der Online-Modus so ist. Stimmt es, dass man nur zu zweit online spielen kann, und dass sonst nur noch sechs Computerspieler mitspielen können? "Tony Hawk's 4" war online ganz schön enttäuschend. Ich würde auch gerne einige coole Sachen über das Game (on/offline) wissen! **KANTE**

Online macht das Game noch mehr Spaß als alleine. Allerdings hat der Online-Modus zwei Nachteile: 1. Man kann nur zu zweit spielen, es macht aber trotzdem eine Menge Spaß. 2. Man kann nur auf Pisten fahren, die der Gegner auch schon freigespielt hat. Es nützt also nix, wenn du schon den ganzen Berg geschafft hast und der Gegner hängt noch an der ersten Strecke. Normalerweise klappt das Game recht gut, es kommt allerdings auch in seltenen Fällen mal vor, dass es etwas lagt. Ansonsten solltest du dir es unbedingt kaufen! **ALLESCHECKER**

106_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 15:55 Uhr Seite 106

PlayStation2 Tipps & Tricks

Probleme mit dem Endgegner? Oder hängt ihr an einer Stelle fest? Mit unseren Cheats und Passwörtern sorgen wir für mehr PS2-Spaß – ohne Frust.

Der Inhalt

Cheats

Baldur's Gate: Dark Alliance 2 .. 106
GTA 3 106
GTA Vice City (dt.) 107
Findet Nemo 107
MTV Celebrity Deathmatch .. 108
Tony Hawk's Underground ... 108
WWE Smackdown: Here Comes The Pain 108

Action-Replay-Codes

Buffy Chaos Bleeds 110
Dead To Rights 111
James Bond 007: Nightfire ... 110
Kingdom Hearts Platinum 111
Time Crisis 3 111
Wallace & Gromit 110
WWE Smackdown: Here Comes The Pain 111
Worms 3D 111
XGRA 110

Einsteigertipps

Die Sims brechen aus 126
True Crime: Streets of LA 112
Need for Speed Underground .. 124

Komplettlösungen

Jak 2: Renegade 116
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs 122

Cheatkarten

True Crime: Streets of LA 129

"Baldur's Gate": Unsere Tipps liefern euch alle Charaktere die das Spiel bereithält.

Baldur's Gate: Dark Alliance 2

Versteckter Schwierigkeitsgrad

Spielt einmal durch und ihr erhaltet den Schwierigkeitsgrad "Extreme" als Bonus. In diesem Modus dürft ihr mit einem bereits aufgestiegenen Charakter weiterspielen.

Versteckte Charaktere

Spielt auf "Normal" durch und ihr erhaltet den Dunkelelfen Drizzt. Artemis bekommt ihr auf "Extreme". Ihr findet die Bonus-Charaktere, wenn ihr im Charakter-Auswahl-Menü von Allessia aus nach rechts drückt. Die Spielfiguren selbst sind nicht sichtbar, es werden nur die Namen eingeblendet.

Schnelles Aufleveln

Auf jeden Charakter wartet in der Stadt Baldur's Gate ein bestimmter NPC, der Geld und Erfahrungspunkte verschenkt.

- Für Borador, den Zwerg, ist es Durbem in der Taverne.
- Für Vhaidra, den Dunkelelfen, ist es Ulua in der Taverne.
- Für Allessia, die Priesterin, ist es Huros in der Kirche.
- Für Ysuran, den Necromant, ist es Omduil in der Bibliothek.

Leider machen die NPCs das nur für 2000, 4000, 8000 und 16000 Gold- bzw. Erfahrungspunkte. Danach ist Schluss! Mit einem Trick könnt ihr trotzdem euer Gold in XP umwandeln! Steckt dazu einen zweiten Controller ein und wählt über das Pausenmenü einen zweiten Charakter. Marschiert danach als Duo zum entsprechenden NPC und unterhaltet euch. Gebt ihm das Geld und beide Charaktere erhalten die Erfahrungspunkte, also auch euer Hauptcharakter! Wiederholt das mit den anderen Helden und ihr erntet insgesamt 120.000 Extra-XPs!

Grand Theft Auto Doppelpack

Take 2 Interactive bietet mittlerweile die beiden genialen Spiele aus der "Grand-Theft-Auto"-Reihe im günstigen Doppelpack an. Enthalten sind: "GTA 3" sowie "Grand Theft Auto Vice City (dt.)". Grund genug, euch die wichtigsten Cheats aufzulisten. Wichtig: Probiert die Codes bitte erst aus, nachdem ihr euren regulären Spielstand gespeichert habt. Viele der Codes können nicht mehr rückgängig gemacht werden!

Cheats für GTA 3

(Diese Cheats funktionieren nur im Spiel "GTA 3")

Gebt die Codes während eines Spiels ein, ohne zu pausieren. Eine kurze Meldung auf dem Screen informiert euch darüber, dass die Eingabe geklappt hat. Viele der Codes lassen sich mehrfach hintereinander eingeben und verstärken dabei jedes Mal den Effekt.

Alle Waffen aktivieren

R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Körperpanzer auffüllen

R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Lebensenergie auffüllen

R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Wetterbedingungen verändern:

Sonnenschein

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, △

Bewölkt

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, □

Nebelig

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ✕

Regenwetter

L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ○

Panzer zuschalten

○, ○, ○, ○, ○, ○, R1, L2, L1, △, ○, △

Fahndungslevel heraufsetzen

. . R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←, →

Fahndungslevel heruntersetzen

. . . . . R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

Kontostand aufbessern

R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

107_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 15:56 Uhr Seite 107

PLAYSTATION2-CHEATS

Fahrzeugaufbauten unsichtbar machen
(Nur noch die Reifen sind zu sehen)
. . . . . L1, L1, ■, R2, △, L1, △

Spielablauf verlangsamen
. . . . . △, ↑, →, ↓, ■, R1, R2

Spielablauf beschleunigen
. . . . . △, ↑, →, ↓, ■, L1, L2

Outfit verändern
Funktioniert erst im späteren Spielverlauf – durch jede weitere Eingabe wird ein anderes Outfit aktiviert.
. . . . . →, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, →

Tageszeiten wechseln schneller
. . ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ■, L1, △, ●, △

Cheats für GTA Vice City (dt.)

(Diese Cheats funktionieren nur im Spiel "GTA Vice City (dt.)")

Gebt die Codes zügig während eines Spiels ein ohne zu pausieren. Eine kurze Meldung auf dem Screen informiert euch darüber, dass die Eingabe geklappt hat. Wichtig: Sichert unbedingt euren Spielstand, bevor ihr die Cheats ausprobiert! Denn einige der Cheats können nicht mehr rückgängig gemacht werden!

Waffenarsenal zuschalten Code 1
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Waffenarsenal zuschalten Code 2
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←

Waffenarsenal zuschalten Code 3
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓

Körperpanzer auffüllen
R1, R2, L1, ✕, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Alle Frauen erhalten Waffen
→, L1, ●, L2, ✕, R1, L1, L1, ✕

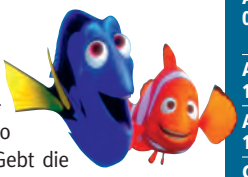
Alle Frauen folgen Tommy
. . . . . ●, ✕, L1, L1, R2, ✕, ✕, ●, △

Lebensenergie
R1, R2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Fahndungslevel reduzieren
. . . . . R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

"Findet Nemo": Cheats eingegeben und auf Bestätigung (oben) warten.

Findet Nemo



Wo gibt es denn so lange Cheat-Eingaben? Richtig: Nemo hat sie im Gepäck! Gebt die aufgeführten Cheats im Titel-Screen des Spiels ein. Als Bestätigung erhaltet ihr stets eine kurze Einblendung oben im Bild mit der sinnigen Aussage "Cheat".

Startet dann das Spiel und schwimmt mit Nemo durch die ersten Luftblasenringe. Pausiert nun das Spiel mit Hilfe der Start-Taste. Benutzt im Menü die Funktion "Beenden". Bejaht die Rückfrage "Level beenden?" Nach einem Ladevorgang findet ihr euch im Levelmenü wieder ("Der Schulweg" ist zu sehen). Drückt erneut die Start-Taste. Es öffnet sich ein Menü, in welchem ihr die Funktion "Cheat" vorfindet. Markiert das Wort "Cheat". Mit dem Steuerkreuz und mit den Richtungstasten ← und → wechselt ihr die aktivierten Cheats durch. Mit der ✕-Taste schaltet ihr Effekte nach Belieben an und ab. Benutzt jetzt einfach nur noch die Funktion "Weiter".

Unverwundbarkeit
. . . . △, ■, ■, ●, ●, ●, △, △, ■, ■,■, ●, ●, ●, ●, ■, △, ●, ●, ●, ■, ●, △, ●, ●, ■, ●, ●, △, ●, ■, ●, ●, ●, ●, △

Levelauswahl
. . . . . △, △, △, ■, ■, ●, ■, △, ●, ■, △, ■, △, ■, △, ●, △, △

Verstecktes Level freischalten
. . . . . △, ■, ●, ●, ■, △, △, ■, ●, ●, ■, △, △, ●, ■, △, ■, ●, ●, ■, △

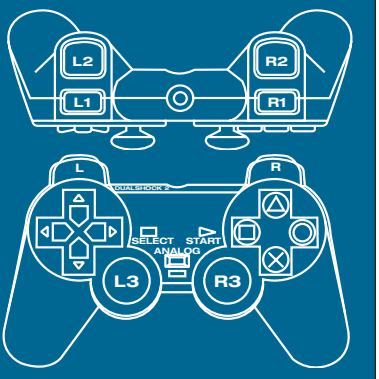
Credits ansehen
. . . △, ■, ●, △, △, ■, ●, △, ■, ●, △, ■, ■, ●, △, ■, ●, △, ■, ●, ●, △, ■, ●

Hersteller-Hotlines

Hier findet ihr eine Auflistung der wichtigsten Hotline-Nummern der Spielehersteller. Achtet darauf, dass die 0190er Nummern nicht billig sind. Notiert euch vor dem Anruf ganz genau eure Fragen, denn Zeit ist Geld.

ALLE SPIELETITEL 1,86 Euro/Min.	0190 - 82 46 83 Mo.-So. 8 - 24 Uhr
ACCLAIM 1,86 Euro/Min.	0190 - 82 46 63 Mo.-So. 8 - 24 Uhr
ACTIVISION 0,62 Euro/Min.	0190 - 51 00 55 Mo.-Fr. 14 - 18 Uhr, Sa.-So. 16 - 18 Uhr
ATARI 1,24 Euro/Min	0190 - 77 18 83 Mo.-Sa. 14 - 19 Uhr
AVALON 1,24 Euro/Min.	0190 - 77 18 88 Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
CODEMASTERS 1,24 Euro/Min.	0190 - 90 00 45 Abfrage
EIDOS 1,86 Euro/Min.	0190 - 83 95 82 Mo.-Sa. 10 - 22 Uhr
ELECTRONIC ARTS 1,24 Euro/Min.	0190 - 75 44 64 Mo.-Sa. 11 - 20 Uhr
KONAMI 1,86 Euro/Min.	0190 - 82 46 94 Mo.-So. 8 - 24 Uhr
SONY (SPIELE) 0,62 Euro/Min.	0190 - 57 85 78 Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
SONY (TECHNIK) 0,12 Euro/Min.	01805 - 76 69 77 Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
SWING Festnetztarif	02131 - 40 66 49 9 Mo./Mi./Fr. 16 - 19 Uhr
TAKE 2 1,86 Euro/Min.	0190 - 87 32 68 36 Mo.-Fr. 8 - 24 Uhr
THQ 0,62 Euro/Min.	0190 - 50 55 11 Mo.-Fr. 16 - 20 Uhr
UBISOFT 1,86 Euro/Min.	0190 - 88 24 12 10 Mo.-So. 11 - 24 Uhr

Tasten-Belegungen



Kommas zwischen den Zeichen bedeuten, dass die Eingabe nacheinander erfolgen muss. Ein "+" zwischen den Zeichen bedeutet, dass ihr die genannten Tasten gleichzeitig drücken müsst.

108_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 15:56 Uhr Seite 108

Tony Hawk's Underground

Die drei Old-Skool-Levels

School 2

Das erste Old-Skool-Icon, mit dem ihr den Bonuslevel "School 2" aus "Tony Hawk's Pro Skater 2" freischaltet, befindet sich in New Jersey. Fahrt über die Brücke, um den Fluss zu überqueren und haltet euch rechts. Durch die gläsernen Türen gelangt ihr in den Bahnhof. Fahrt hinab zu den Gleisen und haltet Ausschau nach einem roten Symbol, das hoch in der Luft über einigen grauen Quarterpipes schwebt. Springt hinauf und schnappt euch dieses Icon.

Venice

Das Old-Skool-Logo für den "THPS2"-Level Venice ist in Hawaii zu finden. Sucht nach der hölzernen, grimmig dreinblickenden Tiki-Statue, die vor einem Geschäft neben einer Quarterpipe steht. Nun müsst ihr in den Mund der Statue springen. Wenn ihr aus der Fahrt heraus Probleme damit habt, steigt vom Brett ab und geht zu Fuß. So trefft ihr die Öffnung leichter. Wenn ihr mehrere Versuche braucht, legt im Pausenmenü einen individuellen Startpunkt fest. Nach dem Sprung in den Mund gelangt ihr in einen Tunnel. An dessen Ende springt ihr hoch und schnappt euch das schwebende Venice-Symbol.

Hangar

Begebt euch zunächst nach Moskau. Dreht euch beim Start um und haltet euch links. Sucht nach der großen Kuppel. In ihrer Nähe steht ein rotes Gebäude mit mehreren Fenstern. Springt unten durch das fünfte Fenster von links, um in ein geheimes Treppenhaus zu gelangen, und sammelt ein weiteres Old-Skool-Icon ein. Damit schaltet ihr den Level "Hangar" frei, welcher ebenfalls aus "Tony Hawk's Pro Skater 2" stammt.

Freischaltbare Boni

Level "Hotter than Hell":
Beendet den Story-Modus
Skater Iron Man:
Beendet den Story-Modus auf "Anfänger"

"Tony Hawk's": Das Spiel hält extra für uns ein eigenes Cheatmenü parat.

"Tony Hawk's Underground": Mit unserer Hilfe findet ihr die versteckten Levels!

Skater Gene Simmons:
Beendet den Story-Modus auf "Normal"
Skater T.H.U.D.:
Beendet den Story-Modus auf "Krank"
20 Fußgänger als Skater:
Findet alle Gaps
Alle Cheats freischalten:
Erledigt alle 129 Levelziele

Cheats

Gebt die folgenden Wörter im Menü Cheat-Codes ein, das ihr unter Optionen/MTX Demo findet. Aktiviert dann die Cheats im Spiel, indem ihr Pause drückt, in die Optionen geht und dann Cheats anwählt.

Code	Effekt
letitslide	Perfektes Rail
keepitsteady	Perfekte Manuals
digivid	Alle Videos

MTV Celebrity Deathmatch

Fleißigen Spielern spendiert das Game Extras. Allerdings haben die Götter den Schweiß vor die Belohnung gesetzt. Schließt die angegebene Episode jeweils mit dem Rang "Perfect" ab.

Episode 1	Cousin Grimm
Episode 2	Frankenstein
Episode 3	Mummy, Tomb Ring
Episode 4	Wolfman, Graveyard Ring
Episode 5	Alien, Spaceship Ring
Episode 6	Gladiator Nick Dimond Wizard Johnny Gomez

"MTV Deathmatch": Fleißigen Spielern spendiert das Game neue Charaktere und Arenen.

WWE Smackdown: Here Comes The Pain

Shopzone Extras

Die folgenden Extras könnt ihr euch im Shop kaufen, nachdem ihr die erforderliche Menge an Credits erspielt habt:

Extra	Benötigte Credits
Jazz-Ladebildschirm	2000
Lita-Ladebildschirm	2000
Stacy-Keibler-Ladebildschirm	2000
Trish-Stratus-Ladebildschirm	2000
Victoria-Ladebildschirm	2000
Alternatives Outfit für Rico	2000
Movesets 1 - 4	2500
Movesets 5 - 8	2500
Alternatives Outfit für Eric Bischoff	3000
RAW B Arena	3000
Smackdown B Arena	3000
Sable-Ladebildschirm	5000
Torrie-Wilson-Ladebildschirm	5000
Alternatives Outfit für Stephanie McMahon	5000
Alternatives Outfit für The Rock	5000
Alternatives Outfit für Vince McMahon	5000
Rebellion Arena	5000
Summerslam Arena	5000
Alternatives Outfit für Big Show	6000
Alternatives Outfit für Chris Benoit	6000
Alternatives Outfit für Edge	6000
Alternatives Outfit für Kane	6000
Alternatives Outfit für Ric Flair	6000
Alternatives Outfit für Scott Steiner	6000
Alternatives Outfit für Stacy Keibler	7000
Alternatives Outfit für Torrie Wilson	7000
Wrestlemania 19 Arena	7000
Alternatives Outfit für Brock Lesnar	8000
Alternatives Outfit für Chris Jericho	8000
Alternatives Outfit für Shawn Michaels	8000
Alternatives Outfit für den Undertaker	8000
Alternatives Outfit für Triple H	10000
Alternatives Outfit für Kurt Angle	10000
Alternatives Outfit für Rob Van Dam	10000
Alternatives Outfit für Steve Austin	10000
"Bra and Panties"-Outfit für Jazz	10000
"Bra and Panties"-Outfit für Lita	10000
"Bra and Panties"-Outfit für Sable	10000
"Bra and Panties"-Outfit für Stacy Keibler	10000
"Bra and Panties"-Outfit für Torrie Wilson	10000
"Bra and Panties"-Outfit für Trish Stratus	10000
"Bra and Panties"-Outfit für Victoria	10000
Versteckter Wrestler: Animal	35000
Versteckter Wrestler: Hawk	35000
Versteckter Wrestler: Sgt. Slaughter	35000
Versteckter Wrestler: Ted DiBiase	35000
Versteckter Wrestler: "Classic" Undertaker	35000

WRC3. FEEL THE REAL DEAL.

Schlüpf in die Haut eines professionellen Rallyefahrers und erlebe den Fahrspaß von WRC. Fahr auf dem härtesten Gelände der Welt: auf den 14 offiziellen WRC-Strecken. Und schnall dich an. Denn wenn du die über 125 Etappen schaffst, wirst du das echte WRC-Gefühl kennen lernen.

FUN, ANYONE?

PlayStation 2

PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) www.playstation.de www.wrc3-thegame.com

PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. and Sony are registered trademarks of Sony Corporation. WRC 3: The Official Game of the FIA World Rally Championship and translations there of © 2003 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Evolution Studios. All official products of the FIA World Rally Championship licensed by International Sportsworld Communications Limited.

110_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 15:56 Uhr Seite 110

Action-Replay-2-Codes

Cheaten leicht gemacht. Mit einem Action-Replay-2 könnt ihr euren Spielen so richtig Beine machen. Wir liefern euch regelmäßig die neuesten Codes.

Buffy Chaos Bleeds

Master Code
(Dieser Code muss immer aktiv sein!)
0E3C7DF2 1853E59E
EE95FB92 BCD296A2

Extras freischalten
CEACA60C BCA99B84

Unbegrenzt Lebensenergie
DE85397A BCA99B83

Unbegrenzt "Energy-Power"
DE88A836 BCA99B83

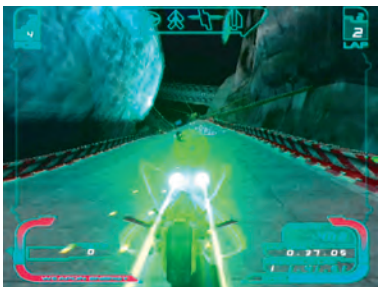
Unbegrenzt Pflock
DE82754E BCA99B83

Unbegrenzt Items
DE897502 BCA99B83

One-Hit-Kill
(Gegner werden mit dem ersten Treffer neutralisiert) DE886FCA 6AA9A187
DE886FD6 6AA9A187

Power-K.O.
(Gegner stehen nicht mehr auf, nachdem ihr sie K.O. geschlagen habt)
DEAEBD9E BCC0D11F

Gegnerische Lebensenergie wird nicht aufgefüllt
DE87C226 6AC9A187



"XGRA": Unbegrenzte Waffenenergie lehrt jeden Gegner das Fürchten.

XGRA

Master Code (Dieser Code muss immer aktiv sein!) 0E3C7DF2 1853E59E
EE802732 BCC77242

Unbegrenzt Schild
DE8E4CA6 BCA99B83

Unbegrenzt Energie für die Waffen
DE8E4C42 BCA99B83

Schneller DE854FDA BCA99B83

Ganz alleine auf der Strecke
DE935BDE BCA99B84

Nur ein Gegner pro Rennen
DE935BDE BCA99B85

"Wallace & Gromit": Da freuen sie sich. Cheats machen unverwundbar.

Wallace & Gromit in Project Zoo

Master Code
(Dieser Code muss immer aktiv sein!)
0E3C7DF2 1853E59E
EEB87F9A BCEF1AAA

Unbegrenzt Lebensenergie
DE818C96 E0AB9B8B
DE818C92 6AEBA937

Das AR-MAX ist da! Und wir versorgen euch sofort mit den ersten Codes zum neuesten Action-Replay aus dem Hause Datel. Nach und nach wird das neue AR-MAX das reguläre Action-Replay-2 verdrängen. Aber macht euch keine Sorgen, denn es gibt die Update-CD, die das alte AR2 in ein vollwertiges AR-MAX verwandelt.

James Bond 007: Nightfire

Die folgenden Codes funktionieren nur in Verbindung mit einem Action-Replay-MAX!

Master Code
(Dieser Code muss immer aktiv sein!)
4Q6M-7KR1-MJVZK
KGKP-DN94-QYKZB
RY4R-J4ZU-QC4TJ
RYV4-8EGD-AHH04
KEUZ-ZW97-1KM3W
FFZ7-PJ6C-2753D
9NYV-X0TJ-EYN7P
03AH-5PBC-9K2T7
KF4B-ZVHY-XJYZE
NP1B-6UZQ-40YBY
7JR9-KTGD-JVYZ9
03AH-5PBC-9K2T7

Unbegrenzt Lebensenergie
K66M-G1BP-GRMV3
MQVP-94XU-WVA4G
9DVV-HCDT-ER1Q8
04FU-YCQK-B26XW

Unverwundbar K4AY-E36C-CEQ1P
MQVP-94XU-WVA4G
0YE4-UMF1-EAQBJ
DE2Y-CJPX-DTMTZ

Kein Schmerz TQMP-N2H0-BFUFA
5WDK-P0AR-NW5J9
DGAW-ZRA6-4XJ2H

Unbegrenzt Munition
HBQJ-22Z9-FV28F
4PGR-8HFB-WPMZ6
DW4V-YPVA-HCTQE

Buffy Chaos Bleeds

Die folgenden Codes funktionieren nur in Verbindung mit einem Action-Replay-MAX!

Master Code
(Dieser Code muss immer aktiv sein!)
7DFK-KB76-C8NP7
3X39-7FHT-4015A

Extras freischalten
8NXG-1GAJ-YH50U
DQW5-EBVH-6KJH4

Unbegrenzt Lebensenergie
DB77-ATMJ-877BE
20GY-1V3B-ACHKG

Unbegrenzt "Energy-Power"
YQCJ-G4J6-1NG9B
KYYC-M9GB-W0RCX

Unbegrenzt Pflock
5RA2-VFQ5-E3PWA
16RF-Q8AN-TUHRB

"Buffy": Vampire sind böse! Gut dass wir Buffy ein paar Codes verraten können.

111_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 15:57 Uhr Seite 111

Time Crisis 3

Master Code
(Dieser Code muss immer aktiv sein!)
0E3C7DF2 1853E59E
EE97957A BCA99C80

Gigantischer Punktestand
D11D3046 C19E7B82

Unbegrenzte Anzahl an Spielleben
D11D3042 BCA99B88

Unbegrenzt Zeit
D11D309A BCA9C963

Kein Reload nötig beim Gebrauch von Faustfeuerwaffen-Munition
D11D370A BCA99B8C

Kein Reload nötig beim Gebrauch von M-Gun-Munition
D11D3716 BCA99B4B

Kein Reload nötig beim Gebrauch von Shotgun-Munition
D11D3712 BCA99BD3

Kein Reload nötig beim Gebrauch von Granaten-Munition
D11D371E BCA99B88

Dead To Rights

Master Code (Dieser Code muss immer aktiv sein!) 0E3C7DF2 1853E59E
EE9C3562 BCA99C80

Unbegrenzt Gesundheit
CE99DCEE BCA99B8A

"SmackDown!": Unbegrenzt SmackDown! Da krachen die Bretter im Ring mal richtig.

WWE SmackDown! Here Comes The Pain

Master Code
(Dieser Code muss immer aktiv sein!)
0E3C7DF2 1853E59E
EE8D0122 BCBA9032

Alle Optionen aktivieren
DEAE996E E0AB9B84

Unbegrenzt "SmackDown!"
DE83453A BCA99B83

Gegenstände im Shop kosten nichts DEAE9F42 E0AB9B83

Attribut-Punkte können auch gekauft werden, ohne zuvor die entsprechenden Erfahrungspunkte zu sammeln
DE8C20B6 E0AB9B83
DE901B6A E0ACC292

"Worms 3D": Würmer mit unendlich viel Lebensenergie sind nochmal so gefährlich!

Worms 3D

Master Code
(Dieser Code muss immer aktiv sein!)
0E3C7DF2 1853E59E
EEBD1142 BCEA80D2

God Mode
(Alle Spieler sind unverwundbar)
DEB4B432 E0AB9B84

Unendlich Zeit für einen Spielzug
D14C6732 BCA93B83

Waffen unbegrenzt verfügbar
DEBFFABE BF899B8B
DEBFFABA BCA99B83

Gegnerische "Künstliche Intelligenz" vermindern
(Eure Gegner treffen seltener)
DE8D2CCE BF899B8B
DE8D2CCA BCA99B83

Dead To Rights

Die folgenden Codes funktionieren nur in Verbindung mit einem Action-Replay-MAX!

Master Code (Dieser Code muss immer aktiv sein!) E810-ZX8T-0AGU9
JW6F-UYJM-UXYZ5
VFE7-FK9B-M32EA
KQEK-5ZFB-F8UP9

Unbegrenzt Lebensenergie
5T0F-N3X7-KNUQF
DT8Y-H3QV-X38V6

Unbegrenzt Rüstung
5CZK-BFJY-GAJFV
W8AP-B2E7-R44W5

Unbegrenzt Adrenalin
1Z7K-N7JB-HJFG6
ZZ2Y-MJGH-V1EUN

Unsichtbar FQ2T-34C6-TP877
XKKT-2NQF-Q0GD4

Gegner mit einem Treffer töten
ADJZ-9W4Q-6BRAE
KXTR-9KBF-RWC4J

Schlag- und Trittkraft verstärken
ATRE-Q2N3-5HWZC
VMZ0-JRWB-V0N00

Level-Anwahl Z95R-XF92-83H7A
5EJE-3MFD-R3QBA

Kingdom Hearts Platinum

Die folgenden Codes funktionieren nur in Verbindung mit einem Action-Replay-MAX! Ihr braucht die deutsche Version des Spiels.

Master Code
(Dieser Code muss immer aktiv sein!)
7HRV-KN7Z-J1YG1
6MUD-2Z39-7A6CE
G27J-KMHJ-Q62TF
VFE7-FK9B-M32EA
KQEK-5ZFB-F8UP9

Unbegrenzt Munny
KUYM-HJN3-THN3W
7KYZ-W1ZQ-6ZNT2

Alle Trinities verfügbar
MQ0M-HF8D-MHWXG
28AW-6E9H-W2ZEJ

Alle Dalmatiner X22Q-0UCQ-6U8BY
1EFB-UGKC-V4KY6
A0AC-YXMA-5MC1N
8G5P-200Q-Y2CXG
TN21-P71N-NZK8V

In Battle Codes – Kampfcodes
(Muss aktiv sein) UYV0-Y32K-G2490
(Muss aktiv sein) XXRE-K9RA-6KXRU
MCJ6-AMQ9-BW897
RPPC-AGV9-F8UF2
FA7E-WQQV-RF6JZ

Unbegrenzte HP für alle Charaktere
JYD4-AYAV-8U3TD
7P7V-8BQN-PCNMF
V4CC-E8K5-9P53U
8EVC-9H32-ZHD13

Unbegrenzte MP für alle Charaktere
C1ZU-A8M9-YMHRC
PUFC-UDP0-EVW73
9XYF-Y0QR-4CGDP
X3NV-Z60E-H7EK5

"Kingdom Hearts": Auch für den Klassiker bietet das praktische AR-MAX Codes an.

112_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 15:58 Uhr Seite 112

True Crime Streets of LA

Gewalt und Verbrechen blühen und gedeihen auf den Straßen von LA! Es wird Zeit, für Recht und Ordnung zu sorgen.

GRUNDSÄTZLICHE ÜBERLEBENSREGELN – ZU FUSS

Wie im echten Leben: Haltet euch von der Straße fern.

Ups! Mit ein wenig Glück erledigt der Verkehr Arbeit.

Auch die ersten Schritte im Spiel wollen gelernt sein. Obwohl "True Crime" sehr gerne mit "GTA Vice City (dt.)" verglichen wird, gibt es wichtige Unterschiede. Zuerst solltet ihr ausprobieren, ob ihr mit der Kameraführung und Zieleinrichtung klar kommt. Bei Bedarf könnt ihr diese in den Optionen invertieren, also umdrehen. Das funktioniert jederzeit auch im Spielverlauf. Legen wir also los mit den vielen Kleinigkeiten, auf die ihr achten solltet:

Runter von der Straße

Selbst wenn Fahrzeuge gerade erst angehalten haben, neigen die rücksichtslosen Fahrer dazu, einfach wieder Gas zu geben. Auch wenn euch ein Wagen dabei nur leicht streifen sollte, wird euch Lebensenergie abgezogen. Haltet also respektvoll einen Sicherheitsabstand ein.

Umschauen!

Bevor ihr über eine Straße rennt, kann euch ein schneller Kameraschwenk davor bewahren, auf einer Kühlerhaube zu landen.

Augen auf!

Waghalsige Sprünge von Brücken und anderen hohen Stellen werden mit Energieabzug geahndet. Achtung: An manchen Brüstungen sind die angezeigten Begrenzungen stellenweise durchlässig. Zu Deutsch: An einigen Stellen fallt ihr einfach "durch" die Grafik hindurch nach unten.

Verfolgung per pedes

Müsst ihr die Beine unter den Arm nehmen und einen Verbrecher per pedes verfolgen, ist es oft sinnvoll, am Bordstein, ganz knapp am Rand der Straße zu laufen. Der Vorteil: Ihr rempelt keine Passanten an, die euch bremsen würden und außerdem werden durch wilde Schüsse des Gangsters keine Zivilisten in Mitleidenschaft gezogen.

Autos "borgen"

Ein fahrendes Auto zu stoppen, indem ihr Nick einfach auf der Straße stehen lasst, ist sehr unvernünftig. Braucht ihr mal dringend einen fahrbaren Untersatz, "borgt" euch einfach im Umfeld von Ampeln einen Wagen aus. Ist die Ampel rot, findet sich immer wieder ein stehendes Vehikel, das ihr beschlagnahmen dürft.

GRUNDSÄTZLICHE ÜBERLEBENSREGELN – IM AUTO

Schneller geht's mit Blaulicht

Ab in eine von Nicks Kisten und ➔ gedrückt! Die Sirene klingt nicht nur ungeheuer cool, sondern sorgt auch dafür, dass andere Fahrzeuge euch Platz machen. Rast ihr jedoch zu schnell, können euch auch die Zivilfahrzeuge nicht schnell genug ausweichen. Verlasst euch also nicht zu sehr auf euer Sonderrecht. Manchmal geht es schneller, wenn ihr nicht sinnlos Vollgas gebt.

Blindes Rasen ist sinnlos

Wie die viel zitierte "Wildsau" durch die Straßen der Großstadt zu jagen, macht Riesenspaß, allerdings verliert ihr bei solchen Aktionen schnell mal die Kontrolle. "Nehmt" ihr dabei versehentlich einen Passanten mit, kostet das wertvolle Punkte. Achtet also auf angemessene Geschwindigkeit. Und trainiert unbedingt das Bremsverhalten – damit kommt ihr schneller um Kurven.

Sirene an und los! Klingt cool und macht Spaß!

Fahrzeugwahl: Für Anfänger eignen sich beispielsweise Taxis.

Kenne dein Auto

Gewöhnt euch an, anfangs immer denselben Fahrzeugtyp zu benutzen. Da die Vehikel recht unterschiedlich reagieren und sich vor allem im Bremsverhalten sowie in der Kurvenlage stark voneinander unterscheiden, tut ihr euch anfangs mit einem Standardtypen (z.B. Taxi) selbst einen Gefallen. Habt ihr dann das Handling raus, könnt ihr euch auch an schnellere Kisten wagen.

Unser Tipp: Nicht die schnellste Karre ist die beste, sondern die mit der besten Kurvenlage.

Verfolgungsjagd

Sollt ihr flüchtige Fahrzeuge stoppen, bringen Schüsse nicht sehr viel. Rammt die Fluchtfahrzeuge einfach von der Straße! Versucht, sie möglichst seitlich abzudrängen. Mit etwas Übung schiebt ihr sie so an Häuser, deren Mauerwerk den Rest der Arbeit übernimmt. Sobald eine verdächtige Kiste zum Stehen gebracht wurde, müsst ihr beobachten, was die Verdächtigen machen. Aggressiven Zeitgenossen begegnet ihr mit Waffengewalt oder ihr prügelt sie nieder. Sollten die Insassen jedoch aussteigen und freiwillig die Ärmchen nach oben recken, genügt eine Verhaftung.

Unfreiwilliger Ausstieg

Die L1-Taste veranlasst Nick bekanntlich, sich in ein Auto zu setzen und auch wieder auszusteigen. Betätigt ihr während einer Fahrt versehentlich L1, lässt sich Nick einfach aus dem Auto fallen, egal wie schnell es gerade fährt. So etwas kostet Lebensenergie.

113_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 15:58 Uhr Seite 113

STREET-CRIMES

Grundsätzliches zu Street-Crimes

Nick steht anfangs wirklich alleine und vor allem dumm da, im riesengroßen Los Angeles. Nicht nur, dass an jeder Ecke das Verbrechen blüht, auch die Spielmechanik will erst einmal gelernt sein. Am besten übt ihr die Steuerung, indem ihr euch schon zu Beginn des Spiels angewöhnt, Street-Crimes zu lösen. Diese zufällig generierten Aufgaben bringen euch so manchen Extra-Punkt ein. Aber vor allem lernt ihr hier schnell und effektiv den Umgang mit dem Controller. Beherzigt vor allem eine Grundregel: Erst denken, dann schießen! Schnell trefft ihr hilflose Zivilisten in Auseinandersetzungen und bekommt zur Strafe Punkte abgezogen. Wer hier nicht aufpasst, hat einen mühevoll angesammelten Vorrat an Punkten schnell wieder verbraucht. Achtet auch darauf, welche der Street-Crimes euch liegen, und welche euch Probleme bereiten. Missachtet ihr Street-Crimes, hat das keinen Einfluss auf den Story-Verlauf. Kleine Nebenaufgaben, die sich schnell lösen lassen, sollten jedoch grundsätzlich absolviert werden, um den Punktestand aufzubessern.

Street-Crimes aufzuklären sorgt für ein sicheres Polster auf eurem Punktekonto. Erledigt also immer wieder mal welche.

Bad Cop? Übertreibt es nicht mit dem Waffeneinsatz.

Seitenhiebe: Achtet auf die Durchsagen bei Street-Crimes.

Einschüchtern

Schüsse in die Luft und eine blinkende Polizeimarke (R2 + ◉) wirken manchmal wahre Wunder und schüchtern Verbrecher ausreichend ein. Um Warnschüsse abzugeben, muss die R2-Taste einfach gedrückt gehalten werden. Zielt jetzt neben euer potenzielles Opfer und drückt ab. Blindes Drauflosballern beeinträchtigt jedoch schnell herumstehende Zivilisten.

Verhaften, durchsuchen, verhaften, ...

Schon während der ersten "True Crime"-Episode könnt ihr euch an den vielen Street-Crimes beweisen und zusätzlich alle Passanten nach Drogen und Waffen durchsuchen. Ihr schafft euch damit ein kleines Punkte-Polster.

Richtig draufhauen

Auch Schlägereien wollen gelernt sein. Achtet darauf, eure Gegner mit einem Griff und anschließendem Wurf zu Boden zu schmettern, sobald sie benommen sind. Das beeinträchtigt die gegnerische Energieleiste und verkürzt die Kampfdauer.

Im Spielverlauf lernt ihr verschiedene Kampfgriffe. Setzt ihr diese nicht ein, artet so manche Schlägerei zum langweiligen Dauerkampf aus. Schaut oben rechts auf die Anzeige neben dem Gegnersymbol; sobald die Ausrufezeichen alle grau unterlegt sind und ein entsprechender Ton zu hören ist, könnt ihr schnell einen wirkungsvollen Griff ansetzen.

Ach ja, werdet ihr im Zuge von Street-Crimes in Schlägereien verwickelt, solltet ihr darauf achten, nicht versehentlich auf die Straße zu geraten. Dann nämlich kommt es immer wieder vor, dass rücksichtslose Autofahrer Nick umfahren! Tipp: Versucht stattdessen, eure Gegner auf die Straße zu treiben. Mit ein wenig Glück verkürzen die Autos dort die Dauer des Kampfes rapide.

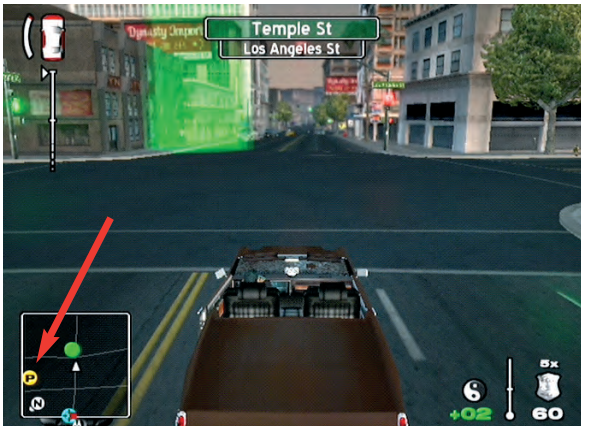
Übrigens: Denkt daran euch umzusehen, bevor ihr weich geklopften Gegnern Handschellen anlegt. Auch bei dieser Aktion könnt ihr Opfer eines dämlichen Autofahrers werden. ➲

Achtet auf die eingeblendeten Tipps im Spielverlauf!

Sobald ein Gegner betäubt ist könnt ihr Kampfgriffe einsetzen.

114_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 15:58 Uhr Seite 114

Justiert die Kamera, bevor ihr in eine Auseinandersetzung geratet. Das spart sehr oft Lebensenergie.



Behaltet das Radar im Auge. Die P-Symbole zeigen Parkhäuser an. Hier gibt es einen neuen Wagen, Lebensenergie und Speichern für lau.

Kameraführung

Kommt ihr mit eurem Einsatzfahrzeug bei einem Street-Crime an, solltet ihr in sicherer Entfernung anhalten und die Kamera justieren. Erst dann könnt ihr probieren, ob sich die Verdächtigen von Sirene und Blaulicht zum Aufgeben bewegen lassen. Apropos aufgeben: Vergesst nie, das ein Cop eine Polizeimarke hat, die er vorzeigen kann (R2 + ●). Auch das kann so manchen Verbrecher zur Aufgabe bewegen.

Im Spielverlauf tauchen mehrere alternative Missionen auf. Ein Blick auf die Missionsübersicht – und ihr dürft auch diese spielen.

Freie Auswahl – fleißigen Cops winken Bonusabschnitte.

Speichern

Leider bietet die automatische Speicherfunktion nicht an, nach jedem Street-Crime den Spielstand zu sichern. Aber mit einem kleinen Trick könnt ihr dennoch den Fortschritt sichern. Habt ihr einige Street-Crimes gelöst und somit ein sicheres Punkte-Polster angesammelt, marschiert ihr einfach in eine Garage (wird auf dem Radar als "P" angezeigt). Hier erfolgt ein schnelles Speichern des Spielstands – nebenbei wird eure Lebensenergieleiste aufgefüllt.

Schleichaktionen

Wurdet ihr bei einer "Infiltrations"-Mission entdeckt (die drei Fragezeichen des Gegners sind weiß unterlegt) hilft es, sofort mit der Betäubungspistole zu schießen. Mit ein klein wenig Glück entgeht ihr gerade noch eurer eigentlich sicheren Entdeckung.

Hebt euch die Betäubungspfeile für brenzlige Situationen auf.

Die Sache mit den alternativen Missionen

Abhängig davon, wie ihr in LA das Verbrechen bekämpft, variiert die Missionsreihenfolge. Wollt ihr keine einzige Aufgabe verpassen, solltet ihr euren fortgeschrittenen Speicherstand von Zeit zu Zeit überprüfen. Hier werden nämlich die verpassten, alternativen Missionen angezeigt und ihr könnt direkt dort einsteigen. Denkt aber daran, dass ihr nach Abschluss einer alternativen Mission die schon bekannte Storyline noch einmal vorgesetzt bekommt.

Schneller geht's, wenn ihr die Mission spielt, die automatische Speicherung abwartet, dann neu startet und den Speicherstand wieder einladet.

Upgrades

Im Verlauf des Spiels könnt ihr immer wieder eure Fertigkeiten verbessern. Am Schießstand verdient ihr euch z.B. neue Waffen. In der Fahrschule lernt ihr weitere Fahrmanöver und im Dojo erfährt Nick die Kniffe des Kampfsports. Auf welche Fertigkeiten ihr dabei am meisten Wert legt, ist euch überlassen. Haltet aber die Augen offen, denn viele Schulungs-Orte tauchen nur auf eurem Radar unten links im Screen auf.

Seitenhiebe

Achtet auf die Durchsagen zu den einzelnen, zufällig generierten Street-Crimes. Hier findet sich die eine oder andere Schweinerei. Auch der Publisher von "True Crime: Streets of LA", die Firma Activision, wird auf die Schippe genommen.

115_OPM2_01_2004_ME.ps 04.12.2003 15:59 Uhr Seite 115

Veränderte Charaktere

Startet ein neues Spiel und legt euch einen "True Crime"-Speicherstand an. Gebt dann die entsprechenden Codes als Lettern eures Nummernschildes ein. Markiert nun unten links in der Eingabe die grüne Funktion "O.K.". Haltet nun erst die Tasten R1 + L1 gedrückt und betätigt erst dann die ⊗-Taste zum Bestätigen. Als Zeichen dafür, dass die Eingabe richtig erfolgte, wird ein kurzer Jingle eingespielt.

Charakter	Eingabe	Charakter	Eingabe
Bum	BooZ	Asiat 2	MRFU
SWAT	5WAT	Asiat 3	PHAM
Commando	M1K3	Lady	TATS
Police Officer	FATT	Streetpunk	MNKY
Officer Johnson	FUZZ	Punkgirl	BooB
Nicks Chefin	B1G1	Pimp	P1MP
Nicks Partner	ROSA	Boxer	BRUZ
Nicks Partner in Unterwäsche	HURT_M3	Biker	HAWG
Gangster	TFAN	Donkey	JASS
Asiat	HARA	Corpse	J1MM

Nach dem richtigen Eintrag auf dem Nummernschild tretet ihr mit unterschiedlichen Charakteren an.

Snoop Dog

Für ihn müsst ihr die 30 in LA versteckten Knochenfinden.

WIE BESIEGT MAN DEN SCHARFSCHÜTZEN IN EPISODE 2?

Episode 2 – 9 – Finale: Scharfschütze

Es ist eine reine Frage der Geduld, den Scharfschützen zu erledigen. Zuerst werden alle drei Fenster zerschossen. Gewöhnt euch an, mit Hilfe der △-Taste immer hin und her zu rollen. Nur in den Ecken links oder rechts ladet ihr nach. In diesen Ecken kann euch der Scharfschütze nur treffen, wenn er euch direkt diagonal gegenüber an einer von drei Stellen steht und auf euch schießt. Um den Scharfschützen überhaupt in Mitleidenschaft zu ziehen, müsst ihr in euren Scharfschützen-Modus wechseln. Haltet einfach die R1-Taste, bis das Fadenkreuz erscheint und zielt grob in die Richtung des Gegners. Ballert sofort einige Kugeln ab (einfach schnell mehrmals R1 betätigen). Ihr müsst den Scharfschützen nicht unbedingt in der Mitte eures Fadenkreuzes haben – auch der eine oder andere Querschläger sorgt für die nötige Wirkung. Rollt euch dann sofort mit Hilfe der △-Taste direkt aus der Weitschussansicht zur Seite. Ansonsten werdet ihr möglicherweise getroffen. Wiederholt das Spielchen so lange, bis die Mission gewonnen ist. Übrigens: Hat Nicks Lebensleiste stark gelitten, und erscheint euch der Gegner zu stark, kann ein schneller Neustart der PS2 dafür sorgen, dass euch keine Plakette abgezogen wird. Ladet dann einfach die Episode noch einmal ein.

Versucht euch möglichst oft abzurollen.

Deckung suchen oder in Bewegung bleiben – Gegner schießen lassen und dann selbst mit der Zielfunktion (R1 gedrückt halten) zuschlagen.

WIE ENTKOMMT MAN DEN VERFOLGERN IN EPISODE 3?

Episode 3 – 3 – Überwachung missglückt

Sofort Vollgas geben! Blaulicht raus! Und versucht erst gar nicht, zurückzuschießen! Euch rücken schießwütige Gangster auf den Hals! Versucht jede Seitenstraße zu nutzen und nach Möglichkeit zivile Fahrzeuge zwischen euch und den Verfolgern zu halten.

➲ GUNTHER HRUBY

Tipp: Versucht eine Rasenfläche zu erreichen! Die Gauner bleiben nämlich immer auf befestigten Straßen. Sobald das Auto eurer Gegner nicht mehr auf dem Radar angezeigt wird, seid ihr in Sicherheit.

Gebt sofort Vollgas! Das sichert wertvolle Meter Vorsprung!

Sinnlose Fahrmanöver werden schwer bestraft.

116_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 9:57 Uhr Seite 116

Jak 2: Renegade

Die Strapazen nehmen kein Ende: In Teil 2 unserer Komplettlösung muss Jak Artefakte suchen, Höllen-Kreuzer zerstören und gegen Praxis kämpfen.

AKT II

Mit dem Jet-Board erklimmt ihr den Hügel bei der Mine.

Damit Jak eine Bombe wirft, müsst ihr sehr hoch springen.

Killt die getarnten Metallschädel am besten mit der blauen Gun.

Presst euch an die Wand, um euch zu verstecken.

Lege die Kanalisation trocken und finde die Statue

Ist die bombige Gefahr gebannt, macht ihr euch auf den Weg zu Krew. Er möchte, dass ihr eine verlorene Statue in der Kanalisation sucht. Dies ist ein reiner Jet-Board-Auftrag. Bei der ersten Abzweigung steigt ihr auf das schwebende Sportgerät und skatet nach rechts an der "Schraube" entlang. Am Ende des Gangs ist ein Ventil, mit dem ihr den Wasserspiegel senkt. Ein neuer Gang wird frei, an dessen Ende ein weiteres Ventil wartet. Nach diesem Prinzip arbeitet ihr euch bis ganz unten durch, dort findet ihr die Statue. Den Hindernissen in den Gängen weicht ihr mit ein wenig Geschick einfach aus.

Hole das Siegel aus den Wasser-Slums zurück

Seid ihr wieder an der Oberfläche, meldet sich Brutter: Er bietet euch ein Stück des Siegels der Stadt an, ihr müsst es nur aus den Wasser-Slums holen. Dieser Teil war einfach, aus dem Slums zu entkommen ist ein anderes Problem. Fahrzeuge gibt es nicht, benutzt ihr das Jet-Board auf dem Wasser, werdet ihr sofort abgeschossen, und zu allem Überfluss ist die halbe Krimzon-Garde hinter euch her. Also schießt euch den Weg frei und springt über flüchtende Passanten hinweg. Habt ihr die Slums erreicht, ist die Flucht geglückt.

Gewinne das Rennen der dritten Klasse im Stadion

Auf zum Rennstadion. Und siehe da, die Mechanikerin entpuppt sich doch tatsächlich als unsere alte Freundin Kiera. Sie rät uns, die Rennen zu gewinnen, um zum Baron zu kommen. Also nehmen wir gleich mal an einem Rennen dritter Klasse teil. Nach ein paar Proberunden, die ihr vermutlich erst mal haushoch verlieren werdet, solltet ihr langsam den Kniff 'raushaben. Da ihr sehr schnell seid, braucht ihr euch um die Konkurrenz erst mal wenig Sorgen zu machen. Passt auf, dass ihr nicht von der Strecke fallt, und der Sieg ist so gut wie euer. Wenn ihr mutig seid, könnt ihr an der ersten Stelle ohne Begrenzung mittels Turbo und Sprung ein paar Meter abkürzen – die Aktion will aber sehr gut getimed sein, sonst fallt ihr in den Tod oder knallt an die Decke.

Jage die Metallschädel im Haven-Wald

Mit dem Sieg in der Tasche gehen wir zu Sig. In den Haven-Wäldern sind Metallschädel aufgetaucht und zu allem Überfluss sind die Kerle auch noch getarnt. Wir düsen sofort dorthin, um aufzuräumen. Das Wichtigste ist es hierbei, immer in Bewegung zu bleiben, dann treffen euch die Schüsse der Gegner nicht. Erledigt die Monster mit Schusswaffen, kommen sie euch zu nahe, setzt die Wirbelattacke ein. 30 Gegner wollen gegrillt werden, die Karte zeigt praktischerweise die Positionen der Biester an.

Zerstöre das Schiff an der Bohrinsel

Nach diesem einfachen Auftrag gehen wir zu Vin – ein Tanker voller Eco soll aufgehalten werden. Steigt in das Gefährt. Die fliegenden Garden des Barons stürmen im Dutzend auf euch ein, eure einzige Aufgabe hier ist es, zu überleben und alle Gegner abzuknallen. Nach einer scheinbar endlosen Schießerei öffnet sich das nächste Tor. Knackt die Kisten und steigt gleich in den nächsten Wagen. Neben normalen Garden bekommt ihr es auch noch mit einem großen, bewaffneten Schiff zu tun. Nehmt die Kanonen ins Visier, sobald sie anfangen zu feuern, die vereinzelt auftauchenden Wächter schickt ihr auch so schnell wie möglich ins Laser-Nirvana. Das Ganze wiederholt ihr noch ein paar Mal, bis ihr am nächsten Teleporter seid.

Hole das Siegel von der Ausgrabungsstätte zurück

Haben wir den neuen Job angenommen, fliegen wir wieder zum Schwebebus und mit diesem zur Grabung des Barons. Fünf Knöpfe wollen gedrückt werden; um weiterzukommen, entnehmt der Karte die Positionen. Dann erwarten euch noch diverse Lava-Sprungpassagen. Am Ende findet ihr das Siegel. Sackt es ein und kehrt zurück.

Die fiesen Schwebepanzer nehmt ihr am besten mit der blauen Schnellfeuerwaffe aufs Korn – und danach nichts wie weg!

117_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 9:57 Uhr Seite 117

Merkt euch die Käfer mit dem roten Bauch. Sie öffnen die Tür.

Achtet darauf, welche der Platten kurz aufleuchten.

Zerstöre sieben Höllen-Kreuzer

Nun folgt die nächste Mission für Masochisten: Torn will, dass ihr die fünf neuen Panzerwagen des Barons unschädlich macht. Dazu habt ihr wie immer nur ein Leben und beim ersten Schuss auf einen der Wagen ist wie immer die ganze Armee hinter euch her und euer vermeintliches Opfer beschießt euch auch aus allen Rohren. Diese Mission lässt sich nur mit Taktik, Planung und viel Ruhe bewältigen. Schnappt euch ein möglichst großes Gefährt, das viel aushält, und sucht den ersten Schwebepanzer. Nähert euch, bis ihr direkt hinter ihm seid, und eröffnet das Feuer mit der Schnellfeuerwaffe. Ein paar ordentliche Treffer und der Gegner geht zu Boden.

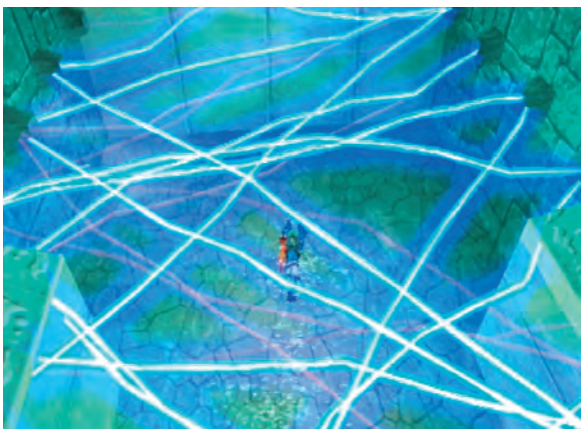
Jetzt heißt es "Flucht nach vorne": Sucht sofort eine Stelle, an der ihr euch verstecken könnt: Entweder eine Brücke über die Gräben oder eine kleine Seitengasse. Presst euch an die Wand und hofft, dass euch die Garde nicht findet. Diese Prozedur wiederholt ihr bei allen Panzern. Egal wie verlockend es scheint, gleich mehrere in einem Anlauf abzuschießen, die Gefahr, dabei selbst über den Jordan zu gehen, ist zu groß.

Gewinne Onins Spiel

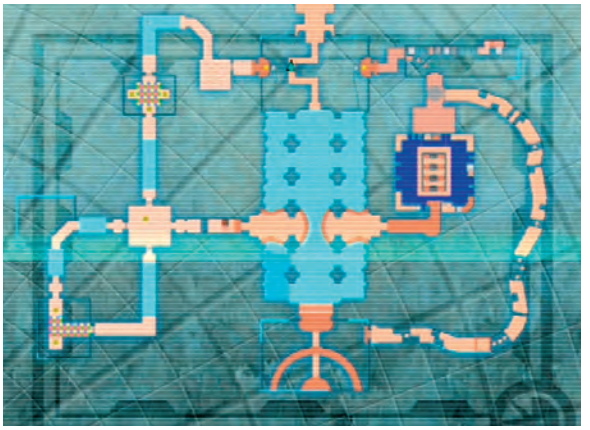
Onin stellt euch vor eine harte Prüfung: Sie beschwört angenehm bekannte Symbole, die ihr mit schnellem Knopfdrücken bestätigt, um Punkte zu erhalten. Die Reihenfolge, in der ihr die Tasten drückt, ist egal. Hauptsache ihr trefft die Symbole, bevor sie runterfallen. Wo ⊗, ▢, △ und ○ auf dem PS2-Controller liegen, solltet ihr natürlich wissen. Nach 400 korrekten Eingaben setzt Onin das Siegel von Mars zusammen und schickt euch damit in den Canyon, wo ihr mit Hilfe des Siegels Mars' Grab suchen sollt.

Bringe Gegenstände in den Niemands-Canyon

Geht zum Lichtkegel und setzt das Siegel ein. Folgt dem Weg zu Fuß und mit dem Jet-Board, um zu einer Precursor-Maschine zu kommen. Mit den anderen Teilen repariert das dynamische Duo das Artefakt und so erscheint Mars' Grab in der Stadt.



In den Kanälen in Mars' Grab zucken in regelmäßigen Abständen Blitze über die Wasseroberfläche. Taucht ab, um nicht verletzt zu werden.



Mars' Grab ist überraschend einfach aufgebaut. Der Eingang befindet sich auf der Karte oben in der Mitte, der Precursor-Stein ist im Süden.

Bestehe die Prüfungen des Mannwerdens

Dort wetzen wir auch gleich hin: Nach einigen Verwicklungen sind Jak und Daxter im Inneren. Wir nehmen zunächst den rechten Gang. Die Prüfung mit den Käfern ist leicht. Zunächst liegen sie auf dem Rücken – merkt euch die drei Biester mit dem roten Bauch, um sie kurz darauf mit den Fäusten an die Wand zu treiben.

Die Tür öffnet sich. Unter dem elektrischen Wasser taucht ihr einfach hindurch. Beim nächsten Puzzle dürft ihr nur auf die Plattformen springen, die kurz aufleuchten. Die beiden Puzzles werden noch einmal wiederholt, dann erwartet euch ein akustisches Memory: Die Grabsteine geben verschiedene Melodien von sich, wenn ihr dagegen schlagt, jeweils zwei davon sind identisch. Findet die Paare heraus und aktiviert sie nacheinander.

Sind alle Grabsteine verschwunden, öffnet sich das Tor und ihr seid wieder in der Haupthalle. Nun nehmen wir den linken Gang. Als erstes gibts stachlige Plattformen. Den richtigen Absprungpunkt erkennt ihr hier an einem verhaltenen Klicken – hört ihr das, macht ihr einen großen Satz auf die nächste Plattform, bevor ihr aufgespießt werdet. Ansonsten erwartet euch hier noch eine Menge Schwingerei – reine Geschicklichkeitsarbeit für flinke Finger.

Seid ihr unten angelangt, spielt Daxter mit einer großen Kugel herum... Überraschung: Jetzt spielt ihr den kleinen Nager und müsst seinen fusseligen Hintern retten. Sprintet in den Bildschirm hinein und überwindet die Fallgruben mit weiten Sätzen. Und seid schnell, damit euch die Kugel oder die bald darauf schlüpfende Riesenspinne nicht schnappen. In der Mitte müsst ihr ein paar Netze als Trampolin missbrauchen. Dann spielt ihr auch wieder Jak. Ein paar Hüpf- und Schwingeinlagen, die dank gutem Timing kein Problem darstellen, und das große Tor am Ende der Halle öffnet sich. Drinnen wartet der begehrte Precursor-Stein. Aber zu früh gefreut: Der Baron ist auch da und will selbigen entwenden.

Boss: Baron Praxis

Wieder ist der Kampf in drei Phasen geteilt. In der ersten schickt der Baron entweder mechanische Kampfspinnen, die ihr am besten aus nächste Nähe mit der Shotgun wegpustet. Wenn alle Spinnen verschwunden sind, beharkt er euch mit Bomben. Das ist eure Gelegenheit: Zielt genau und schleudert die Bomben mit einem gezielten Schlag (wir empfehlen die Wirbelattacke) auf den Baron. Die zweite Phase ist fast genauso, allerdings lässt der fiese Kerl manchmal vom Stein ab und schießt auf euch, versteckt euch dann hinter den Säulen. Aber Vorsicht, zu viele Treffer halten die nicht aus. In der dritten Phase macht er ernst: Er hat den Stein und beschießt euch mit seiner Macht. Kickt so schnell ihr könnt die Bomben, meist erwischt ihr den Baron, wenn er von unten auftaucht. Der Sieg mag zwar euer sein, aber trotzdem kann Praxis mit dem Stein fliehen. ➲

118_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 9:57 Uhr Seite 118

AKT III

Rette deine Freunde aus der Festung

Jetzt ist die Artillerie gefragt: Um die Rebellen aus der Gefangenschaft des Barons zu retten, müsst ihr euch bis zum Zellentrakt durchkämpfen. In den Räumen voller Soldaten geht ihr langsam vor, seid ihr erst einmal eingekreist, sieht es düster aus.

Passt auf die Soldaten in den gelben Rüstungen auf: Sie halten mehr aus und zielen besser. Den Lasern weicht ihr aus, an der Halfpipe passt ihr auf die Elektrobarrieren auf. Das Wichtigste ist hier, immer in Bewegung zu bleiben.

Gewinne das Rennen der zweiten Klasse im Stadion

Nach einem Streit mit Kiera tritt diesmal Daxter alleine an. Im Gegensatz zum ersten Rennen geht die Gefahr hier nicht von bodenlosen Gruben aus, sondern von der Konkurrenz: Es wird oft genug vorkommen, dass ohne ersichtlichen Grund mal wieder das ganze Feld an euch vorbeizieht. Am besten fahrt ihr euch möglichst bald einen kleinen Vorsprung heraus und schnappt euch jeden Turbo, den ihr kriegen könnt. Dank der vielen Geraden könnt ihr die auch ordentlich oft einsetzen. Mit ein wenig Glück dürfte euch das zum Sieg genügen.

Beschütze das Versteck vor den Zerstörer-Robotern

Jetzt sind die Rebellen wieder auf eure Hilfe angewiesen: Drei besonders starke Krimzon-Roboter nähern sich dem Versteck. Besorgt euch volle Munition für die Schnellfeuerwaffe und flitzt per Jet-Board oder Schwebeauto nach Süden. Im roten Bezirk findet ihr die ersten beiden. Vom Auto aus ist das Ganze zu schwierig, mit ihren Lasern haben euch die Roboter sofort aus der Luft geholt. Nähert euch zu Fuß und bleibt so nahe wie möglich am Gegner – so schießen die Laser über euch hinweg. Habt ihr genug Schaden angerichtet, fängt der Roboter an zu ticken: Euer Signal, möglichst schnell das Weite zu suchen. Sind die beiden Roboter im Süden erledigt, wendet ihr euch dem Dritten zu, der sich von Nordwesten her nähert. Die Schnellfeuerwaffe ist nun vermutlich leer – gebt dem roten Unhold mit der Distanzwaffe den Rest.

Führe die Männer durch die Kanalisation

Krew hat einen weiteren krummen Auftrag für euch: Ihr sollt drei seiner Leute in der Kanalisation beschützen und sicher die Statue von Mar erreichen. Die drei sind nicht die Hellsten und ihre Kampfkraft ist zu vernachlässigen – daher habt ihr alle Hände voll zu tun, die Metallschädel von ihnen abzuhalten. Die Sorte hier unten setzt sehr gerne Laserbarrieren ein, löst diese aber auf, wenn ihr euch nähert. Arbeitet euch vor und erledigt sie in Gruppen mit der Streuwaffe. Kurz vor Ende müsst ihr Hunderte von Gegnern von euren drei Schützlingen fern halten. Benutzt abwechselnd Schnellfeuer- und Streuwaffe. Ist die Mission erfüllt, wartet im Hafen ein Waffen-Upgrade.

Das Rennen gegen Erol ist richtig hart: Verpasst auf keinen Fall die Checkpoints! Benutzt auch die Sprungfunktion des Bikes L1.

Besiege Erol im Rennen

Hier ist eure ganze Ortskenntnis gefragt: Erol ist ein gerissener Gegner und wenn ihr einen der Checkpoints auslasst, ist das Rennen verloren. Gönnt euch zunächst ein paar Versuche, um die Strecke zu erkunden, im ersten Anlauf ist die Mission nicht zu schaffen. Erol macht zu eurem Glück ganz gerne mal ein paar Fehler – nutzt die zu eurem Vorteil. Auf der Zielgeraden könnt ihr ihn dann überholen.

Hole das Lebens-Korn aus der Toten-Stadt

Dies ist eure erste Mission im Titananzug. Macht euch mit der Steuerung vertraut, vor allem das Springen will geübt sein. Wände reißt ihr mit mächtigen Faustschlägen ein. Ihr werdet auch von allen Seiten von fiesen Metallschädeln unter Beschuss genommen.

Wird es zu viel, steigt ihr aus und geht zu Fuß vor, so könnt ihr die Gegner in Ruhe mit euren Schusswaffen grillen. Unterwegs findet ihr Säulen, die ihr mit einer flotten Links-rechts-Kombination des Titananzugs umhaut.

Beschütze Samos im Haven-Wald

Und wieder einmal wartet eine Bodyguard-Mission auf euch – diesmal muss Samos beschützt werden. Besonders tückisch sind hierbei die fliegenden Einheiten der Krimzon-Garde: Wir raten, vor allem mit dem Drehschuss zu arbeiten, da dieser ein paar wunderbare Zieleigenschaften hat. Bleibt am besten möglichst nahe an Samos dran, um keine unangenehmen Überraschungen zu erleben. Immerhin bleibt ihr hier vor nervigen Metallschädeln verschont.

Rette die Lurker für Brutter

Das ist nichts Neues, eine Lurker-Retter-Mission habt ihr schon mal durchgezogen – allerdings sind es diesmal gleich sechs Lurker, die befreit werden wollen. Da ihr kein Zeitlimit habt, könnt ihr

119_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 9:57 Uhr Seite 119

Schießt den gelben Ring von der Decke und grindet mit dem Jet-Board auf der Kante über den Abgrund.

euch in Ruhe nach jedem Lurker ein neues Fahrzeug suchen, falls eure Kutsche bei einer Befreiungsaktion zu sehr beschädigt worden ist. Fangt am besten mit den Lurkern außerhalb der Stadtviertel an – dort sind weniger Gardisten und Selbstschuss-Anlagen. Ansonsten gilt es, Ruhe zu bewahren. Manchmal brauchen die Lurker etwas Zeit, um bei euch aufzusteigen.

Zerstöre die Eier im Tagebau

Hier muss wieder der Titananzug ran. Es ist besonders hilfreich, regelmäßig auszusteigen um diverse Hebel umzulegen – so werden ein paar Millimeter-Sprünge gleich wesentlich einfacher. Habt ihr die ansonsten relativ einfache Mission geschafft, tickt ein Zeitlimit: Ihr müsst fliehen, bevor die Zeit um ist. Auf Anhieb werdet ihr das kaum schaffen – macht euch also erst mal in Ruhe mit dem richtigen Weg vertraut. Wenn eure Sprungfähigkeiten nicht ganz eingerostet sind, solltet ihr es nach ein paar wenigen Versuchen schaffen.

Gewinne das Rennen der ersten Klasse im Stadion

Hier gibt es nur zwei Dinge zu beachten: Nutzt unbedingt die beiden Abkürzungen und passt auf das große Loch an der unteren Geraden auf. Beim Start lasst ihr das gegnerische Feld an euch vorbeiziehen und fliegt dann gleich in die Abkürzung. Wenn ihr eure Turbos intelligent einsetzt, ist das Rennen so gut wie gewonnen und der Weg zum Palast steht offen.

Erkunde den Palast

Nach einem Gespräch im Thronsaal gehts nach unten. Lasst anfangs die Waffe stecken, dann bemerken euch die ersten Gegner später. An den Selbstschuss-Anlagen benutzt ihr Säulen als Deckung. Um einen weiten Abgrund zu überqueren, zerschießt ihr die Fenster und benutzt den Sims zum Grinden. Später schießt ihr einen großen gelben Metallring von der Decke und bringt abermals das Jet-Board zum Einsatz. Ohne dessen korrekte Beherrschung seht ihr hier kein Land.

Im Waffenlabor machen euch Förderbänder das Leben schwer.

Vorsicht: Aus den Öffnungen an der Decke kommen fiese Roboter!

Hole das Herz von Mar aus dem Waffenlabor zurück

Hier sind eure Hüpf-Künste gefragt. Passt bei den Förderbändern auf, dass ihr nicht in die grüne Suppe fallt. Die Wachen erledigt ihr am besten wieder aus der Entfernung. Kümmert euch zuerst um die Gelben, da die besser zielen können. Mit den roten Schaltern ändert ihr die Laufrichtung der Bänder, die Schrauben sind wichtig, um Plattformen zu bewegen. Wenn die rollenden Mech-Gegner auftauchen, wechselt ihr zur Schnellfeuerwaffe und passt auf, dass sie euch nicht einkreisen.

Boss: Schlage Krew im Waffen-Labor

Das mit der Gehaltserhöhung wird wohl nichts: Jetzt will uns Fettbacke Krew ans Leder! Taktisch ist der feiste Grobian nicht sehr anspruchsvoll: Entweder hetzt er seine grünen Drohnen auch euch, oder er greift selbst mit Dauerfeuer an.

Im ersten Fall benutzt ihr die Streuwaffe, so erwischt ihr auch mehrere Drohnen auf einmal. Manchmal lassen sie dann Lebensenergie fallen – unbedingt aufheben! Greift Krew an, wechselt ihr auf die Distanzwaffe und gebt ihm Saures. Drei ordentliche Treffersalven und euer Arbeitsverhältnis ist beendet.

Meistere das Hau'-den-Metallschädel-Spiel

In Krews Bar ist Daxter wieder dran: Mit Buttons und Steuerkreuz müsst ihr Metallschädel hauen. Die Goldenen geben extra viele Punkte, die Roten zehren an eurer Energie. 2.000 Punkte müsst ihr insgesamt erreichen, bevor eure Energie durch eventuelle Fehltreffer aufgebraucht ist. Wenn es euch zu schnell wird, legt ihr per Select-Knopf eine kurze Pause ein und seht, aus welchen Löchern die Gegner kommen.

Finde Sig im Hafen

Inzwischen sind Metallschädel in die Stadt eingedrungen und greifen alles an, was sich bewegt. Folgt dem Marker und geht durch die Tür. Drinnen findet ihr den Titananzug, mit dem ihr unter Wasser laufen könnt. Metallschädel erledigt ihr mit kraftvollen Schlägen, den Minen geht ihr am besten einfach aus dem Weg. Geht euch die Luft aus, tankt ihr an den Lichtsäulen wieder auf.

Auf halbem Weg findet ihr vier verankerte Plattformen – mit Schlägen löst ihr diese, so dass sie nach oben treiben. Oben springt ihr über diese Plattformen auf die andere Seite. Ihr steigt dann aus und trefft Sig. Nun löst ihr Kistenrätsel unter Zeitdruck, dreht Plattformen durch Beschuss um und flieht vor einem aggressiven Riesen-Metallschädel. Ein Tipp zu den Rätseln: Die Kisten bewegt ihr schneller, wenn ihr eure Schusswaffe einsetzt, allerdings kostet euch das Munition. Die ist in diesem Level ziemlich rar. ➲

Mit der Shotgun ballert ihr Krews grüne Pudding-Klone ab. Krew selbst bearbeitet ihr am besten mit der gelben Einzelschuss-Waffe.

120_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 9:58 Uhr Seite 120

Mit dem Precursor-Stein hat es mehr auf sich, als es scheint.

Nicht verpassen: Hinter dieser Tür befindet sich die Baustelle.

Verteidige das Stadion

Kiera hat das Spaltfahrzeug repariert. Die beiden Samos bringen es zu Brutters Luftschiff. Eure Aufgabe: Das gute Stück vor den heranstürmenden Metallschädeln beschützen. Wenn einem der beiden Opas die Energie ausgeht, ist die Mission gescheitert.

Der Trick ist hier, dass nur Metallschädel eure Schützlinge verletzen können, eure Waffen tun ihnen nichts. Nutzt das zu eurem Vorteil, indem ihr immer knapp hinter den beiden bleibt und nahende Metallschädel mit der Fernwaffe erledigt. Kommt mal einer von hinten, gebt ihr ihm am besten von Hand eins auf den Deckel. Auch die Wirbelschuss-Combo mit der gelben Waffe erweist sich als nützlich (erst wirbeln und sofort danach den Abzug betätigen).

Überprüfe die Baustelle

Kämpft euch in den roten Bezirk vor und folgt der Markierung. An der Mauer entdeckt ihr eine kleine Tür. Mit Hilfe der Lichter folgt ihr dem dunklen Weg, bis ihr auf der Baustelle seid. Ihr werdet Zeuge einer ungeheuerlichen Enthüllung und habt schließlich den Precursor-Stein wieder in euren Händen. Das nächste Ziel ist das Nest der Metallschädel.

Durchbreche die Barriere am Nest

Ab zum Hafen: Über das Shuttle kommen wir mitten hinein ins Metallschädel-Gebiet. Kämpft euch langsam, am besten mit Streu- oder Distanzwaffe, vor. Die Gegner hier sind zahlreich und manche nehmen euch unter Dauerfeuer. An der großen Waffe angekommen, benutzt Jak den Precursor-Stein automatisch und der Weg ins Metallschädel-Nest ist offen.

Greife das Metallschädel-Nest an

Langsames Durchballern bringt hier nichts: Macht den Rambo und rennt wild um euch schießend so schnell wie möglich durch. Knackt die Kisten, um hie und da frische Lebensenergie zu kriegen. Seid ihr hinten am Nest angekommen, seid ihr tatsächlich beim letzten Endgegner.

Diese dinoartigen Metallschädel sind unverwundbar. Haltet euch nicht mit ihnen auf und weicht ihren Lasersalven aus.

Es ist fast geschafft: Nehmt die Beine in die Hand und setzt den Friedensstifter ein, wenn der Boss geschossen hat.

FINALE: Zerstöre den Metall-Kor am Nest

Beginnt den Kampf, indem ihr mit der Schnellfeuerwaffe seinen Kopf beschießt. Macht das, bis er anfängt zu glühen. Nun nehmt ihr die Beine in die Hand, damit euch sein Schuss verfehlt. Wechselt zur Distanzwaffe und beharkt abwechselnd den Kopf und erledigt nahendes Kleinvieh mit dem Wirbelschuss. Die zweite Phase ist ähnlich – das Kleinvieh wird weniger, dafür greifen jetzt auch fliegende Metallschädel an. Eure Taktik bleibt gleich. Die dritte Phase ist die einfachste. Rennt immer vor Metall-Kor weg; wenn er seine drei Schüsse verfeuert hat, dreht ihr euch und verpasst ihm eine Salve aus dem Friedensstifter. Wiederholt das ein paar Mal und lasst euch nicht hetzen. Ist der Friedensstifter leer, wechselt ihr wieder zur Distanzwaffe. Ein paar Anläufe werdet ihr brauchen, um zu siegen, doch dann werdet ihr mit einem feinen Abspann belohnt.

➲ THOMAS NICKEL

Die Quintessenz berühmter Horror-Filme, verpackt in ein ansprechendes und abwechslungsreiches Action-Adventure.
Play the PlayStation 08/03

Einschätzung „sehr gut“
PlayZone 09/03

Dieses Spiel jagt euch kalte Schauer über den Rücken.
Gamepro 09/03

Schockierend gut: Optisch enorm effektvoller Gänsehaut-Garant, der mit nervenzerfetzender Spannung und tollen Ideen punktet – wir haben euch gewarnt!
Maniac 08/03

Ab 26.11.03
www.ghosthunter-game.com

"PlayStation" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. and "SONY" are trademarks of Sony Corporation. Ghosthunter™ © 2003. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Cambridge Studios. Ghosthunter is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.

122_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 9:59 Uhr Seite 122

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Hängt ihr irgendwo auf Mittelerde fest? Der zweite Teil unserer ultimativen Komplettlösung leistet euren Gefährten Erste Hilfe!

VEREITELT DIE FEINDLICHE BELAGERUNG

Minas Tirith – Burgmauer

Macht euch zunächst einmal mit dem Aufbau der Mauern vertraut, damit ihr später sofort Stellen aufsuchen könnt, die angegriffen werden. Rechts oben im Bild lädt sich permanent eine Leiste auf, die den Ansturm der Gegner signalisiert – ist die Leiste voll, ist die Burg gefallen und ihr müsst von vorne beginnen. Der Level hält zwei große Bedrohungen für euch bereit: Orks, die über Leitern auf die Mauer kommen, und Belagerungstürme, die sich langsam der Stadt nähern. Zunächst habt ihr es nur mit Leitern zu tun: Mit der ◉-Taste könnt ihr diese wieder von der Mauer treten um etwas Spielraum zu gewinnen. Um euch in der Mitte der Mauer ein Stockwerk nach unten zu schwingen, begebt ihr euch in den blauen Aktions-Kreis und betätigt die R1-Taste. Unten angekommen, lauft ihr nach links sowie nach rechts und tretet weitere Leitern weg. Weicht dabei den lästigen Ork-Horden aus. Entnehmt der Karte, wo wieder neue Leitern auftauchen, eilt dorthin und tretet sie weg.

Nach ein paar Minuten schieben riesige Trolls Belagerungsmaschinen an die Mauern der Stadt. Erklimmt den Turm auf der linken Seite und schießt die erste mit dem Katapult ab – ihr werdet mehrere Schüsse brauchen. Eilt dann sofort zurück und kickt die neu aufgetauchten Leitern weg, bevor es zu spät ist. Kurz darauf nähert sich am anderen Ende der Mauer ein weiterer Turm. Erledigt die bösen Orks und postiert Gandalf so, dass er freie Schussbahn hat.

Zeitdruck: Tretet so schnell wie möglich alle gegnerischen Leitern um und verschwendet keine unnötige Zeit für die vielen Gegner.

Jetzt beharkt ihr den Turm mittels Zauberstab so lange mit Magie, bis er in sich zusammenbricht. Tretet wieder Leitern, bis ein letzter Turm auftaucht. Kümmert euch wieder mit Magie um ihn und ein Teil der Mauer stürzt ein. Geht jetzt die Treppen nach unten in die Stadt – und der Level ist endlich bestanden.

KATAPULTE UND SPEERE HELFEN WEITER

Das Südtor

Knüppelt euch erst etwas nach rechts durch die Ork-Horden und löst das Katapult aus. Jetzt schlagt ihr euch langsam nach links durch – rennt nicht einfach vorbei, sonst habt ihr zu viele Orks im Genick. Links findet ihr zwei Katapulte, mit denen ihr euch Zugang zum Tor verschafft. Den Troll dort erledigt ihr mit Pfeilen, danach kümmert ihr euch um die restlichen Orks. Einer der großen Kampf-"Elefanten" nimmt euch unter Beschuss. Weicht behände aus und greift eurerseits mit Pfeilen an. In Anbetracht seiner Größe hält das Untier überraschend wenige Treffer aus. Werft ihr ein paar der umherliegenden Speere, geht das Ganze sogar noch schneller. Jetzt müsst ihr das Tor öffnen. Leert die Feuertöpfe auf der Brüstung auf den Troll unten, um ihn unschädlich zu machen. Jetzt öffnet ihr das Tor und geht wieder nach unten. Haut euch durch die letzten Ork-Staffeln und durchquert das Tor um den Level zu beenden.

Ballert euch mit den Katapulten einen Weg durch die Mauern, um dann das Südtor zu stürmen.

Minas Tirith – Burghof

In diesem Level müsst ihr den Gegner so lange aufhalten, bis 200 Bürger von Minas Tirith in Sicherheit sind. Ork-Horden stürmen pausenlos auf euch ein. Knüppelt die üblen Kerle mit den gewohnten Kombos nieder. Wenn ihr sie mit Spießen bewerft, geht das Ganze schneller. Lauft also zu den blauen Kreisen an den Speeren, um diese per R1-Knopf zu werfen. Manchmal werdet ihr von hinten beschossen, mit etwas Magie ist die Bedrohung aber schnell vorbei.

Geht eure Energie zur Neige, sucht ihr einen Gegner mit einer Energieleiste. Die sind zwar härter im Nehmen, lassen aber gerne Heilmittel zurück. Gegen Ende tauchen Trolle auf. Vermeidet hier den Nahkampf – wenn vorhanden, gebt ihr ihnen mit Speeren den Rest. Sind keine Speere da, benutzt ihr Magie. Habt ihr lange genug durchgehalten, ist dieser überraschend einfache Level geschafft.

Die Orks stürmen aus allen Ecken auf den Burghof.

123_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 9:59 Uhr Seite 123

OLIFANTEN, ORKS UND HARADRIM

Haradrim-Krieger: Im Notfall einfach zurückfallen lassen...

Cirith Ungol: Erst die Orks schlagen, dann die Brücke herablassen.

Jeder Charakter hat eine spezielle Fertigkeit. Die Hobbits können sich mit dem Elbenumhang unsichtbar machen: extrem nützlich!

Pelennor-Felder

Kaum durch das Tor gegangen, befinden sich Aragorn und die Gefährten mitten auf dem Schlachtfeld. 60 Gegner sollt ihr besiegen, bevor es weitergeht. Versucht, möglichst schnell eure Perfect-Leiste aufzubauen, dann metzelt es sich um einiges leichter.

Bleibt bei euren Gefährten und passt auf, dass ihr nicht eingekreist werdet. Im Vergleich zu den Orks halten die roten Söldner einiges mehr aus und können nicht so einfach mit Ork-Hewer erledigt werden. Sind 60 Gegner über den Jordan, kommt Verstärkung aus Rohan zu Hilfe. Nun gilt es noch, Merry und Eowyn zu beschützen. Um die nahenden Kampf-Elefanten unschädlich zu machen, klettert ihr auf den Vorsprung. Zielt ihr gut, könnt ihr die Biester mit wenigen Katapult-Treffern oder Speerwürfen besiegen, ansonsten verlasst ihr euch auf Pfeile – Nachschub liegt ausreichend in der Gegend herum. Beim zweiten Elefanten schlagt ihr euch durch das kleine Tal und klettert auf die Anhöhe gegenüber – so erwischt ihr auch ihn ohne Probleme. Nun bedrängt ein Drache eure Schützlinge. Rennt hinterher und feuert ordentlich Pfeile auf ihn.

Den Rest des Levels verbringt ihr damit, abwechselnd Elefanten unschädlich zu machen und auf den Drachen zu schießen.

Cirith Ungol

Um seinen Freund Frodo zu retten, muss sich der bemitleidenswerte Sam alleine in den gewaltigen Turm schleichen und dabei 80 Orks töten. So gehts: Schleicht euch an die erste Gruppe heran und tarnt euch dabei mit Sams Mantel. Tötet einen Ork direkt mit R2 und dann rennt – am besten lockt ihr die anderen in die Nähe des Feuerbehälters und werft diesen um. Die anderen erledigt ihr entweder so, oder ihr lauft gleich zum Schalter hinten und legt diesen um. Ein weiteres Monster taucht auf und lenkt die Orks ab. Oben durchquert ihr einen engen Gang. Lockt die Gegner an, rennt ein Stück zurück und tötet einen nach dem anderen. Im großen Raum benutzt ihr Speere und ähnliches, um an den kämpfenden Horden vorbeizukommen. Erklimmt die Treppe. Gegner, die euch im Weg stehen, tötet ihr mit den zahlreichen Speeren. Auf halbem Weg kommt ihr an einen kleinen Durchgang. Nehmt erst mal die Abzweigung und erledigt mit R1 die zahlreichen Gegner unten – später habt ihr dann eine Sorge weniger. Oben kappt ihr das Seil und erledigt so alle Gegner unter euch. Kämpft euch nach unten durch und geht durch das nun freie Tor. Schlagt euch möglichst unauffällig durch weitere Hallen voller Monster. Mit einem Schalter senkt ihr die Brücke und tötet nebenbei noch mal eine Menge Gegner. Auf dem Weg nach draußen werft ihr noch ein paar Fässer nach unten – das sollte reichen um die 80 Orks zu erledigen. Geht nach rechts und meidet den Gesellen mit dem riesigen Hammer. Löst das Katapult aus, um die Zugbrücke zu räumen. Überquert jetzt den Weg und ihr seid in der Festung. Aber zunächst gilt es noch, einen bösartigen Wächter zu besiegen, bevor ihr Frodo befreit habt. Bringt etwas Distanz zwischen Sam und den Gegner, schnappt euch einen Speer und schleudert ihn per R1 auf das Monster. Rennt in die andere Ecke des Raums und werft einen weiteren Speer auf den Feind. Nun ist der Gegner kurz verwundbar. Rennt hin und setzt eine möglichst starke Kombo ein. Holt der zähe Gegner neue Waffen, wiederholt ihr die ganze Prozedur mit den beiden Speeren von vorne. Bald geht der Feind zu Boden und ihr habt auch diesen Abschnitt gelöst.

DAS GROSSE FINALE

Das schwarze Tor

Euer Held steht gegen den Wächter von Mordor. Blockt ordentlich, setzt eure Kombos ein und ihr schafft den schwarzen Finsterling ohne Energieverlust. Die Armeen von Mordor stürmen aus dem Tor und es kommt zur entscheidenden Schlacht. Hier müsst ihr aber auf die Kraft eurer Gefährten achten. Nach und nach werden oben im Bild ihre Energieleisten eingeblendet. Haltet ihr euch in ihrer Nähe auf, lädt sich die Energie wieder langsam auf. Wechselt also möglichst oft eure Position.

Der Abschnitt ist geschafft, sobald ihr sechs große Gegner erledigt habt – diese erkennt ihr an ihrer eigenen Energieleiste. Anfangs sind die Kerle unverwundbar. Durchbohrt sie mit einem der 'rumstehenden Speere, und ihr könnt ihnen Energie abziehen. Zwei Speere töten auch den dicksten Brocken. Konzentriert euch aber nie zu lange auf einen der Kerle, das ist gefährlich. Nutzt die Zeit zwischen den Angriffswellen, um eure Leute wieder auf Vordermann zu bringen. Sind die sechs Gegner erledigt, erreicht ihr einen Checkpoint und es kommt zum Finale mit den Nazgul. Drei der unheimlichen Gestalten greifen an. Rennt um die Kampffläche und schleudert jeden Speer, den ihr finden könnt. Wenn ihr seht, dass einer eurer Leute in Schwierigkeiten ist, kommt ihm sofort zu Hilfe um das Schlimmste zu verhindern. Setzt den Kerlen weiterhin mit Speeren zu. Sind keine mehr da, gebt ihr ihnen mit dem Schwert den Rest.

Die Schicksalsklüfte

Dem letzten Endgegner stellt ihr euch als Frodo. Blockt alle Attacken und wartet, bis er sich für euch günstig am Rand postiert. Tretet ihn via ◉-Taste 'runter und setzt mit dem R2-Knopf nach. Für frische Lebensenergie ist auch gesorgt – nach erfolgreichen Attacken findet ihr sie auf dem Felsplateau. Achtet auf die Trümmer, die von der Decke fallen und wiederholt das ganze Spielchen, bis der letzte Boss besiegt ist. Glückwunsch! **➲ THOMAS NICKEL**

Need for Speed: Underground

Wir liefern euch zehn wertvolle Profitipps, mit denen euer Wagen der Konkurrenz davonfährt.

DIE BESTEN TIPPS DER OPM2-RENNSPIELPROFIS!

Alter Trick: In langen Kurven die Leitplanke als virtuelle überdimensionale Seitenbande nutzen, um nicht ins Schleudern zu geraten!

Fahrzeugwahl

Wechselt je nach Event beim Händler die Fahrzeuge. Mit ⬈ ruft ihr die Leistungsdaten der Boliden auf, um diese mit den Werten eures aktuellen Fahrzeugs zu vergleichen. Für Rundkurse und Sprint-Rennen eignet sich zu Beginn besonders der Ford Focus, da er gegenüber den anderen Wagen Vorteile bei Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit aufweist.

Style-Points

Konzentriert euch darauf, viele Style-Points einzufahren. Mit diesen schaltet ihr neue Tuning-Teile frei. Je mehr ihr euren Wagen aufmotzt, desto schneller erhöht sich der Multiplikator für die Style-Points in den Rennen.

Geld

In Geldnot geratet ihr nur zu Beginn eurer Karriere. Deshalb genügt es, die Events in der Schwierigkeitsstufe "leicht" zu gewinnen. Ihr dürft den Schwierigkeitsgrad außerdem vor jedem Rennen neu wählen. Daher kann man ruhig mit "schwer" beginnen. Solltet ihr scheitern, startet ihr im Anschluss auf "mittel" oder "leicht".

Drift-Rennen

Bei den Drift-Events solltet ihr ein schweres Fahrzeug wie z.B. den Nissan 240SX wählen. Die leichten und agileren Boliden lassen sich schwerer zum Driften bewegen. Fahrt "sauber", Kollisionen mit der Streckenbegrenzung führen zu Punkt-Abzügen. Es kann sich lohnen, auch auf den kurzen Geraden der Drift-Strecken das Fahrzeug durch das Fahren von Schlangenlinien zum Driften zu bewegen, so kommen schnell hohe Wertungen zustande. Um mehr von der Strecke zu sehen, ist es übrigens ratsam, im Optionsmenü die HUD-Anzeigen abzuschalten.

Der Nissan 240SX eignet sich besonders für die Drift-Events!

Abkürzungen

Sucht die Strecken bei einer Testfahrt im Quickrace-Modus nach Abkürzungen ab und probiert sie aus. Wer alle Abkürzungen kennt, hat in den späteren Rennen Vorteile. Viele Kurven könnt ihr schneiden, was kostbare Zeit spart. Aber Vorsicht: Die meisten Abkürzungen sind nur dann von Vorteil, wenn ihr sie fehlerfrei passiert, also üben, üben, üben.

Fahren an der Bande

Bei langen Kurven kann man auf einen alten Gran-Turismo-Trick zurückgreifen. Fährt man eine Bande im flachen Winkel an, kann man die Kurve fast ohne Geschwindigkeitsverlust an der Bande schleifend durchfahren.

Nitro-Power

Hebt euch den Nitro als Reserve auf. Es kann nämlich passieren, dass euch ein Fehler in der letzten Runde zurückwirft. Wenn ihr dann noch Nitro-Power zur Verfügung habt, kommt ihr vielleicht wieder nach vorne.

Drag-Rennen

Bei den Drag-Rennen spielt besonders der Start eine große Rolle. Es empfiehlt sich, den Motor vor dem Start nicht zu hoch drehen zu lassen, sonst kann bereits der erste Gangwechsel zum Überdrehen des Motors und zu herbem Zeitverlust führen. Bei den Strecken, auf denen ein Güterzug die Straße kreuzt, solltet ihr euch unbedingt rechts halten und die Rampe zum Springen nutzen.

Rückspiegel

Wer "Need for Speed: Underground" ausschließlich in der Cockpit-Perspektive fährt, kann in den Optionen den Rückspiegel einschalten. Diese Option taucht allerdings erst dann auf, wenn man die Cockpit-Perspektive angewählt hat. Dann mit Start das Spiel pausieren und ins Optionsmenü gehen. Unter Anzeige findet sich jetzt der Punkt Rückspiegel, den man auf ein schaltet.

Instant-Replays

Wen die eingeblendeten Zeitlupen nach Sprüngen stören, der kann sie ebenfalls in den Optionen unter Kamera abschalten. Dazu müsst ihr den Schieberegler für die Sprung-Kamera ganz nach links schieben. Jetzt werden eure Sprünge nicht mehr als Wiederholung gezeigt.

➲ MARC KIRZEDER

Zeit sparen: Die Sprung-Zeitlupen lassen sich abschalten.

Rückblick: Der Rückspiegel ist in der Cockpit-Ansicht recht nützlich.

GENIAL: 15 PS2-HITS JETZT SELBST TESTEN!
Das Sonderheft mit den besten PS2-Demos!

€ 8,80 Sonderheft Dezember - Februar

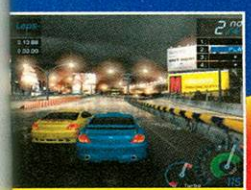
Österreich € 8,80
Belgien € 8,80
Luxemburg € 8,80
Schweiz sFr 16,80

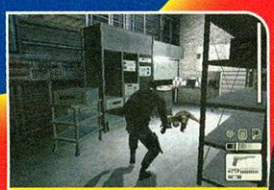
PlayStation 2

PlayStation®2

DVD DAS EINZIGE MAGAZIN MIT SPIELBAREN PS2-DEMOS!

15 SPIELBARE PS2-DEMOS

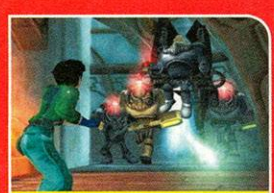

NEED FOR SPEED UNDERGROUND


TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

SOUL CALIBUR 2

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

JAK 2: RENEGADE


BEYOND GOOD & EVIL

SILENT HILL 3

FORMEL EINS 2003

AUSSERDEM SPIELBAR:
THE ITALIAN JOB, Z.O.E.: 2ND RUNNER, DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE, SPLASHDOWN 2, FINDET NEMO, SHINOBI, SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

SONDERHEFT

SPIELBAR AUF DER DEMO-DVD!

DIE BESTEN SPIELE 2003

Spielt die Hits des Jahres selbst – jetzt!
Im Heft: 34 Top-Games ausführlich getestet!

538 SPIELE IN DER TESTÜBERSIC

Die ultimative Kaufberatung für mehr Spaß mit d

ONLINE SPIELEN

Messt euch mit der ganzen Welt – wi

32 SEITEN TIPPS & TRICKS: SOCOM
FREEDOM FIGHTERS + MOVE-KARTEN ZU SOUL CA

Jetzt am Kiosk!

03

126_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 10:01 Uhr Seite 126

Die Sims brechen aus

Dr. Sim hilft: Wir klären die wichtigsten Fragen, die beim Spielen der Lebenssimulation auftauchen können.

JOB UND KARRIERE

1. Welchen Job soll ich wählen?

Entscheidet nach Lust und Laune. Die Karrieren sind alle ähnlich aufgebaut, so dass man hier keinen Beruf empfehlen oder von einem anderen abraten könnte. Da man jederzeit den Job wechseln kann, entscheiden hier ausschließlich eure persönlichen Neigungen. Identifiziert ihr euch leichter mit einem Dieb, mit einem Soldaten oder mit einem verrückten Professor?

2. Was muss ich tun, um befördert zu werden?

Ihr braucht eine Ausstrahlung. Dafür müsst ihr die folgenden zwei Voraussetzungen erfüllen:

a) Habt Spaß und verbreitet Freude

Versucht, am frühen Morgen den Spaßbalken mindestens zu 75 % gefüllt zu haben. Wie ihr Spaß habt in eurem Sim-Leben, erklären wir unter Punkt 3.

Als Besitzer eines Fitness-Studios müsst ihr Vorbild sein.

b) Sucht euch Freunde

Für ein ausgeglichenes Wesen braucht ihr Freunde. Wie ihr welche findet, lest ihr bei Punkt 9.

FREIZEIT UND PARTYS

3. Wie bekommt man Spaß?

Welche Aktivität wie viel Spaß macht, hängt vom Sternzeichen ab. Allgemein kann man aber sagen: Bücher (keine Sachbücher!) liest jeder Sim gerne, allerdings sitzt dieser dann auch mal einige Stunden vor seinem Schmöker.

Schneller gehts mit Fernsehen – hier flacht die Spaßkurve allerdings schnell ab. Dritte Spaßaction: Tanzen! Entweder vor dem Radio (gerne auch zu zweit) oder (noch effektiver) in der Disco. Probiert aber einige Musikstile durch, nicht jeder Sim steht auf Techno oder Rock. Ansonsten dürft ihr auch Billard spielen oder im Pool relaxen.

4. Zu wenig Freizeit!

Eure Freizeit reicht nicht aus, um die Hütte aufzuräumen, ausreichend zu schlafen und auch noch Spaß zu haben? Dann macht doch mal blau! Die gewonnenen Stunden helfen, euer Leben wieder auf Vordermann zu bringen. Ihr müsst euch zwar einen bösen Anruf eures Chefs anhören (alternativ könnt ihr auch den ganzen Tag das Telefon klingeln lassen...), aber wenn ihr es mit eurer berufstechnischen Enthaltsamkeit nicht übertreibt, hat das keine negativen Auswirkungen auf eure Karrierechancen.

Das macht Freude: Auf der bunt beleuchteten Tanzfläche schnellt das Spaßbarometer eures Sims nach oben.

5. Wieso dauert das Kochen so lange?

Zugegeben, anfangs ist das Zubereiten einer Mahlzeit ein riesiger Akt. Das liegt daran, dass ihr noch nicht kochen könnt.

Im Bücherregal findet ihr geeignete Literatur, um eure Fähigkeiten zu erweitern. Eure Mahlzeiten solltet ihr immer gut dosieren – stopft euch also kein "richtiges" Mittagessen rein, wenn nur der kleine Hunger anklopft.

Tipp: Wenn euch euer Mitbewohner wohl gesonnen ist, wird er nicht nur für sich selbst kochen, sondern euch eine Mahlzeit servieren. Achtet darauf und nehmt das Angebot an – die Zeitersparnis ist nicht zu verachten.

6. Lohnt sich das Geld für eine Putzfrau und einen Gärtner?

Auf jeden Fall. Das bisschen Geld wiegt den Zeitaufwand für Aufräumen, Putzen und Gartenpflege locker auf. Außerdem: Wer macht den Kram denn gerne selbst?

7. Oh Mann, die Ladezeiten nerven!

Tja, da kann ich euch leider nicht helfen – die Wartezeiten sind extrem lange, wenn ihr durch die Gegend tuckert.

Tipp: Wenn ihr das Haus verlasst, dann nicht nur für wenige Stunden. Also schlaft nachmittags vor und geht dann um 21 Uhr auf die Piste. Nun habt ihr genügend Zeit, Spaß zu haben, mit Freunden zu quatschen und euch um eure Freundin zu kümmern. Lieber seltener Party machen – dafür aber richtig!

Kreativ: Im Partykeller versucht ihr euch als hipper DJ.

Aktiv: Fitness verschafft ihr euch an der Kletterwand.

127_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 10:01 Uhr Seite 127

LIEBE, LUST UND LEIDENSCHAFT

Ihr müsst euer Zuhause nicht unbedingt hip einrichten...

Wie schön: Eine Frau mit Herz(symbol) dürft ihr küssen.

So lässt es sich leben: Während euer Freund im Dachpool schlummert, tanzt ihr mit eurer besten Freundin.

8. Lieber einen Mann oder eine Frau erstellen?

Das Geschlecht eures Sims hat keinerlei Auswirkungen auf den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Ihr solltet euch natürlich vor dem Spielstart darüber im Klaren sein, ob ihr euren Sim eher als virtuelles Alter Ego sehen wollt oder euch in erster Linie an Bade- und Duschszenen eures Sims erfreuen wollt...

9. Wie gewinnt man Freunde?

Einen guten Freund zu finden, ist gar nicht so schwer. Zuerst sucht ihr euch einen Kandidaten (egal ob männlich oder weiblich) aus und checkt in ersten Gesprächen ab, ob die "Chemie" stimmt. Das merkt ihr schnell an den ersten Plus- oder Minussymbolen über euren Köpfen. Hilfreich ist es auch, anhand unserer Sternzeichen-Übersicht die "Kompatibilität" zu prüfen.

Funkt ihr auf einer Wellenlänge, dann sprecht oft mit eurem neuen Kumpel und tanzt mit ihm. Sobald der Sympathiewert die 50-Punkte-Marke überschreitet, seid ihr unzertrennlich.

Tipp: Probiert mit eurem Freund den Am-Finger-ziehen-Gag. Lacht er darüber, dass ihr daraufhin einen ziehen lasst, dann steht einer großen Freundschaft nichts im Wege.

10. Wo findet man die große Liebe?

Um die Frau oder den Mann fürs Leben zu finden, müsst ihr ähnlich vorgehen wie bei der Suche nach einem guten Freund (siehe Frage 3). Hier ist es besonders wichtig, dass die Sterne euch nicht im Wege stehen. Habt ihr die Frau eurer Träume (wir bleiben jetzt mal beim klassischen Beispiel) gefunden, müsst ihr sie natürlich umwerben. Doch Vorsicht: Verfrühte Lobhudeleien oder gar Umarmungen sollten unbedingt vermieden werden. Erst einmal solltet ihr euch lang und breit mit ihr unterhalten – die alte Leier eben.

Ab einem Sympathiewert von 50 könnt ihr dann etwas forscher an die Sache rangehen. Umarmen, Kitzeln – alles ist erlaubt. Steigt der Sympathiewert über 90, dürft ihr eure Flamme küssen. Herzchen erscheinen über den Köpfen (ach, wie schön) und damit seid ihr nun verlobt.

Jetzt geht der Stress aber erst los, denn wehe, ihr ruft eure potenzielle Ehefrau nicht täglich an oder besucht sie mindestens jeden dritten Tag...

11. Wie bereitet man einen Heiratsantrag vor?

Liegt der Freundschaftswert bei 100, ist der große Tag gekommen: Ladet euren Schatz zu euch nach Hause ein (Achtung: vorher aufräumen und putzen!!!), bereitet ein gutes (!) Essen zu, kuschelt ein wenig mit der Angebeteten. Nach einiger Zeit habt ihr dann die Möglichkeit, einen Heiratsantrag auszusprechen. Habt ihr alles richtig gemacht, kann eure Verlobte gar nicht anders als mit "Ja!" zu antworten. Na, herzlichen Glückwunsch!

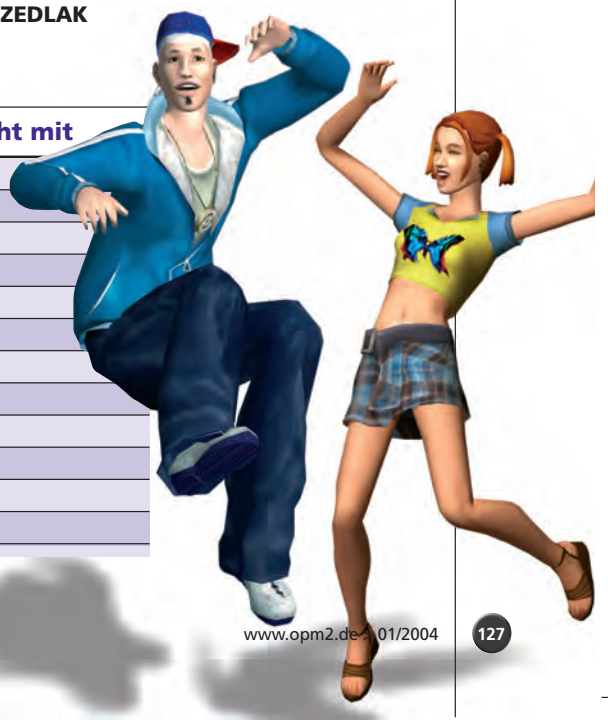
12. Ihr wollt euren Sim nackt sehen?

Na hört mal, seid ihr sicher, dass ihr das richtige Spiel gekauft habt? "Die Sims brechen aus" ist ein Spiel für die ganze Familie, deshalb sind bestimmte Details eines nackten Körpers natürlich verpixelt. Und, nein: Das lässt sich in den Optionen auch nicht ändern!

➲ **THOMAS SZEDLAK**

Die Sternzeichen der Sims

Sternzeichen	verträgt sich mit	verträgt sich nicht mit
Jungfrau	Wassermann/Schütze	Löwe/Stier
Waage	Jungfrau/Krebs	Fische/Skorpion
Skorpion	Löwe/Fische	Waage/Wassermann
Schütze	Steinbock/Fische	Waage/Skorpion
Löwe	Schütze/Krebs	Steinbock/Zwilling
Steinbock	Stier/ Wassermann	Löwe/Zwilling
Wassermann	Schütze/Steinbock	Skorpion/Jungfrau
Fische	Skorpion/Zwilling	Löwe/Widder
Widder	Zwilling/Stier	Krebs/Waage
Stier	Widder/Waage	Jungfrau/Krebs
Zwillinge	Fische/Jungfrau	Steinbock/Widder
Krebs	Stier/Skorpion	Zwilling/Widder



OPM2 11/2002
6 spielbare Demos: Colin McRae Rally 3, Red Faction 2, This Is Football 2003, TimeSplitters 2, Ninja Assault, Stitch: Experiment 626

OPM2 12/2002
11 spielbare Demos: Burnout 2, Tekken 4, Ratchet & Clank, WRC 2 Extreme, Hitman 2, Summoner 2, Alpine Racer, Ferrari F355…

OPM2 01/2003
5 spielbare Demos: The Getaway, Battle Engine Aquila, MX Superfly, Der Schatzplanet, V-Rally 3

OPM2 02/2003
10 spielbare Demos: Primal, Rocky, PES2, Formel Eins 2002, Ape Escape 2, Haven, Ty - the Tiger, Downforce, Project Zero…

OPM2 03/2003
10 spielbare Demos: Primal, Sly Raccoon, ATV Quad Power 2, Crashed, Tiger Woods 2003, NBA Live 2003, WWE Smackdown…

OPM2 04/2003
10 spielbare Demos: Splinter Cell, Rayman 3, War of the Monsters, Ghost Recon, Dr. Muto, Zapper, GP Challenge, Red Card Soccer…

OPM2 05/2003
10 spielbare Demos: Dakar 2, Vexx, The Scorpion King, Fire Blade, Soul Reaver 2, Zone of the Enders, Dark Cloud, WRC 2…

OPM2 06/2003
10 spielbare Demos: Shinobi, Moto GP 3, Dynasty Warriors 3, Rally Championship, Evolution Skateboarding…

OPM2 07/2003
8 spielbare Demos: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Rygar, Virtua Fighter 4 Evolution, Airblade, Burnout 2, Wipeout Fusion...

OPM2 08/2003
12 spielbare Demos: Ace Combat 4, Aggressive Inline, Battle Engine Aquila, Ferrari F355 Challenge, GTC Africa, Maximo: Ghosts to Glory…

OPM2 09/2003
9 spielbare Demos: Mace Griffin: Bounty Hunter, Futurama, Starsky & Hutch, Tiger Woods PGA Tour 2003, Ratchet & Clank, Tekken 4, TIF 2003

OPM2 10/2003
8 spielbare Demos: Colin McRae Rally 4, Jak 2: Renegade, The Great Escape, Zone of the Enders: The 2nd Runner, Formel Eins 2003 …

OPM2 11/2003
8 spielbare Demos: Soul Calibur 2, Chaos Legion, Amplitude, Alter Echo, Tiger Woods PGA Tour 2004, Sphinx and the Shadow of Set…

OPM2 12/2003
9 spielbare Demos: Prince of Persia, Need for Speed Underground, The Italian Job, Disney's Extreme Skate Adventure, Beyond Good & Evil...

OPM2 13/2003
9 spielbare Demos: 007: Alles oder Nichts, Ghosthunter, Gladius, Destruction Derby Arenas, Ratchet & Clank 2, Freaky Flyers, Dog's Life…

BESTELLCOUPON

ABSENDER:

Name

Straße/Nr.

PLZ/Wohnort

Telefon

E-Mail

(Sonderheft € 8,50/€ 8,80) **€7,50 pro Heft**

DVD-Hüllen (12er Pack €5,90)

+ Versandkosten

Inland: Hefte: € 1,44, ab 2 Hefte: € 2,20, ab 3 Hefte: € 4,10
DVD-Hüllen+beliebig viele Hefte: € 4,10
Ausland: Hefte: € 6,–, ab 2 Hefte: € 8,–, ab 3 Hefte: € 10,–
DVD-Hüllen+beliebig viele Hefte: € 8,20

Gesamtbetrag

Wichtig: Unbedingt Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen beilegen!

- ☐ x OPM2 11/2002
- ☐ x OPM2 12/2002
- ☐ x OPM2 01/2003
- ☐ x OPM2 02/2003
- ☐ x OPM2 03/2003
- ☐ x OPM2 04/2003
- ☐ x OPM2 05/2003
- ☐ x OPM2 06/2003
- ☐ x OPM2 07/2003
- ☐ x OPM2 08/2003
- ☐ x OPM2 09/2003
- ☐ x OPM2 10/2003
- ☐ x OPM2 11/2003
- ☐ x OPM2 12/2003
- ☐ x OPM2 13/2003
- ☐ x OPM2 Sonderheft (€ 8,50)
- ☐ x OPM2 Sonderheft 2 (€ 8,80)
- ☐ x OPM2 Sonderheft 3 (€ 8,80)
- ☐ x 12 DVD-Hüllen

Ausfüllen & ab die Post:

CyPress GmbH – OPM2
Stichwort: Nachbestellung
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

OPM2-SHOP

Magazine und DVD-Hüllen!

12 DVD-HÜLLEN NUR 5,90 EURO
Ohne Inhalt, nicht einzeln erhältlich.

Nicht aufgeführte Ausgaben sind ausverkauft und nicht mehr erhältlich! Lieferung erfolgt, solange der Vorrat reicht.

129_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 10:19 Uhr Seite 129

DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation.2 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

True Crime: Streets of LA

Seite 1

Symbole auf dem Nummernschild

Im Screen, in dem ihr die Beschriftung eures Nummernschilds festlegt, stehen euch sechs Symbole zur Verfügung. Haltet während der Eingabe die Tasten L1 + R1 gedrückt und bewegt dabei das Steuerkreuz ← sowie →. Neben dem Symbol eines Sternchens lassen sich auch eine Hand, ein Herz, ein Pluszeichen, ein Minuszeichen sowie ein Rollstuhl eintragen (siehe Bild).

Fahrzeugfarbe festlegen

Noch ein Schmankerl während der Nummernschildbeschriftung: Haltet die Tasten L1 + R1 gedrückt und bewegt langsam und vorsichtig den linken Analog-Stick im Kreis herum. Wenn ihr genau hinschaut seht ihr, wie sich die Farbe des pulsierenden Striches unterhalb des Nummernschilds verändert. Sobald der Strich die Farbe angenommen hat, die euch zusagt, solltet ihr den Finger vom linken Analog-Stick nehmen. Nicks erstes Auto wird nun immer mit der entsprechenden Lackierung generiert.

Snoops Lowrider

Sobald ihr Snoop Dog freigespielt habt, stehen euch die so genannten Dogg-Patrols zur Verfügung. Befindet ihr euch auf einer seiner Missionen und fahrt mit seinem Lowrider durch LA, verändert ihr die Fahrzeughydraulik mit den Tasten ← und →.

Titelscreen verändern

Im Titelbildschirm, in dem ihr im unteren Bildschirmbereich verschiedene Häuser und Fahrzeuge seht, könnt ihr mit dem rechten Analog-Stick die Szene nach links und rechts steuern. Drückt den Stick einfach ← oder →.

In Farbe – und bunt! Mit unseren Tricks legt ihr die Fahrzeugfarbe von Nicks Auto selbst fest.

PlayStation.2 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

True Crime: Streets of LA

Seite 1

Freispielbare Fähigkeiten

Achtung! Diese Fähigkeiten müsst ihr euch am Schießstand erst erspielen, bevor sie zur Verfügung stehen (oder ihr benutzt den Master-Cheat).

- Anvisieren von zwei Zielen
- Genaues Zielen
- Schnelles Nachladen
- Schnelles Zieltempo
- Laserlicht
- Blinklicht
- Zielfernrohr
- Top-Präzision
- Hohlspitzgeschoss

Freispielbare Auto-Manöver

Achtung! Diese Fähigkeiten müsst ihr euch erst in den Fahrschulen erspielen, bevor sie zur Verfügung stehen (oder ihr benutzt den Master-Cheat).

Durchdrehende Reifen ..... ✕ + ■, ■ loslassen

S.Bremse ..... ← oder → oder ↓ + ■ x2 Halten

Dreh-Manöver Runterschalten ..... ↓ + ✕ x2

90°-Drehung ..... ← oder → + ✕ + ●

180°-Drehung nach vorne ..... ← oder → + ● x2

180°-Drehung nach hinten ..... ← oder → + ● x2

Zwei Räder ..... ←, →, ←, ✕ x2

Nitro-Boost ..... ↑ + ✕ x3

Freispielbare Standard-Kampfgriffe

Achtung! Diese Fähigkeiten müsst ihr euch erst in den Kampfschulen (Dojos) erspielen, bevor sie zur Verfügung stehen (oder ihr benutzt den Master-Cheat). Diese Griffe setzt ihr am besten in einem Kampf ein, wenn euer Gegner kurzfristig betäubt ist (alle seine Ausrufezeichen sind grau unterlegt).

Windmühlenwurf ..... ●, ■, ▲

Armgriff ..... ●, ■, ✕

Boxgriff ..... ●, ✕, ■

130_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 10:19 Uhr Seite 130

DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation.2 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

True Crime: Streets of LA

Seite 2

Cheats im Spiel

Pausiert das Spiel mit der Select-Taste. Es erscheint die Übersichtskarte von LA. Gebt die aufgeführten Tastenkombinationen hier zügig ein. Bei richtiger Eingabe ertönt ein kurzer Jingle.

Wichtig: Die Cheats haben Einfluss auf den Spielverlauf. So werden die Dojos nicht mehr anwählbar, nachdem ihr euch alle Kampfgriffe ergaunert habt. Benutzt deswegen einen frischen Speicherstand, um ein versehentliches Überschreiben eures bisherigen Spielfortschritts zu verhindern.

Master-Cheat ..... ↑, →, ↓, ←, ↑, ⊗

Alle Kampfgriffe ..... ↑, ↓, ↑, ↓, ⊗

Alle Fahrzeuge (Schaut in der Garage nach!) . ←, →, ←, →, ⊗

Alle Faustfeuerwaffen ..... →, ←, →, ←, ⊗

Besseres Fahrzeugverhalten

Ihr müsst in einem Auto sitzen, bevor ihr die Übersichtskarte mit der Select-Taste aufruft! Die Fahrzeugmasse wird verstärkt bzw. verringert, was zu einer veränderten Straßenlage führt.

..... ↓, ↓, ↓, ⊗

sowie ..... ↑, ↑, ↑, ⊗

Koordinaten anzeigen

Dieser Code blendet im Screen die aktuellen Koordinaten Nicks ein. Notiert ihr euch diese bei wichtigen Punkten, könnt ihr euch einfacher orientieren.

..... ⊗, ◉, ▣, △

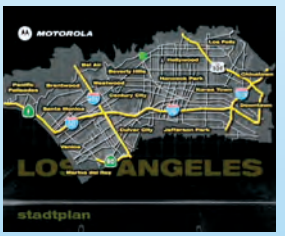
Cheats, die auch den Bestätigungs-Jingle hervorrufen

..... ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ⊗

..... ←, →, ←, →, ←, ⊗

..... →, ←, →, ←, →, ⊗

..... ↑, →, ↓, ←, ↑, ⊗



Die Cheats werden auf der Stadtkarte eingegeben.

Dank unseres Cheats habt ihr schon zu Spielbeginn alle Waffen.

PlayStation.2 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

True Crime: Streets of LA

Seite 2

Freispielbare Kampfgriffe

Achtung! Diese Fähigkeiten müsst ihr erst in den Kampfschulen (Dojos) erspielen, bevor sie zur Verfügung stehen (oder ihr benutzt den Master-Cheat). Diese Griffe könnt ihr jederzeit in einer Auseinandersetzung ausführen. Ihr Effekt hängt von eurer Position ab.

Laufangriffe ..... Rennen + ⊗

..... Rennen + ▣

..... Rennen + △

Rückenangriffe ..... Weg + ⊗

..... Weg + ▣

..... Weg + △

Bodenangriffe ..... ⊗ oder ▣ oder △

Kombo-Feger ..... ⊗, △, ⊗

Kombo-Haken ..... ▣, ⊗, △

Kombo-Spin-Kick ..... △, ▣, ⊗

Kombo-Drachen-Kick ..... ⊗, △, ⊗, △

Setzt die Griffe ein, sobald die Ausrufezeichen des Gegners grau unterlegt sind. Hierdurch erreicht ihr die beste Wirkung.

Kombo-Drachenfaust ..... ▣, ⊗, △, ▣

Kombo Fliegender Drache ..... △, ▣, ⊗, △

DER ULTIMATIVE GAMES-SHOP

ULTIMATE GAMING

www.ultimategaming.de

PS2-PLATINUM

FIFA Football 2003 Platinum
Bestell-Nr. 300 121
SMS-Code: SHOP FIFA2003P
29,50 € (USK 0)

The Getaway Platinum
Bestell-Nr. 300 128
SMS-Code: SHOP GETAWAYP
29,50 € (USK 16)

Der Herr der Ringe - Die zwei Türme Platinum
Bestell-Nr. 300 117
SMS-Code: SHOP LORDP
29,50 € (USK 16)

James Bond 007 Nightfire Platinum
Bestell-Nr. 300 118
SMS-Code: SHOP BONDP
29,50 € (USK 16)

Kingdom Hearts Platinum
Bestell-Nr. 300 119
SMS-Code: SHOP KINGDOMP
29,50 € (USK 12)

Tony Hawk's Pro Skater 4 Platinum
Bestell-Nr. 300 156
SMS-Code: SHOP TONY4P
29,50 € (USK 6)

PS2-GAMES

FC Bayern München Club Football
Bestell-Nr. 300 141
SMS-Code: SHOP FCB
57,95 € (USK 0)

Borussia Dortmund Club Football
Bestell-Nr. 300 142
SMS-Code: SHOP BVB
57,95 € (USK 0)

Deutschland sucht den Superstar
Bestell-Nr. 300 150
SMS-Code: SHOP DSDS
39,95 € (USK 0)

Eye Toy: Groove (ohne Kamera)
Bestell-Nr. 300 144
SMS-Code: SHOP GROOVE
49,95 € (USK 0)

Eye Toy: play (inkl. Kamera)
Bestell-Nr. 300 110
SMS-Code: SHOP EYETOY
58,95 € (USK 0)

FIFA Football 2004
Bestell-Nr. 300 132
SMS-Code: SHOP FIFA2004
54,95 € (USK 0)

Freedom Fighters
Bestell-Nr. 300 115
SMS-Code: SHOP FREEDOM
55,95 € (USK 16)

Fußball Manager 2004
(erhältlich ab 19.01.2004)
Bestell-Nr. 300 140
SMS-Code: SHOP FM2004
54,95 € (USK 0)

GTA Vice City (dt.)
Bestell-Nr. 300 154
SMS-Code: SHOP GTAVCDT
52,95 € (USK 16)

Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft
Bestell-Nr. 300 136
SMS-Code: SHOP QUIDDITCH
56,95 € (USK 6)

Harry Potter und der Stein der Weisen
Bestell-Nr. 300 152
SMS-Code: SHOP HPSDW
49,95 € (USK 6)

Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
Bestell-Nr. 300 135
SMS-Code: SHOP HDR3
56,95 € (USK 16)

Jak 2 Renegade
Bestell-Nr. 300 133
SMS-Code: SHOP JAK2
58,95 € (USK 6)

Legacy of Kain: Defiance
(erhältlich ab 06.02.2004)
Bestell-Nr. 300 153
SMS-Code: SHOP DEFIANCE
57,95 € (USK 16)

Need for Speed Underground
Bestell-Nr. 300 143
SMS-Code: SHOP NFSUG
54,95 € (USK 0)

Prince of Persia -The Sands of Time
Bestell-Nr. 300 137
SMS-Code: SHOP PERSIA
59,95 € (USK 12)

Pro Evolution Soccer 3
Bestell-Nr. 300 149
SMS-Code: SHOP PES3
56,95 € (USK 0)

Ratchet & Clank 2
Bestell-Nr. 300 146
SMS-Code: SHOP CLANK2
57,95 € (USK 12)

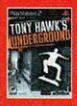
RTL Skispringen 2004
Bestell-Nr. 300 145
SMS-Code: SHOP RTLSKI
39,95 € (USK 0)

Die Sims brechen aus
(erhältlich ab 19.12.2003)
Bestell-Nr. 300 151
SMS-Code: SHOP SIMSOUT
55,95 € (USK 0)

Soul Calibur 2
Bestell-Nr. 300 114
SMS-Code: SHOP CALIBUR2
55,95 € (USK 16)

SSX 3
Bestell-Nr. 300 134
SMS-Code: SHOP SSX3
54,95 € (USK 0)

Terminator 3 - Rebellion der Maschinen
Bestell-Nr. 300 157
SMS-Code: SHOP T3
55,95 € (USK 16)



Tony Hawk's Underground
Bestell-Nr. 300 139
SMS-Code: SHOP THUG
54,95 € (USK 0)

WRC 3
Bestell-Nr. 300 148
SMS-Code: SHOP WRC3
57,95 € (USK 0)

WWE Smackdown 5 - Here comes the Pain
Bestell-Nr. 300 147
SMS-Code: SHOP SMACK
39,95 € (USK 16)

XIII
Bestell-Nr. 300 138
SMS-Code: SHOP XIII
59,95 € (USK 16)

Zone of the Enders - The 2nd Runner
Bestell-Nr. 300 125
SMS-Code: SHOP ZOE2
54,95 € (USK 12)

PS2-ZUBEHÖR

PS2-Konsole Silber Edition inkl. 2 DualShock Controller
Bestell-Nr. 300 130
SMS-Code: SHOP PS2SILBER
229,00 €

Vertical Stand Silber Edition
Bestell-Nr. 300 131
SMS-Code: SHOP VSTSILBER
12,95 €

Sony Memory Card 8 MB
Bestell-Nr. 300 096
SMS-Code: SHOP SONYMEM
29,95 €

Airstyle Funk Controller
Bestell-Nr. 300 129
SMS-Code: SHOP AIRSTYLE
49,95 €

Nyko Memory Card 8 MB
Bestell-Nr. 300 097
SMS-Code: SHOP NYKOMEM
29,95 €

PS2 Bag
Bestell-Nr. 300 004
SMS-Code: SHOP PS2BAG
34,95 €

Sony Fernbedienung
Bestell-Nr. 300 011
SMS-Code: SHOP FERNB
29,95 €

12er Pack DVD-Leerhüllen
Bestell-Nr. 300 035
SMS-Code: SHOP DVDCASE
5,95 €

Speedster 3 Racing Wheel
Bestell-Nr. 300 102
SMS-Code: SHOP SPEEDSTER3
49,95 €

Sony DualShock Controller
Bestell-Nr. 300 008
SMS-Code: SHOP CONTR
29,95 €

Scart Box, 5-fach
Bestell-Nr. 300 007
SMS-Code: SHOP SCART
9,95 €

Lightgun Gunstation white dot
Bestell-Nr. 300 057
SMS-Code: SHOP LGUN
34,95 €

X-Port V2
Bestell-Nr. 300 090
SMS-Code: SHOP XPORTV2
44,95 €

Action Replay2 V2 Ltd. Edition inkl. Memory Card, 8 MB
Bestell-Nr. 300 045
SMS-Code: SHOP ACTION
52,95 €

DVD Region X RGB-Pack inkl. RGB-Scartkabel
Bestell-Nr. 300 046
SMS-Code: SHOP REGION
26,95 €

Eye Toy: play PS2-Bundle & Kamera
Bestell-Nr. 300 155
SMS-Code: SHOP PS2EYETOY
199,- € (USK 0)

shopping@ultimategaming.de

www.ultimategaming.de

HIER BESTELLEN:

POST ULTIMATE GAMING
Heuriedweg 19
88131 Lindau

FAX (0049) 01805/99 33 93

MAIL shopping@ultimategaming.de

WEB www.ultimategaming.de

SMS

Artikel aussuchen - z.B. Sony Fernbedienung - und den unter der Abbildung befindlichen SMS-Code - in diesem Falle SHOP FERNB - eingeben. Wichtig: Zwischen SHOP und FERNB bitte ein Leerzeichen lassen. Mehrfachbestellungen mit Komma trennen. Schicken Sie die SMS an die Service-Nr. 72866. SMS-Preis: Ihr Basistarif OHNE Premiumaufschlag. Bei Ihrer ersten Bestellung wird alles Weitere per Rück-SMS abgefragt. Bitte beachten Sie: Bestellungen per SMS werden ausschließlich per Nachnahme zuzüglich Nachnahmegebühren verschickt! SMS-Bestellung ist derzeit in Deutschland verfügbar.

Vorname, Name

Straße/Nr.

PLZ, Ort

E-Mail-Adresse

Telefon Geburtsdatum

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzl. Vertreters)

Bestellinfos:

- Bestellungen möglich per E-Mail, Internet, Fax, SMS oder Post
- Kein Mindestbestellwert
- Versandkosten Inland 4,25 €, Österr./CH 7,65 €, sonst. Ausl. auf Anfrage
- Versandkostenfreie Lieferung ab 150 € Warenwert
- Bitte beachten Sie gegebenenfalls entstehende Nachnahmekosten!
- Lieferung solange Vorrat reicht
- Druck- und Satzfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten
- Rücksendungen nur nach vorheriger telefonischer Absprache
- Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung unser Eigentum

Zahlungs- und Versandbedingungen:

Ich bestelle hiermit die aufgeführten Artikel und bezahle (bitte ankreuzen):

☐ per Angebotsrechnung (Versand erfolgt nach Bezahlung der Rechnung, ohne Nachnahmegebühr).

☐ per Nachnahme (nur in Deutschland möglich, zuzüglich Nachnahmegebühr).

☐ per Kreditkarte (ohne Nachnahmegebühr).

☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

Seit 1.7.2002 muß bei Bezahlung per Kreditkarte neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

Jetzt auch im Internet!
www.ultimategaming.de

BESTELLSCHEIN

Stück	Best.-Nr.	Artikelbezeichnung	Preis (€)

Zzgl. Versandkostenpauschale für Porto, Verpackung: Inland 4,25 €, Österr./CH 7,65 €, sonst. Ausl. auf Anfrage (Nichtzutreffendes bitte streichen). Bitte beachten Sie gegebenenfalls entstehende Nachnahmekosten! Versandkostenfreie Lieferung ab 150 € Warenwert.

Inland 4,25 €
Österr./CH 7,65 €

OPM2 01/04

Summe:

Bitte beachten Sie bei Bestellung per SMS die AGBs und die Datenschutzerklärung des SMS-Providers unter www.shopmobile.de. **Zu Ihrer Information:** Der Preis für eine SMS-Bestellung ist der Basistarif Ihres Netzbetreibers OHNE Premiumaufschlag!

Info-Hotline: Telefon (0049) 01805/99 44 94
(Mo.-Do. 8-18 Uhr, Fr. 8-15 Uhr) (0,12 €/Min.)

www.ultimategaming.de

132_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 10:21 Uhr Seite 132

PlayStation2 – Movies & DVD

Unsere Movie-Sektion wird präsentiert von

MOVIE-NEWS

Fluch der Karibik

Freut euch auf ein top ausgestattetes Doppel-DVD-Set. Zehn Stunden Extras sind angekündigt, inklusive der Audiokommentare von Johnny Depp, Regisseur Gore Verbinski und anderen.
Highlights des Bonusprogramms sind 20 neue Szenen, ein Making of mit Infos zu Schiffen, Stunts und visuellen Effekten sowie eine Präsentation der Piraten-Attraktion in Disneyland, die dem Film als Inspiration diente. Die Attraktion dürft ihr (virtuell) sogar befahren.

Fetten 5.1-Ton gibt es in Dolby Digital und DTS. Übrigens: Ungeduldige können sich bereits 14 Tage vor Veröffentlichung der Kauf-DVD "Fluch der Karibik" in der Videothek ihres Vertrauens besorgen.

Titel: Fluch der Karibik
Preis: 20 Euro | **Erscheint:** 29.01.04

"Keinen Schritt weiter!" Captain Jack Sparrow (Johnny Depp) kidnapt Elizabeth.

3D Haunted Castle – das Geisterschloss

3D-Faszination für zu Hause: Die Doppel-DVD bietet drei Versionen des computergenerierten IMAX-Grusels. Für das einfache 3D-Erlebnis im ColorCode-3D-System liegt eine Pappbrille bei, während für die "Shutterglass"-Fassung (vergleichbar mit jener im IMAX-Kino) ein externer Decoder notwendig ist. Schließlich gibt es noch die 2D-Version, die natürlich nur ansatzweise mit der beeindruckenden Optik des 3D-Spektakels aufwartet.

Titel: 3D Haunted Castle – das Geisterschloss
Verleih: Escapi | **Erscheint:** erhältlich

Die Story ist Banane, die 3D-Optik von "Haunted Castle" dafür umso faszinierender.

Max Payne 2 – der Film

Es vergeht kein Monat, in dem nicht mindestens ein neuer Spiel-Film angekündigt wird. Die Filmrechte an "Max Payne 2" hat Collision Entertainment zwar schon 2001 erworben, doch wird das Projekt endlich konkretisiert. Als Hauptdarsteller werden die beiden Models erst jetzt Timothy Gibbs und Kathy Tong gehandelt, die in "Max Payne 2" dem Titelhelden sowie dessen Partnerin Mona Sax ihr Gesicht leihen. Bestätigt ist dies aber bisher genauso wenig wie der Kinostart Ende 2004.

Titel: Max Payne 2 – der Film
Verleih: Collision | **Kinostart:** 2004

Das neue Gesicht von Max Payne: Das Model Timothy Gibbs diente Remedy als Vorlage und spielt eventuell auch im Kinofilm die Hauptrolle.

Bevor Kathy Tong für Paynes Partnerin Mona Sax Modell stand, machte sie unter anderem Werbung für eine Anti-Aging-Creme.

133_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 10:21 Uhr Seite 133

Filmgenuss pur mit der PlayStation2 – dem meistgekauften DVD-Player!

NEU IM KINO

Hat Aragorn (Viggo Mortensen) die Kraft, die Aufgabe zu erfüllen, die das Schicksal für ihn vorgesehen hat?

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Das Ende der Reise naht. Die verbliebenen Gefährten machen sich auf den Weg zur finalen Schlacht um Mittelerde, während sich die Hobbits Sam und Frodo Mordor nähern, um den Ring dem Feuer des Schicksalsbergs zu übergeben. Doch nicht nur die gewaltige Armee des bösen Sauron erweist sich als Hindernis, auch gewinnt der Ring immer mehr Einfluss auf Frodo. Und dessen früherer Träger Gollum verfolgt seinen eigenen Plan...

Verleih: Warner Bros. | **Kinostart:** 17.12.2003
Laufzeit: ca. 210 Minuten | **Einschätzung:** ★★★★★

Street, Hondo und ihre Kameraden müssen sich gegen eine Stadt voll Amok laufender Krimineller zur Wehr setzen.

S.W.A.T – die Spezialeinheit

Die S.W.A.T.-Eliteeinheit um Dan "Hondo" Harrelson (Samuel L. Jackson) soll den international gesuchten Drogenboss Alex Montel ins Zuchthaus überführen. Doch dem psychopathischen Milliardär Montel gelingt es, live im TV eine Belohnung von 100 Millionen Dollar für denjenigen auszurufen, der ihn aus der Haft befreit. Ab sofort brennt jeder Kriminelle der Stadt darauf, sich dieses Geld zu verdienen. Los Angeles versinkt im Chaos.

Verleih: Columbia TriStar | **Kinostart:** 04.12.2003
Laufzeit: ca. 117 Minuten | **Einschätzung:** ★★★★★

MUSIK-DVDs

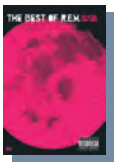
Seit 20 Jahren in Mode: Depeche Mode

DEPECHE MODE
101

Wie keine andere Band revolutionierten Depeche Mode die elektronische Musik der 80er- und 90er-Jahre. Die Doppel-DVD beinhaltet eine unter Fans umstrittene Dokumentation von D. A. Pennebaker, Chris Hegedus und David Dawkins. Auf der zweiten DVD findet sich ein Live-Konzert vom 18. Juni 1988 aus dem Pasadena Rose Bowl-Stadion. Die Bildqualität der beiden DVDs in 1.33:1 liegt auf VHS-Niveau.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

THE BEST OF R.E.M.
in View 1988-2003



Für diese Audio-DVD wurden die 18 besten Songs aus 15 Jahren Bandgeschichte ausgewählt. Mit dabei natürlich "Nightswimming" oder "Losing my Religion". Die optische Untermalung der Titel bildet ein Standbild. Als Extras sieht man den Video-Clip "Bad Day" (ca. 4 Min.), das dazugehörige Making of, eine Fotogalerie mit zwölf Bildern, einen Weblink und die Discografie. Vollbild, der Ton liegt in dts, DD 5.1 und PCM Stereo vor.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

ELEKTROLUX PRESENTS:
Flowmotion Visual Pleasure Vol. 2

Hier finden sich knapp 85 Minuten sphärische Chill-Out-Klänge in Verbindung mit zum Teil computeranimierten Video-Clips. Die DVD ist unterteilt in Flowmotion 3.0 ("The Sushi Club", "Soehngenetic", "JFC" etc.) und Flowmotion 4.0 ("Aural Float", "Dron", "Frank Bretschneider"). Boni: Credits, Opener Loops, "Das Werk"- und "Fun de Mental"-Reel. Die Qualität des Bildes schwankt. Ton in gelungenem DD 5.1 und in PCM Stereo.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

BEEF
Various Artists

Die DVD arbeitet in einer ca. 103 Minuten langen Doku die Geschichte der Wortgefechte zwischen Rap- und Hip-Hop-Musikern chronologisch auf und lässt viele Stars zu Wort kommen. Im Bonusteil gibt es einen Freestyle-Rap von Supernatural (ca. 2 Min.) sowie ungeschnittene Szenen mit Nate Dogg (ca. 4 Min.) und Damon Dash (ca. 6 Min.). Bild- und Ton schwanken, abhängig vom zugrunde liegenden Material, zwischen mäßig und gut.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

134_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 10:24 Uhr Seite 134

DVD-Filme im Test

Schwarzenegger schultert John Connor – und verteidigt ihn mit allem was er hat.

Terminator 3 – Rebellion der Maschinen

He is back – dieses eine Mal noch! Schwarzenegger hat seinen inoffiziellen Abschied aus dem Hollywood-Gewerbe genommen. Und wie! 56 Jahre und kein bisschen leise.

Der Film: Nur wenige Regisseure traten für ihre Karriere in so große Fußspuren wie Jonathan Mostow. Dass er nicht scheiterte, verdankt er einem Hauptdarsteller in Top-Form, einer attraktiven Terminatrix, erstklassigen Effekten, einer gelungenen Atmosphäre und einigen der besten Actionsequenzen überhaupt. Spätestens wenn der Kran auftaucht, sind alle überzeugt.

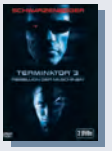
Die DVD: Mit seinem Format von 2.40:1 ist "T3" der breiteste Film der Serie. Zu sehen gibt es sehr scharfe Bilder, die auch bei Bewegungen nicht wackeln. Die Farbgebung ist angenehm natürlich und unterstützt die Stimmung. Auch Kontrast und Sauberkeit überzeugen. Bei näherem Hinsehen taucht gelegentlich ein leichtes Rauschen auf.

Im Regiekommentar erfahren wir, dass Mostow mit dem Ton sehr zufrieden ist und die DVD jedem Heimkino-Besitzer als Vorführscheibe ans Herz legt. Recht hat er. Klarer Sieger: Die bassgewaltige US-Spur, die einem die Falten aus der Hose bügelt. Bei den deutschen Tracks wirkt die Dolby-Spur druckvoller, dts überzeugt dagegen mit einem Hauch mehr Räumlichkeit.

Die interessantesten Extras sind die zwei Audiokommentare, sämtliche Specials zu den Effekten, eine entfallene Szene, Outtakes und die Zeitleiste. Auch Arnies Begrüßung und die voll animierten Menüs gefallen. Der Rest der Extras ist zwar leicht werbelastig und wenig innovativ, gehört zum Bonusmaterial einer neuen Doppel-DVD aber mit dazu.

Das Fazit: "Terminator 3 – Rebellion der Maschinen" ist krachende Action, die trotz gelegentlicher Simplizität der Ereignisse bei Kritik und Publikum ankommt. Hasta la vista, Baby! Bye bye Arnie!!

DVD-Test



GENRE:	Science-Fiction I FSK: 16
PREIS:	ca. € 25,–
ET:	erhältlich
AUDIO:	Deutsch dts, D 5.1 DD Englisch 5.1 DD 2 Audiokommentare, UT
BILD:	2.35:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★

Cypher

In Deutschland war der wendungsreiche Science-Fiction-Thriller nur auf dem Fantasy-Filmfest 2003 zu sehen.

Der Film: Vincenzo Natali, der mit "Cube" seinen Einstand gab, beweist einmal mehr sein Gespür für außergewöhnliche Geschichten. "Cypher" überzeugt auf visueller Ebene, überrascht mit zahlreichen unerwarteten Twists und lässt bis zum Schluss den Betrachter über die wahren Hintergründe im Ungewissen.

Morgan Sullivan (Jeremy Northam) will raus aus seinem Durchschnittsleben und bewirbt sich als Industriespion. Was nach Spannung klingt, wird zum Psycho-Trip, Morgan gerät an Gehirnwäscher und traut bald selbst seinem eigenen Oberstübchen nicht mehr. Leider fällt die Auflösung im Verhältnis doch etwas zu simpel aus.

Die DVD: Um die Atmosphäre des Films optisch zu unterstreichen, wurden verstärkt Farbfilter eingesetzt. So wirken manche Szenen düster und trostlos, andere hingegen fast schon aufdringlich bunt. Der Kontrast bewährt sich in allen Einstellungen. Auch in dunklen Aufnahmen bleiben die Details erkennbar. Das Bild ist sauber und sehr scharf und zeigt kaum Rauschen.

Da staunt der Laie. Morgan hat sein Normalo-Leben hinter sich gelassen – eindeutig.

Rita (Lucy Liu) gibt hier nicht den Engel, sondern eine reichlich geheimnisvolle Helferin.

"Cypher" mag zwar ein Film sein, bei dem die Action eher zweitrangig ist. Trotzdem wird akustisch einiges geboten: Geschickt werden die Möglichkeiten ausgenutzt, um einzelne Szenen mit Hilfe eines durchdachten Einsatzes von Effekten direktional und räumlich zu vertonen. Der Musik-Score hält sich angenehm im Hintergrund.

Das Fazit: "Cypher" ist ein außergewöhnlicher, intelligenter Mix aus Science-Fiction und Thriller und wartet mit einem wandlungsfähigen Hauptdarsteller auf. Extras: Making of, Special features, Interviews, entfallene Szenen, Bildergalerie und Produktionsnotizen glänzen neben Filmszenen-Storyboard-Vergleich und isoliertem Music-Score. Die Verleih-DVD erscheint ohne Extras und technisch einwandfrei.

DVD-Test

GENRE:	Science-Fiction I FSK: 16
PREIS:	ca. € 20,–
ET:	09.12.2003
AUDIO:	Deutsch 5.1 DD, D dts Englisch 5.1 DD D/E Headphone Surround
BILD:	1.85:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★

135_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 10:25 Uhr Seite 135

Hulk Box-Set

Dem Hulk sind die Nerven durchgegangen. Und was hat er davon? Eine wilde Flucht!

Mit dem grünen Hulk schickt Hollywood erneut einen Marvel-Charakter in die Schlacht um die Gunst des Kino-Publikums – und jetzt will der Hulk auch die DVD-Freunde erobern.

Der Film: Die Symbiose aus anspruchsvoller Erzählweise und Comic-Action funktioniert nicht 100-prozentig. Zu sehr liegt der Fokus auf der Vater-Sohn-Beziehung, die lange nicht in Fahrt kommt. Das Finale wirkt als Monsterschlacht der Superlative recht unglaubwürdig. Bemerkenswert: Die panelartige Anordnung der Bildelemente erinnert an Comics.

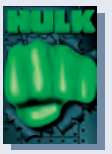
Noch ganz verschwitzt hat sich Hulk eben wieder zurückverwandelt. Gar nicht übel!

Die DVD: Die Detailschärfe des anamorphen 1.85:1-Bildes überzeugt und lässt auch in dunklen Szenen Einzelheiten erkennen. Abgesehen von den Szenen mit Filtereinsatz wirken die Farben natürlich. Der Kontrast gibt keinen Grund zur Beanstandung. Für eine Neuproduktion fallen etwas zu viele Verunreinigungen auf. Ob dts oder DD 5.1 – die Stimmen erklingen in diesem dialoglastigen Streifen stets klar und deutlich. Untermalt werden die ruhigen Passagen von einem meist zurückhaltenden Musik-Score. In den Actionszenen wird es dann laut. Sehr dynamisch und räumlich sind die Flugbahnen der Geschosse zu vernehmen. Bei den Explosionen meldet sich der Subwoofer wuchtig zu Wort.

Disc 1: Regiekommentar sowie zuschaltbares Behind-the-Scenes-Footage während des Films. Disc 2 und 3: zwei Making ofs mit eingestreuten Interviews sowie mehrere Featurettes z.B. zu Evolution oder Anatomie des Hulk. Sechs deleted Scenes sowie mehrere Comic-Adaptionen einer speziellen Filmszene, ein Nachdruck des ersten Hulk-Comics und zehn Artwork-Karten.

Das Fazit: Anhänger des grünen Comic-Helden Hulk kommen hier sicherlich auf ihre Kosten. Wer jedoch eine Actionorgie erwartet, wird enttäuscht sein. Die aufwändig gestaltete 3er-DVD-Box ist ihr Geld wert.

PS2 DVD-Test



GENRE:	Fantasy I FSK: 16
PREIS:	ca. € 33,–
ET:	erhältlich
AUDIO:	D/E 5.1 DD, D dts Audiokommentar (ohne dt. UT)
BILD:	1.,85:1 (16:9)

FILM: ★★★★☆ DVD: ★★★★★

Adaption

Sie existieren wirklich. Susan Orlean (Streep) schreibt für den "New Yorker" und lieferte Charlie Kaufmann (Cage) die Film-Vorlage. Bruder Donald hat hingegen keine reale Vorlage.

Drei Hauptfiguren, zwei Schauspieler und eine gemeinsame Geschichte. Nicolas Cage und Meryl Streep glänzen hier in einem intelligenten Film. Cage der Drehbuchautor leidet an Schreibhemmungen, Cage der reißerische Schreiber nervt und Streep die Vorlagen-Schreiberin liebt den durchaus ebenfalls skurilen Hauptcharakter ihres Buches (Chris Cooper).

Der Film: Adaption passt in keine Schublade. Dramatische und skurrile Situationen geben sich die Klinke in die Hand. Es gibt Zeitsprünge, optische Gags und einen ganz eigenwilligen Humor. Das Ganze tragen drei überragende Hauptdarsteller, die sich gegenseitig zu Höchstleistungen anspornen. Diesen Nicolas Cage muss man einfach mal gesehen haben.

Die DVD: Je nachdem, wo Sie sich diese DVD ansehen, werden Sie mal mehr und mal weniger zufrieden sein. Auf der Leinwand wirkte das Bild zunächst schön scharf und auch relativ sauber. Auf dem Fernseher fielen dann teilweise starkes Grießeln und Unschärfen auf.

Die gebotenen Tonspuren werden in erster Linie von Dialogen dominiert, die zum großen Teil über den Center in den Raum strahlen. Räumlichkeit stellt sich dann bei einsetzender Musik oder zum Beispiel bei der Schlusssequenz in den Sümpfen ein. Insgesamt dem Film angemessen.

Die deutsche DVD leidet unter dem dünnen Erbe des US-Vorgängers im Superbit-Format. Eine kleine Trailershow mit vier Clips zu aktuellen Titeln und Filmografien zu den Hauptakteuren auf Texttafeln sind schon alles, was man hier vermelden kann. Ganz witzig: Lassen Sie das Hauptmenü stehen und warten ab, was angekrabbelt kommt.

Das Fazit: Die DVD legen wir allen ans Herz, die auf außergewöhnliche und innovative Filme stehen. Die Scheibe beweist allerdings einmal mehr, dass die Technik bei solchen Themen anscheinend immer noch oft im Hintergrund steht.

PS2 DVD-Test

GENRE:	Drama I FSK: 12
PREIS:	ca. € 23,–
ET:	09.12.2003
AUDIO:	Deutsch 5.1 DD Englisch 5.1 DD Untertitel D,E,TR
BILD:	1.85:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ DVD: ★★☆☆☆

136_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 10:25 Uhr Seite 136

Der stille Amerikaner

Saigon 1952. Der Brite Thomas Fowler (Michael Caine) lebt in Vietnam und sieht das Land, aus dem seine große Liebe kommt, um die Unabhängigkeit von den französischen Besatzern ringen. Der stille Amerikaner Alden Pyle (Brendan Fraser) will dieselbe Frau, verfolgt aber andere Ziele...

Der Film: Michael Caine trägt diesen Streifen mit einer hervorragenden Performance, für die er sich eine "Oscar"-Nominierung verdiente. Die Atmosphäre ist stimmig. Phillip Noyce gelang es, eine bekannte Vorlage, für die es bereits eine gute Verfilmung gab, spannend, anspruchsvoll, romantisch und mit wenigen, aber eindringlichen Actioneinlagen in Szene zu setzen.

Die DVD: Die schönen Aufnahmen im Format 2.35:1 (16:9) liefern mittelmäßige Bildqualität, an Detailschärfe mangelt es vor allem in dunkleren Szenen. Technisch ist die DVD zu dieser Filmproduktion aus dem Jahr 2001 nicht mehr als solide. Die inhaltlich ergiebigen Extras trösten darüber zumindest einigermaßen hinweg.

Das Fazit: Ein "stiller" Film zwischen Love Story, Murder Mystery und Thriller mit aktuellen Bezügen, der nicht zuletzt dazu anregt, Diskussionen zu führen, ob der (politische) Zweck die Mittel tatsächlich heiligt.

Thomas Fowler, der nur auf den ersten Blick so stille Amerikaner, macht hier einen Fehler.

PS2 DVD-Test

GENRE:	Drama I FSK: 16
PREIS:	ca. € 22,–
ET:	erhältlich
AUDIO:	Deutsch 5.1 DD Englisch 5.1 DD Audiokom. (dt. UT)
BILD:	2.35:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★

Das Wunder von Lengede

Am 24. Oktober 1964 bricht gegen 20 Uhr ein Klärteich der Eisenerzgrube Mathilde im niedersächsischen Lengede ein. Ein Wettlauf gegen den Tod beginnt.

Der Film: Auf bedrückende, herzergreifende Art wird eines der schrecklichsten Ereignisse der deutschen Nachkriegszeit geschildert. Mit über drei Stunden ein langer, aber sehenswerter Film.

Die DVD: Ein schlechter Kontrast, permanentes Rauschen und auch gelegentliche Artefakte sind nicht von der Hand zu weisen. Die Farben vermitteln die Atmosphäre der sechziger Jahre. Effekte wie das Einstürzen und Überfluten der Stollen sind im vorliegenden 2.0 Stereo nur aus den Frontboxen zu vernehmen. Die dramatische Musik und die Dialoge klingen sauber.

Die Bonus-DVD bietet eine selbstablaufende Fotogalerie, eine ausführliche Dokumentation, ein Making of mit Interviews sowie Filmo- und Biografien von Cast & Crew auf Texttafeln.

Das Fazit: Kein sensationslüsterner Katastrophenfilm, sondern die authentische, gefühlvolle Darstellung einzelner Schicksale. Die Technik der DVD überzeugt nicht. Mit den Extras kann man sich gut zwei Stunden lang beschäftigen.

Im "TV-Ereignis des Jahres" versuchen die Kumpel mit vereinten Kräften zu retten.

PS2 DVD-Test

GENRE:	Drama I FSK: 12
PREIS:	ca. € 25,–
ET:	erhältlich
AUDIO:	Deutsch 2.0 Stereo Untertitel keine
BILD:	1.78:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★

Die Suche nach dem Heiligen Gral war noch nie einfach – und sie ist es auch hier nicht.

König der Fischer

Der zynische Radiomoderator Jack übertreibts, ein Hörer läuft Amok und drei Jahre später ist Jack auf der Suche nach dem Heiligen Gral. Alles Unsinn? Nein, an seiner Seite zeigt ihm ein Obdachloser – Witwer seit drei Jahren – den Weg zurück ins Leben.

Der Film: Das skurrile Großstadtmärchen von Terry Gilliam lotet Tiefen der menschlichen Psyche aus und bringt überzeugende Sinnbilder. Robin Williams und Jeff Bridges spielen mitreißend. Das moderne Märchen erntete 1992 vier "Oscar"-Nominierungen, einer wurde an Jacks Freundin, (Mercedes Ruehl) verliehen. Ex-Monty-Python Terry Gilliams wurde mit einem Golden Globe für die beste Regie belohnt.

Die DVD: Das Bild des zwölf Jahre alten Films weist Mängel auf. Die Schärfe ist akzeptabel. Gelegentlich kommt es allerdings zu deutlich sichtbarem Grießeln. Auch der Kontrast könnte besser sein. Räumlichkeit kommt vorwiegend während des Musik-Scores auf. Auf differenzierte Effekte muss man verzichten. Verhaltener Basseinsatz. Stimmen klingen klar und gut verständlich.

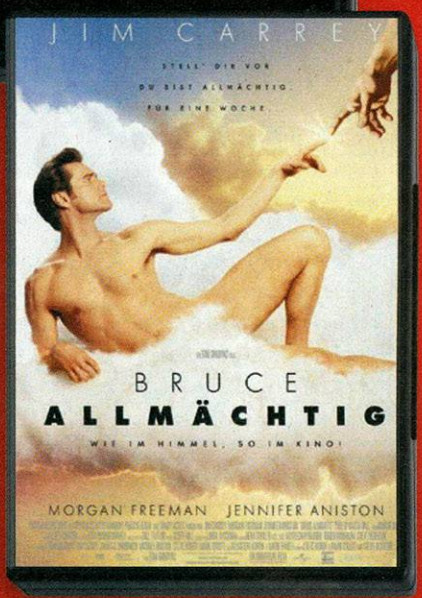
Das Fazit: Terry Gilliam ("Twelve Monkeys") zeigt auf, wie zerbrechlich Glück sein kann. Sein intensiver Film ist ein absolutes Must-have für Fans des Regisseurs. Audiovisuell ist die Scheibe nur mittelmäßig, was natürlich nicht zuletzt dem Alter des Filmes zuzuschreiben ist. Was wir vermissen, sind informative Extras.

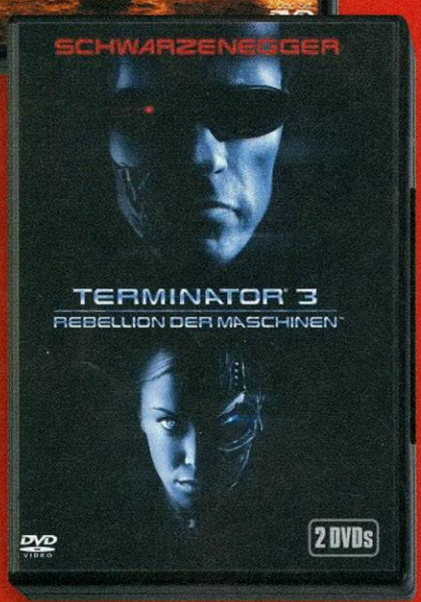
PS2 DVD-Test

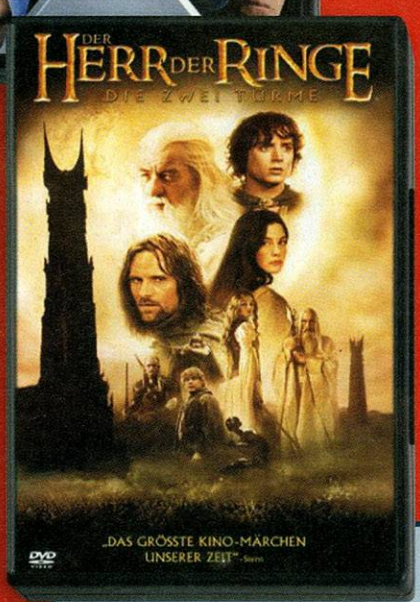
GENRE:	Drama I FSK: 16
PREIS:	ca. € 20,–
ET:	erhältlich
AUDIO:	D/E/F/I/ESP 2.0 Ds H 1.0 Mono UT D/E/F/I/ESP/P uvm.
BILD:	1.85:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★

ENTERTAINMENT
MADE BY DVD VISION

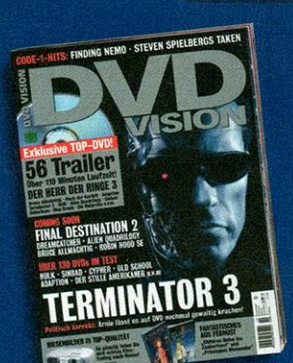






DVD VISION ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

DAS DVD VISION-ABO FÜR SIE UND EINE GRATIS-DVD ALS PRÄMIE FÜR EINEN FREUND!



DVD VISION im Abo:

- monatlich bequem frei Haus geliefert
- kompetente, kritische, unabhängige Tests zu allen aktuellen DVDs
- umfassende Beurteilung der neuesten Hardware-Produkte

Service für ganz Schnelle:

Telefon: (0049) 0 18 05-90 90 87
(Mo.-Do. 8-18 Uhr, Fr. 8-15 Uhr)

Internet: www.dvdvision.de

Fax: (0049) 0 18 05-90 90 89
E-Mail: abo@dvdvision.de
Wichtig: Bitte unbedingt Bestellnummer DVE020 angeben!

Lassen Sie sich jetzt für ein DVD VISION 2-Jahresabo werben: Sie erhalten das 2-Jahresabo (24 Ausgaben) von DVD VISION regelmäßig portofrei zum Vorzugspreis von 67, 20 € (Schweiz 131,40 sFr). Das Abo läuft mind. für 2 Jahre und kann danach jederzeit gekündigt werden. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Die Lieferung der Aboprämie an den Werber erfolgt bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte umgehen, bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang. Bei Bezahlung per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte erhalten Sie außerdem eine Mini-Design-Taschenlampe gratis. Infos unter: Tel.: (0049) 01805-909087 oder www.dvdvision.de

Jetzt bestellen und eine Gratis-DVD als Prämie sichern!

138_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 10:26 Uhr Seite 138

DVD-Neuheiten & Charts

Welche Hollywood-Knaller erscheinen demnächst auf DVD? OPM2 präsentiert die Highlights der kommenden Monate und die zurzeit beliebtesten DVDs.

Neuheiten – Dezember 2003

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
ADAPTION	Drama	Columbia	✪✪✪	09. Dez.
ALIEN 1-4 QUADRILOGY	Horror	Fox	✪✪✪✪✪	06. Dez.
ALLES ATZE – 1. STAFFEL	Comedy	Columbia	✪✪✪	09. Dez.
BRUCE ALLMÄCHTIG	Komödie	Buena Vista	✪✪✪✪✪	04. Dez.
CHICAGO	Musical	Buena Vista	✪✪✪✪	04. Dez.
CYPHER	Science-Fiction	MCone	✪✪✪✪	09. Dez.
DIE OSBOURNES – SEASON 2	Komödie	Buena Vista	✪✪✪✪	04. Dez.
DIE RITTER DER KOKOSNUSS – SPEC. ED.	Komödie	Columbia	✪✪✪✪	09. Dez.
DREAMCATCHER	Horror	Warner	✪✪✪✪	12. Dez.
EINE SCHLAFLOSE NACHT IN NEW YORK	Komödie	Paramount	✪✪✪	01. Dez.
MISS MARPLE BOX	Krimi	Warner	✪✪✪	12. Dez.
MY BIG FAT GREEK LIFE – 1. STAFFEL	Comedy-Serie	Columbia	✪✪✪	09. Dez.
STAR TREK DS9 – SEASON 6	TV-Serie	Paramount	✪✪✪✪	01. Dez.
STAR TREK DS9 – SEASON 7	TV-Serie	Paramount	✪✪✪✪	23. Dez.
STAR TREK 5 – AM RANDE DES UNIVERSUMS SPEC. ED.	Science-Fiction	Paramount	✪✪✪✪✪	22. Dez.
TERMINATOR 3 – REBELLION DER MASCHINEN	Action	Columbia	✪✪✪✪✪	04. Dez.
THE WOODY ALLEN COLL. IV	diverse	MGM	✪✪✪✪	01. Dez.
VERRÜCKT NACH MARY – SE	Komödie	Fox	✪✪✪✪✪	06. Dez.

Neuheiten – Januar 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
AMERICAN PIE 3 – JETZT WIRD GEHEIRATET	Komödie	Universal	✪✪✪✪	15. Dez.
BORN 2 DIE	Action	Warner	✪✪✪✪	12. Dez.
DIE LIGA DER AUSSERGEWÖHNLICHEN GENTLEMEN	Action	Fox	✪✪✪✪	15. Dez.
DRAGON BALL Z – MOVIE 11	Zeichentrick	Polyband	✪✪✪	26. Jan.
FLUCH DER KARIBIK	Abenteuer	Buena Vista	✪✪✪✪✪	29. Jan.
HERO	Drama	Highlight	✪✪✪✪	01. Jan.
MARX BROTHERS – ANIMAL CRACKERS	Komödie	Universal	✪✪✪	15. Jan.
PLANET DER AFFEN – SPECIAL EDITION (ALT UND NEU!)	Science-Fiction	Fox	✪✪✪✪	10. Jan.
SAFECRACKERS ODER DIEBE HABENS SCHWER	Komödie	Kinowelt	✪✪✪✪	20. Jan.
WERNER – GEKOTZT WIRD SPÄTER	Zeichentrick	Highlight	✪✪✪	15. Jan.
WIE WERDE ICH IHN LOS – IN 10 TAGEN	Komödie	Paramount	✪✪✪✪	15. Jan.

Neuheiten – Februar 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
BEST OF TERRA X	Dokumentation	Universum	✪✪✪	16. Feb.
DER GROSSE GATSBY	Romanze	Paramount	✪✪✪	05. Feb.
FEMME FATAL	Thriller	Universum	✪✪✪	16. Feb.
HAUS ÜBER KOPF – BETRETEN AUF EIGENE GEFAHR	Komödie	Buena Vista	✪✪✪	12. Feb.
POWER RANGERS – WILD FORCE 1	Action	Universum	✪✪	23. Feb.

DVD-Charts

Welche DVDs verkaufen sich zurzeit am besten? Orientiert euch an den aktuellen Verkaufscharts des Online-Händlers amazon.de.

1 ➲

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme SEE

Darsteller: Elijah Wood, Sir Ian McKellen
Regie: Peter Jackson
Fazit: Die um 43 min. längere Extended Edition sollte in keiner Sammlung fehlen.

2 NEU

Robbie Williams What We Did Last Summer

Darsteller: Robbie Williams
Regie: –
Fazit: 375.000 Besucher machen das Konzert in Knebworth unvergesslich.

3 NEU

Terminator 3

Darsteller: Arnold Schwarzenegger, Nick Stahl
Regie: Jonathan Mostow
Fazit: Toller Film, grandiose Technik – diese Doppel-DVD muss jeder haben!

4 NEU

Herbert Grönemeyer Mensch Live

Darsteller: Herbert Grönemeyer
Regie: –
Fazit: Eine Musik-DVD ganz weit vorn: Grönemeyer in der Schalke Arena.

5 NEU

Miss Marple Box

Darsteller: Margaret Rutherford, Stringer Davis
Regie: diverse
Fazit: Schwarz-weißes Bild, Mono-Sound – und vier absolute Krimiklassiker.

6 ➲

Indiana Jones Box

Sprecher: Harrison Ford, Sean Connery
Regie: Steven Spielberg
Fazit: Drei der besten Abenteuerfilme plus umfangreiche Bonus-DVD.

7 NEU

Loriot Gesammelte Werke aus Film und Fernsehen

Darsteller: Vicco von Bülow, Evelyn Hamann
Regie: Vicco von Bülow
Fazit: Mehr als 100 Sketche und zwei Filme auf sechs DVDs. Klassiker!

8 ➲

Spacecenter Babylon 5 – St. 3

Darsteller: Bruce Boxleitner, Mira Furlan
Regie: Kevin G. Cremin, Mike Vejar
Fazit: Die Sci-Fi-Saga gehört zu den Dauerbrennern unter den Serien-DVDs.

9 NEU

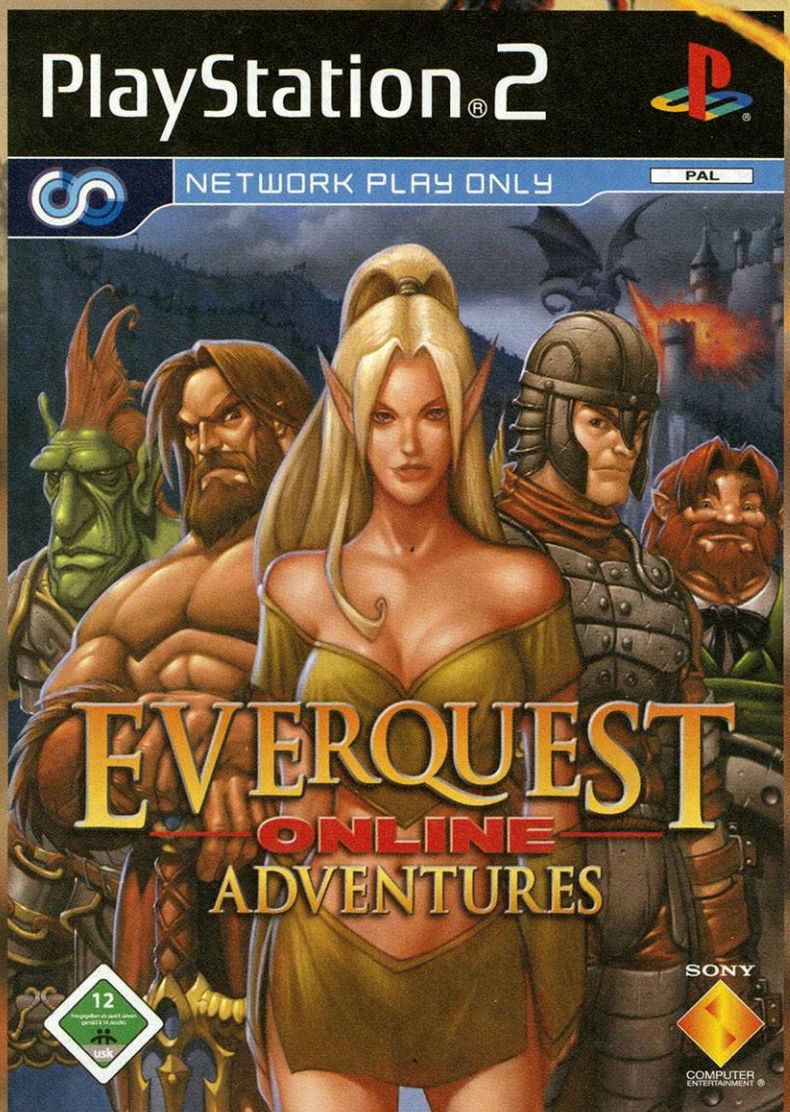
Bruce Allmächtig

Darsteller: Jim Carrey, Jennifer Aniston
Regie: Tom Shadyac
Fazit: Himmlisch gute Komödie mit Jim Carrey in Topform. Kaum Extras.

10 ➲

Der König der Löwen – SE

Darsteller: Ilja Richter, Hella von Sinnen
Regie: Roger Allers, Rob Minkoff
Fazit: Einer der besten Zeichentrickfilme in luxuriöser Doppel-DVD-Ausstattung.



Beweg dich mit bis zu 8.000 Personen gleichzeitig in einer Fantasy-Welt!

Erlebe auf über 500 Quadratkilometern Action pur!

Das erste Online-Rollenspiel!
Exklusiv auf PlayStation®2!

Bereits über 500.000 Online-User (PC) weltweit!

Das erste pure Network-Game, nur online spielbar!

Ab 10.12.03
www.eqoa-game.com

"Everquest", and "PlayStation" are registered trademarks and Online Adventures is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 2003. SOE is a registered trademark of Sony Online Entertainment Inc. All rights reserved.

140_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 10:27 Uhr Seite 140

PlayStation2 Hi-Tech-News

Mehr Technik-Power für mehr Spielspaß: Neues PS2-Zubehör und interessante Technologie-Entwicklungen unter der Lupe.

Fanatec Speedster 3 Force Shock *gegen* Thrustmaster Enzo Ferrari Force GT

Das Feld der hochklassigen Force-Feedback-Lenkräder bekommt gleich zweimal Zuwachs. **Fanatecs "Force Shock"** ist ein enger Verwandter des normalen, exzellenten "Speedster 3". Die intern entwickelte Force-Feedback-Technik gibt sich keine Blöße: Die einzelnen Effekte wie Rückstellkraft, Rüttelstärke und Deadzone sind feinfühlig verstellbar, im Vergleich zum Thrustmaster-Produkt aber tendenziell strammer.

Anschluss findet der Lenker über den normalen PS2-Joystickport, was überragende Kompatibilität garantiert. Das klapprige Steuerkreuz liegt ungünstig, dadurch gelingt das Navigieren in den Menüs nur umständlich. Abgesehen vom nicht besonders abriebfesten Gummikranz überzeugt Fanatecs jüngster Spross aber auf ganzer Linie: Verarbeitung und Handling sind hervorragend, 80 Euro mehr als angemessen.

20 Euro mehr kostet das **"Enzo"**, das, wie alle aktuellen Thrustmaster-Lenkräder, im schicken Ferrari-Design erstrahlt. Da liegt aber auch schon der erste Kritikpunkt, denn die Mulden für die Daumen sind viel zu eng, was wahlweise gequetschte Finger oder eine suboptimale Griffposition zur Folge hat. Thrustmaster setzt auf USB, die FF-Effekte lassen sich hier nicht justieren. Sie sind insgesamt dezent, das Lenkrad lässt sich leicht drehen, die Rückmeldung von Straßenzustand und Fliehkraft kommt aber trotzdem astrein an. Da der Vorgänger herbe Kompatibilitätsprobleme aufwies, wurde dem "Enzo" ein Drehschalter spendiert, mit dem ihr zwischen zwei Modi wechseln könnt, falls das Spiel euer Lenkrad nicht erkennen will. Mit seinem sinnvoll platzierten Steuerkreuz, zusätzlichen Analog-Paddeln (die die sehr gute Pedaleinheit auf Wunsch überflüssig machen) und seiner hochwertigen Verarbeitung muss sich das "Ferrari" nur ganz knapp geschlagen geben. Ihm fehlt es vor allem etwas an Force-Feedback-Power.

Speedster 3 Force Shock: Das derzeit beste FF-Lenkrad für die PS2.

Enzo Ferrari Force GT: Original Ferrari-Design, überzeugende Leistung.

PS2 Zubehör-Test

SPEEDSTER 3 FORCE SHOCK	
HERSTELLER	Fanatec
PREIS	80 Euro
FUNKTIONALITÄT	10/10
VERARBEITUNG	9/10
ERGONOMIE	8/10
PREIS/LEISTUNG	9/10
GESAMT	9/10

Exzellentes Force-Feedback-Lenkrad zum sehr günstigen Preis.

PS2 Zubehör-Test

ENZO FERRARI FORCE GT	
HERSTELLER	Thrustmaster
PREIS	100 Euro
FUNKTIONALITÄT	9/10
VERARBEITUNG	8/10
ERGONOMIE	8/10
PREIS/LEISTUNG	7/10
GESAMT	8/10

Besonders geeignet für Rennfahrer, die geringe Lenkkräfte bevorzugen.

Aufgeräumt – aber nur auf Englisch und mit einer eigenwilligen Menüführung.

Thrustmaster Cheatcode S v. 3.0

Neben Action-Replay-2 und Xploder2 kommt auch Thrustmaster mit einer neuen Version ihrer "Cheatcode S"-Reihe auf den Markt. Kenner der Schummelteile werden sofort bemerken, dass die gesamte Menüführung jener des Xploders2 gleicht. In gewohnter Weise kann man die Spiele mit Hexadezimalcodes beeinflussen (unendlich Leben, etc.), vorausgesetzt, die richtigen Werte sind bekannt. Zusätzlich finden sich noch weitere Funktionen auf CD. Mit dem Memory Manager könnt ihr Speicherstände packen, um auf der Memory Card Platz zu sparen. Und auch ein paar Speicherstände für alte Spiele sind vorhanden. Diese können direkt an der PS2 überspielt werden.

Das DVDZoneFree hingegen sorgt dafür, dass ihr auch DVD-Filme mit anderen Regionalcodes auf eurer PS2 anschauen dürft. Klingt gut? Ist es "im Ansatz" auch. Wer allerdings frischen Code-Nachschub zu aktuellen Top-Spielen sucht, wird schnell enttäuscht, denn der ausgewiesene Link zu angeblich neuen Codes ist dürftig, denn dort gibts nur olle Kamellen. Auch wurde auf eine Lokalisierung des Menüs verzichtet. Hartes, aber faires Fazit: Kauft euch lieber ein Action-Replay-2, dort gibt es den besten Code-Nachschub.

Titel: Cheatcode S v. 3.0
Hersteller: Thrustmaster | **Preis:** 40 Euro

141_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 10:28 Uhr Seite 141

PS2-Network!

Fragen rund ums Thema "online mit der PS2" – einfach beantwortet.

Noch Fragen?

Dann hilft euch die technische Hotline von Sony:

✆ Tel. 01805 / 76 69 77

Mo. - Fr. von 0.00 – 20.00 Uhr für 0,12 Euro/min.

Das braucht ihr:

- eine PlayStation2 mit Controller (ca. 199 Euro)
- eine Memory Card (und 45 KByte Platz, ca. 30 Euro)
- den Ethernet-Netzwerkadapter von SCED (ca. 40 Euro)
- Spiel, z.B. "SOCOM: U.S. Navy Seals" (ca. 80 Euro inkl. Headset)
- Verbindungskabel (siehe Übersicht rechts)
- Breitbandanschluss mit entsprechendem Modem (bei analogem Telefonanschluss wird noch ein Splitter benötigt). Hier variieren die Preise. Auch spielt es hier eine Rolle, welche Art von Flatrate ihr wählt (mit oder ohne Daten-Übertragungs-Begrenzung, etc.)

PlayStation.2 NETWORK ENTERTAINMENT

Woher bekomme ich einen Breitbandanschluss?

Nicht in allen Regionen ist ein Breitbandzugang (beispielsweise DSL-Anschluss) möglich. Neben vielen kleinen lokalen Providern (Internetanbietern) hilft euch auch T-Online weiter.

Beratungshotline von T-Online zu DSL

Hier erfahrt ihr, ob ein Breitbandanschluss bei euch zu Hause möglich ist, und welche Kosten auf euch zukommen.

Tel.: 0800 77 22 111
Fax: 0800 77 22 555 (täglich von 8.00 – 24.00 Uhr)

Habt ihr die Möglichkeit, bei einem Bekannten ins Internet zu schauen, könnt ihr die DSL-Verfügbarkeit auch auf dieser Internet-Seite von T-Online abrufen:
http://www3.service.t-online.de/c/00/01/47/1476.html

Was macht eigentlich ...

... ein Modem?

Einfach ausgedrückt: Das Modem wandelt alle Signale auf die notwendige Art und Weise um und leitet diese weiter. Es "modeliert" und "demodeliert", aus diesen beiden Worten entstand die Abkürzung MO-DEM.

... ein Router?

Ein Router leitet alle ankommenden Signale (beispielsweise von einem Modem) an die richtigen Geräte weiter. Zusätzlich bietet ein Router oft Schutz vor Angriffen aus dem Internet (Firewall). Über einen Router könnt ihr mit mehreren Geräten gleichzeitig unabhängig voneinander online gehen, auch wenn ihr "nur" einen DSL-Anschluss habt.

Dabei übernimmt der Router völlig selbständig die Einwahl und kümmert sich um die Benutzerkennung, etc. Wichtig: Um einen Router einzustellen, benötigt man einen Rechner (mit Browser)! Denkt daran, falls ihr keinen Rechner daheim habt. Es genügt, den Router einmal einzustellen. Der Router speichert dann alles intern ab und ihr könnt ihn ohne Rechner benutzen. Router gibt es oft in Kombination mit internen DSL-Modems und/oder (Switch-)Hub. Besorgt ihr euch so ein Kombigerät, braucht ihr folglich keine Einzelteile.

... ein (Switch-)Hub?

Ein Hub sorgt für den sternförmigen Datenaustausch zwischen Netzwerkgeräten. Auch Hubs gibt es mit eingebauten DSL-Modem.

Verbindungen

Diese Möglichkeiten gibt es, die PlayStation2 mit dem Internet zu verbinden:

- PS2 direkt ins DSL-Modem (einfachste und schnellste Lösung)
- PS2 parallel mit dem Rechner online schalten: Hierfür benötigt ihr entweder einen Router, der sich um die Datenverteilung kümmert, oder ihr "schleift" die PS2 mit dem Programm ICS (Internet Connection Sharing) "durch" einen Rechner, der bereits an ein DSL-Modem angeschlossen ist. In diesem Fall muss der Rechner jedoch immer laufen, wenn ihr eure Gefechte im PS2-Network austragt!

Folgende Kabel braucht ihr:

PS2 direkt an	Weiterführung auf	Netzwerk-Kabeltyp
Modem	entfällt	Straight-Through CAT 5
Router	Modem	Straight-Through CAT 5
Hub	Router, dann Modem	Straight-Through CAT 5
PC WIN (ICS)	Router/Hub/Modem	Crossover CAT 5

Wichtig: Auch der Anschluss an einen PC mit einer Linux-Distribution oder an einen Macintosh mit entsprechendem MacOS ist möglich. Hier müsst ihr entsprechend dem Betriebssystem über einen Proxy oder über Programme weiterleiten, die ICS bieten. Ihr braucht dazu immer eine weitere freie, konfigurierbare Netzwerkkarte.

Wo finde ich ganz genaue Anleitungen zum Thema online Spielen?

Schaut euch einfach diese Links an:
www.playstation.de
⇢ Klickt auf den Menüpunkt "Network-Gaming"
www2.service.t-online.de/c/08/13/42/813428.html
⇢ Hier findet ihr exakte Anleitungen zum Ausdrucken

142_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 10:28 Uhr Seite 142

Der optimale Spiele-TV

OPM2 vergleicht: Was taugen Röhren-, Plasma- und LCD-Geräte?

Spätestens im kommenden Jahr werden LCD- und Plasma-Fernseher erschwinglich. Doch geben sie auch eure Videospiele in optisch guter Qualität wieder?

Seid ihr auch schon staunend vor einem riesigen Plasma-TV gestanden? Wie Wegweiser des Fortschritts prangen diese Hightech-Geräte an den Wänden diverser Elektro-Ketten. Welchem Trend die Hersteller folgen, wird auf den ersten Blick klar: Möglichst groß und möglichst flach müssen die Plasma- bzw. LCD-Bildschirme sein.

Die veralteten Röhren-Geräte stehen bald auf der Liste der aussterbenden Arten – zumindest, wenn es nach Sony geht, denn der japanische Elektronik-Gigant will Mitte 2004 die Produktion der Röhren-TVs einstellen und dann nur noch Flachbildschirme entwickeln. Das Positive daran: Spätestens Weihnachten 2004 dürften diese Geräte in attraktive Preisregionen rutschen. Für uns Grund genug, die TV-Technik der nächsten Generation schon jetzt auf ihre Videospiel-Tauglichkeit hin zu überprüfen.

LCD: Vom PC-Monitor zum High-End-TV

Noch vor kurzem kam die LCD-Technik lediglich bei Flachbild-Monitoren (dort TFT genannt) für Computer zum Einsatz. Doch hohe Fertigungszahlen drückten die Produktionskosten, so dass nun auch Fernseh-Hersteller auf diese Technik zurückgreifen.

LCD-Fernseher gibt es in unterschiedlichsten Größen. Gängig sind Geräte mit 43 cm Bilddiagonale, aber auch Bildschirme mit 94 cm sind im Handel. Während alle Geräte beim Fernseh-Empfang ein gutes Ergebnis lieferten, bestätigten sich unsere Befürchtungen beim PS2-Spielen: Rund neunzig Prozent der LCD-Geräte zeigen Bilddefizite.

Das Resultat: Bei schnellen Action-Sequenzen, zum Beispiel in "Grand Theft Auto: Vice City (dt.)", verwischt die Grafik und es entstehen unschöne Schlieren. Lediglich zehn Prozent der Geräte liefern auch beim Videospielen ein gestochen scharfes Bild. Davon abgesehen können wir eigentlich nur Erfreuliches berichten: Alle LCD-Fernseher verarbeiten über den Scart-Eingang das hochwertige RGB-Bildsignal und können die Spiele mit 50 bzw. 60Hz wiedergeben. Die Preise sind aktuell zwar immer noch recht hoch, aber das dürfte sich bald ändern. Derzeit zahlt ihr für ein empfehlenswertes Gerät mit 43 cm Bilddiagonale immer noch stolze 800 Euro. Für 2004 erwarten wir Preissenkungen um ca. 30 %.

LCD

PRO
- Kompakte Bauweise
- Strahlungsarm
- Keine Geometrie-Verzerrung

CONTRA
- Noch recht teuer
- Verwischeffekt
- Teilweise unscharfes Bild

143_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 10:29 Uhr Seite 143

Plasma: Luxus-TV mit großem Bild

Die Plasma-Technik kommt immer dann zum Einsatz, wenn große Bildflächen in flacher Bauweise gefragt sind. Daher werden bei den meisten Geräten TV-Tuner und externe Anschlüsse über eine separate Anschluss-Box verwaltet.

Bei Plasma-Fernsehern handelt es sich zweifelsohne um die Giganten der TV-Branche. Meist haben diese Geräte eine Bilddiagonale von 106 cm. Neben Scart-Eingängen sind meist noch VGA- (für den Computer) und Komponenten-Eingänge vorhanden; letztere ermöglichen es, DVD-Player und PS2 im Progressive-Scan-Modus (Vollbildwiedergabe) zu betreiben.

Nun zum Wermutstropfen: Dem Preis. Angebots-Geräte gehen für rund 3000 Euro über die Theke, aktuelle Top-Modelle kosten um die 7000 Euro. Dennoch: Alle von uns getesteten Plasma-Geräte lieferten bei Videospielen eine vorzügliche Bildqualität. Keine Szene verwischt, selbst bei den hektischen Bewegungen der "Virtua Fighter 4 Evolution"-Kämpfer. Lediglich ein leichter Interlace-Effekt, bei dem die beiden Halbbilder eines Fernsehbilds etwas auseinander gezogen werden, ließ die Kanten ausfransen. Diesen kleinen Schönheitsfehler können solche Geräte aber bei Verwendung der Progressive-Scan-Technik (Vollbildwiedergabe) elegant umgehen.

PLASMA

PRO
- Große Bilddiagonale möglich
- Hervorragende Bildqualität
- Große Anschluss-Vielfalt

CONTRA
- Noch sehr teuer
- Große Wärmeentwicklung
- Hoher Stromverbrauch

BILDRÖHRE

PRO
- Sehr günstig
- Erstklassige Bildqualität
- Große Angebots-Palette

CONTRA
- Klobig und schwer
- Geometrie-Probleme
- Zeilenflimmern

Bildröhre: 50-Hertz-Geräte optimal

Bislang waren Fernsehgeräte mit Bildröhren das Maß aller Dinge – oder sind sie es vielleicht immer noch? Wir waren uns nicht sicher und deshalb haben wir auch diese Technik in unseren Test einbezogen. Auch wenn die Hersteller derzeit massiv die Entwicklung der Flachbildschirme fördern, gibt es für Bildröhren doch neue, Bild verbessernde Maßnamen.

Die Zauberwörter heißen hier Pixel Plus (Phillips), Acuity (Panasonic) oder DigiPure (JVC) – jede dieser Bildverbesserungs-Techniken verspricht ein geniales und gestochen scharfes Fernsehbild. Bei den alltäglichen Abendprogrammen oder bei einer Video-DVD mag das vielleicht funktionieren – doch wie sieht das Ergebnis bei Videospielen aus? Hier macht sich recht schnell Ernüchterung breit. Geräte mit 100Hz-Technik ziehen bei PS2-Darstellung mit kräftigen oder hellen Farben durch Farbschlieren deutlich nach.

Schaltet man die Bildverbesserer aus, mindert dies meist den Nachzieh-Effekt. Noch besser ist die PS2-Darstellung allerdings bei "altmodischen" 50-Hertz-Geräten. Hier ist das Bild scharf, schlierenfrei und Lichtpistolen-kompatibel. Was das Preis-Leistungs-Verhältnis betrifft: Gute 70 cm-Geräte im 4:3-Format bekommt man bereits für 400 Euro; somit ist diese Technik gut & günstig.

EMPFEHLUNGEN der OPM2-Redaktion

Diese TV-Geräte haben uns beim ausführlichen Spielen besonders überzeugt. Rückprojektions-Fernseher halten wir übrigens nicht für videospieltauglich.

Röhren-Fernseher

TYP: STF 72-3232/7 TOP
- HERSTELLER: Grundig
- BILDDIAGONALE: 72 cm
- FORMAT: 4:3 ■ PREIS: 450 €

LCD-Fernseher

TYP: MATCH LINE 15 PF 9836
- HERSTELLER: Phillips
- BILDDIAGONALE: 38 cm
- FORMAT: 4:3 ■ PREIS: 999 €

Plasma-Fernseher

TYP: PD 42 D 30
- HERSTELLER: JVC
- BILDDIAGONALE: 106 cm
- FORMAT: 16:9 ■ PREIS: 7499 €

Fazit: Egal ob LCD-, Plasma oder Bildröhren-Gerät – abraten muss man eigentlich von keinem dieser TV-Typen. Allerdings sind Plasma- und LCD-Fernseher derzeit noch viel zu teuer, abgesehen davon erweisen sich die neuen Techniken als videospieltauglich. Jede Glotze hat ihre eigenen Vorteile:

Plasma-Fernseher bieten bestes Bild bei maximaler Bilddiagonale, die LCD-Technik besticht vor allem bei kleineren TVs, da hier der Nachzieh-Effekt nicht so stark zu sehen ist.

Röhren-Geräte spielen bei Bildqualität und Preis- Leistungsverhältnis immer noch in der Oberliga. Leider treffen diese Aussagen nicht auf alle Geräte zu. Sobald Videospiele über den Bildschirm laufen, schwankt die Qualität des angezeigten Bildes recht stark. Auch ein hervorragendes DVD- oder Fernseh-Bild ist hier wenig aussagekräftig.

Vor einem Kauf solltet ihr eure PS2 in den Laden tragen und sie dort ausprobieren. Zum Glück zeigen sich die meisten Händler sehr kooperativ. An dieser Stelle noch mal ein Dankeschön an den Media Markt Würzburg, der uns viele Geräte ausführlich testen ließ.

➲ MARKUS HÄBERLEIN

144_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 10:30 Uhr Seite 144

IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

Geschäftsführer: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Christian Blendl (cb) (verantwortl. für den red. Inhalt)
REDAKTION: Thomas Szedlak (sz, stellvertr. Chefredakteur), Gunther Hruby (gh, leitender Redakteur), Markus Häberlein (mh), Carsten Grauel (cg), Michael Galuschka (mg), Swen Harder (sh), Patric Roos (pr, Volontär), Fabian Käufer (fk, Volontär)
AUTOREN: Colin Gäbel, Thomas Nickel
GRAFISCHE LEITUNG + TITEL: Michael Stark
LAYOUT: Tanja Hartmann, Kristina Arnold, Diane Feininger
LEKTORAT: Birgit Strunz
INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert
ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard
(verantwortlich für den Anzeigenteil)
Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99
ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz
Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 99
DISPONENTIN: Petra Smith · Telefon (09 31) 4 06 91 22
LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm
PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Karel Stumpf
VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil
Telefon (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 18
ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 4 vom 01.11.2003

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:
asv vertriebs gmbh
Telefon (040) 34 72 40 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE:
Jahresabonnement (13 Ausgaben) € 91,00 (Inland),
€ 95,00 (Ausland), Schweiz 175,00 SFR.
Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: € 7,50 + Versandkosten.

Zahlung Abonnement:
Deutschland: Deutsche Bank Offenburg, BLZ 664 700 35, Kto. 0 448 829
Österreich: Bank Austria Bregenz, BLZ 12000, Kto. 501-326674/00
Schweiz: PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

Bankverbindung:
CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© copyright by PlayStation2 – Das offizielle Magazin, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

VOGEL Medien Gruppe

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im 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 PlayStation2 – Das offizielle Magazin recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PlayStation2 – Das offizielle Magazin erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift 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 dievollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

ivw - Mitglied
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW)
Verkaufte Auflage (IVW III/2003): 65.846 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:
VIDEO GAMES · DVD VISION · play

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICE:
PlayStation2 – Das offizielle Magazin
OPM2 Abo-Service
Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau
Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof
Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen
Zentrale Abo-Nummer: Tel. (0049) 0 18 05-90 90 88 (€ 0,12/Min.)
erreichbar Mo.- Do. von 8 -18 Uhr · Fr. von 8 -15 Uhr
Abo-Fax: (0049) 0 18 05-90 90 89
Abo-E-Mail: abo@opm2.de

PlayStation.2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Spielbare Demos. Nur im OPM2.

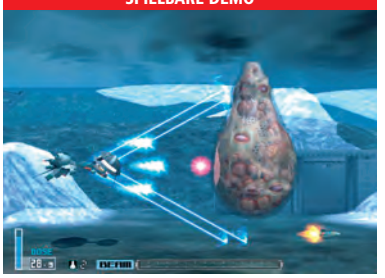
Bei anderen Magazinen schaut ihr zu. Nur bei OPM2 spielt ihr die Hits selbst. Für den totalen Durchblick braucht ihr diese Scheibe. Zum Beispiel mit...

SPIELBARE DEMO

WRC 3

Brettert durch zwei Wertungsprüfungen in Sonys neuem Rallye-Hit!

SPIELBARE DEMO



R-Type Final

Ballert euch durch den kompletten ersten Level des Klassiker-Updates.

Änderungen jederzeit vorbehalten!

NEU! Power-Downloads direkt auf die Memory Card

Das ultimative Feature – exklusiv und nirgendwo sonst:
DVD einlegen und Spielstände direkt auf die Memory Card downloaden.

Im OPM2 02/2004 unter anderem mit:

TimeSplitters2: Kompletter neuer Level spielbar!
Amplitude: Necropolis-Level freigeschaltet
WWE Smackdown: Ein neuer Charakter ist spielbar!

OPM2. Alles drin, alles dran.
Wer braucht schon was anderes?

145_OPM2_01_2004_ME.ps 05.12.2003 10:30 Uhr Seite 145

Jetzt vormerken:
OPM2 02/2004 mit Demo-DVD!

AB 14.01. AN DEINEM KIOSK!

Spielbar: Castlevania

Ausflug in Draculas Gruselschloss: Startet einen Monat vor Veröffentlichung zur Geisterjagd!

Spielbar: Deutschland sucht...

Bühne frei: Zwei Wettbewerbe im Casting der Mega-Show. Habt ihr das Zeug, die Jury zu beeindrucken?

Spielbar: FIFA 2004

Das meistverkaufte PS2-Fußballspiel für euch als XXL-Demoversion. Testet selbst, wie stark euer "Drang zum Tor" ist...

OPM2 UNCUT

Hol' dir volle Demo-Power – nur im Abo, nicht im Handel!

Du bist über 16 Jahre alt und willst die volle Ladung Demo-Power? Jeden Monat Demos spielen, die ein Quäntchen härter sind? Du willst Geld sparen, dein Heft regelmäßig im Briefkasten haben und auch die etwas härteren PS2-Knaller spielen?

Dann schnapp' dir den Abo-Bestellschein in diesem Heft und schicke ihn bis zum 23. Dezember 2003 an uns zurück. **OPM2 UNCUT** ist aus Jugendschutzgründen **NICHT IM DEUTSCHEN HANDEL** erhältlich und **NUR** im Abo zu beziehen (in der Schweiz und in Österreich auch im Handel).

Wenn du jetzt aktiv wirst und das UNCUT-Abo bis 23. Dezember bestellst, erhältst du bereits Ausgabe 02/2004 als exklusive **UNCUT**-Version – mit dieser **ZUSÄTZLICHEN** spielbaren Demo:

Spielbare Demo: XIII

Drei Wege, ein Ziel: Direkt und bequem zum OPM2 UNCUT-Abo!

Einfach anrufen
018 05-90 90 88

Im Web
www.opm2.de

Ausfüllen und abschicken
Abo-Karte im Heft

Die PSone-Perle

Ab in die Vergangenheit: Werfen wir die Zeitmaschine an! Mit PSone-Hits, die auch heute noch Spaß machen...

OPM2 02/2004 14.01.2004 AM KIOSK

Bloody Roar 2

Vor fünf Jahren dominierten "Tekken", "Soul Edge" und "Street Fighter" die PSone-Kampfarena, doch mit der "Bloody Roar"-Serie schuf "Bomberman"-Erfinder Hudson einen respektablen Rivalen. Der zweite Teil ist bei uns im Mai 1999 erschienen und glänzte durch eine, für PSone-Verhältnisse, hochauflösende Grafik, ein effektives Combo-System und krachende Brutalo-Attacken. Das besondere Merkmal der "Bloody Roar"-Spiele waren die Tierkämpfer: Auf Knopfdruck verwandelten diese sich in starke Bestien. Leider hat sich die Serie kaum weiterentwickelt. Das in OPM 13/2003 getestete "Bloody Roar 4" bietet so gut wie keine Neuerungen.

BLOODY ROAR 2 ■ **SYSTEM** PSone ■ **ENTWICKLER** Hudson ■ **HERSTELLER** Virgin ■ **WO ERHÄLTLICH** Fachhandel, Gebrauchtmarkt (Amazon, eBay) ■ **PREIS NEU** 20 €

Durch Verletzungen und erfolgreiche Attacken lädt sich der "Beast"-Balken auf.

Besonders starke Hiebe schleudern den Widersacher mit Wucht gegen den Zaun.

Backflip: Fledermaus-Lady Jenny gehörte in "Bloody Roar 2" zu den Neuzugängen.

Tiger gegen Maulwurf: In Tiergestalt sind die Kämpfer stärker und schneller.

Java Games, Logos, Klingeltöne

BILDMITTEILUNGEN für Nokia, Siemens & Samsung*

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

NOKIA-LÖSCHLOGO
Schick einfach "69998" an 81081*

HINTERGRUNDBILDER für Handys mit Farbdisplay*

AKTUELLE KLINGELTÖNE für Nokia, Sagem, Siemens, Motorola, Ericsson, Alcatel, Samsung, Trium, Sendo, Sharp, Panasonic, Philips, Telit

TOP-CHARTS

30300	Believe in miracles	30249	Hey Ya!	31548	Shallow water	26660	In da Club
27736	I wanna sex you up	24495	Mother earth	30252	Schwarze Sonne	22720	Wanksta
31559	One for da money	30255	Und was ist jetzt	23416	Aya Benzer	25975	21 questions
31508	Everday girl	31557	All for love	27684	Where the hood at	25893	Nigga
27717	Losing my religion	31411	Alright	30292	The way you kiss me	26605	8 mile
31558	Girls in da House	31537	Gustav Gans	31493	Ich bin so	26650	Sing for the moment
30267	Wahre Helden	31339	Numb	31468	Dankbar	22488	Lose yourself
27759	Crashed the wedding	23646	Ab in den Süden	31418	Tanzt das Brot	31092	Crazy in Love
31514	Schick mir nen Engel	30145	Never leave you	30126	J'ai pas vingt ans	30118	Aicha
31467	Free like the wind	31522	Addicted	30265	Feeling this	25753	Bump,Bump,Bump
31546	Music is the key	31336	Like glue	27758	Lost for words	31055	Gamxtaville Part 3
31480	Loves divine	27735	I'll be there	30276	What you deserve is what you get	26939	Anyplace, anywhere, anytime
27737	Me against the music	30282	What if	31495	Dancing	31108	Reign
27647	Where is the Love	31446	Feelgood lies	31424	All the girls	31081	Mr. Vain (recall)
27648	White flag	30271	Find youre here	25942	The Anthem	25940	Bring me to life
27707	Trouble	31450	Another world	31429	Unrockbar	31130	Stuck on you
31464	Zur Erinnerung	27680	More to life	26696	Spirit in the sky	31216	König von Deutschland
31469	Rockin on heavens floor	31479	Seemann	27732	Sexed up	31255	Sounds like a melody
27681	Baby Boy	31222	The magic key	27734	Every breath you take	30021	Bounce
27703	If you come to me	31521	X2X We want more	26964	Burgerdance	26897	Gonna give it to ya
31540	Poison	30250	Losing game	31447	Alive	31207	Angel of darkness
27689	Hole in the head	31351	Shake Your Tail Feather	30269	Baby dont cry	30065	Right now
27704	Ich bin jung und brauche Geld	30231	Guilty	22783	Mon coeur resiste encore	26204	Musical Elisabeth: Ich gehör nur mir
31058	Pimp	30018	Ich kenne nichts	27711	Bad day	22997	Musical Elisabeth: Wenn ich tanzen ..
30272	Independent girl	31448	Ey Ey Ey	30256	Everybody does	20597	Pretty woman
27730	Slow	31551	You make me feel brand new	27668	Eat you alive	31156	Herr Rossi sucht das Glück
30124	Breathe	30264	So wonderful	31460	Generation of Love	22956	Werner Beinhart
31494	First day of my life	27738	Bottle living	31516	Oops Up	31240	Detektiv Conan
31331	Cant hold us down	27700	Time of our lives / connected	31435	A forest	31145	Laurel & Hardy (Dick & Doof)

alle Töne auch POLYPHON verfügbar!

KINO/TV HITS

20331	Das Lied vom Tod	24000	MTV Werbung	20237	Die Hände zum Himmel	20072	Smoke on the water
20261	Mission Impossible	26115	MTV Jackass Theme	26208	20 Zentimeter	20054	Thunderstruck
20598	Rocky, Eye of the tiger	30263	MTV Roque	20322	Hey Baby	20636	The Final Countdown
20078	Axel F., Beverly Hills Cop	22963	Schön ist es auf der Welt zu sein	20002	Anton aus Tirol	24505	Moonlight Shadow
20340	Das Boot	20162	Titanic - My heart will go on	21762	Super Jeile Zick	20020	99 Luftballons
20318	Simpsons	20929	Sesamstrasse	23067	Country Roads	25711	Geräusch: Furz
25064	Miss Marple	20260	A-Team	21570	Wir sind alle über 40	25784	Geräusch: Rülpsen
21209	Starwars	20227	Indiana Jones	30030	Für Dich	23785	Motorengeräusch: Formel 1
20203	Halloween	31034	Der Schuh des Manitou	25915	Take me tonight	23786	Sonar: Echolot von Schiffen
23144	Dschungelbuch: Probiers mal...	23186	The Matrix	20863	Simarik	25313	Martinshorn (Tatü-Tata)
20157	Der rosarote Panther	31143	Hey hey Wickie	22288	We will rock you	23625	Mortal Kombat
24039	Wer hat an der Uhr gedreht	31153	Bezaubernde Jeannie	26108	Nessaja	31159	Resident Evil (Main Title Theme)
20218	James Bond	31189	Der Ententanz	21889	Ramp! The Logical Song	20204	Schalke 04 (blau und weiss)
25149	Dragonballz: Cha-La-Head...	23810	Winnie the Pooh	21831	Wir kiffen	24481	Ein Rudi Völler
20102	Biene Maja	21885	Die längste Single der Welt	22733	We have a dream	25422	FC Bayern: Stern des Südens
20427	Always look on the bright ...	21868	Zieh Dich aus kleine Maus	23973	Still Dre	24147	Borussia: Die Elf vom Niederrhein
31352	King of Queens	21724	Nationalhymne DDR	24038	Highway to Hell	24150	Dortmund: Heja BVB
20008	Captain Future	20643	Nationalhymne Deutschland	23041	Hells Bells	25501	Bayrischer Defiliermarsch
23526	Pinky and the brain	20949	Nationalhymne Italien	20409	Nothing else matters	31349	Marschmusik: Preussens Gloria
24180	Herr der Ringe	20974	Pulp Fiction	23209	Sex and the City (TV Serie)	23776	Zelda

COOLE JAVA GAMES für Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 62XX, 66XX, 68XX, 72XX, 7650 & N-Gage

GROSSES WEIHNACHTSSPECIAL

Klingeltöne

20126	L X-mas
20860	Rudolf mit der roten Nase
22581	Feliz Navidad
20056	Jingle Bells
23868	Little Drummer Boy
23881	Jingle Bell Rock
23887	Wish you a merry Christmas
24061	So this is Christmas
21859	X-mas Time
24059	White Christmas
24103	Winter Wonderland
23885	Stille Nacht, heilige Nacht
23888	Santa Claus is coming to Town
20058	Kling Glöckchen klingeling
20057	Leise rieselt der Schnee
24097	Oh Tannenbaum
20059	Laßt uns froh und munter sein
20984	Let it snow
20060	Ihr Kinderlein kommet
25765	Do they know its christmas

Bildmitteilungen

Logos

Hintergrundbilder

TELEFONBESTELLUNG

So einfach funktioniert's:

(1) Logo, Bildmitteilung, Klingelton, JAVA-Game oder Mailboxspruch auswählen

(2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen

(3) In 1 Minute auf dem gewünschten Handy

0190 854 486	DE: Euro 1,86/min
0900 510 035	AT: Euro 2,16/min
+ 0901 579 975	CH: CHF 4,23/min
900 77 900	LU: Euro 1,14/min
0903 39030	BE: Euro 1,14/min
166 140 478	IT: Euro 1,81 incl. IVA/min
0909 0400 404	NL: Euro 0,70/min

SMS - BESTELLUNG

Sende: BESTELLNUMMER HANDYMODELL an

z.B.: 30030 Nokia 6100

81081*

0900 528 050**

+ 9898***

für polyphone Klingeltöne sende

POLY BESTELLNUMMER HANDYMODELL

z.B.: POLY 30030 Nokia 6100

*für ALLE dt. Netze, 2 SMS x 1,99 € (max. 3,98 €) VD2-Lst. 0,24 €, **2€ /SMS, ***3 CHF/SMS

WAP - DOWNLOAD

Über unseren WAP-Service kannst Du Dir so viele Klingeltöne, Logos, animierte Bildmitteilungen, JAVA-Games und poyphone Klingeltöne downloaden wie Du willst.

Sende eine leere SMS an 0043 699 11514271

Du bekommst dann eine Antwort SMS: - Meldung "Einstellung eingegangen" - Einstellungen speichern - Unter Dienste "Klingelton" auswählen ... und ab gehts ins WAP.

Kosten EUR 1,86/Min. während Verbindung zu WAP

NEU! SMS-CHAT

Sende eine SMS mit dem Text **"CHAT" an 11821**

Chatten, Flirten, Verlieben....

1,99 EUR/SMS (VD2-Lst. 12 cent)

*Logos: NOKIA, SONY-ERICSSON, SIEMENS, SAMSUNG, ALCATEL

*Bildmitteilungen: alle NOKIA (ausser 5110), SAMSUNG, SIEMENS

*Klingeltöne: alle NOKIA (ausser 5110), SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, ALCATEL (One Touch 311 und neuer), SAMSUNG, PHILIPS (626,625 und neuer), TELIT, TRIUM, SENDO, MAXON

*Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, SAMSUNG, TRIUM, SENDO, LG, NEC (nicht I-Mode), SHARP, PANASONIC, MAXON

*Farbige Hintergrundbilder: für Handys mit Farbdisplay der Hersteller Nokia, Siemens, Sony-Ericsson, Samsung, Sharp, Panasonic, Motorola.

Für polyphone Klingeltöne, JAVA GAMES, farbige Bitteilbelogos und farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindung eingerichtet sein.

Hilfe: support@klingelton.com

GLADIATOR

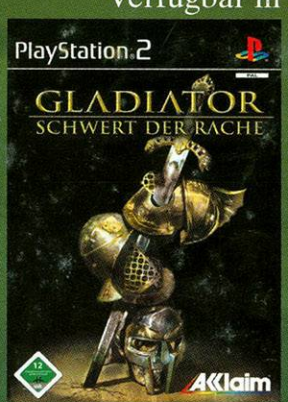
SCHWERT DER RACHE™

„Schon lange hat mich kein Spiel dermaßen positiv überrascht wie Gladiator: Schwert der Rache.“ *(OXM 11/03)*

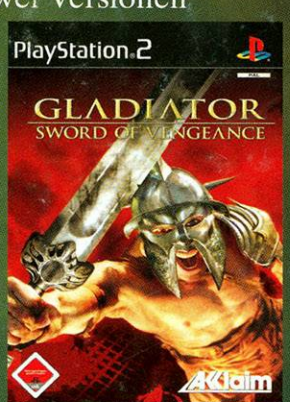
ELITE

85%

Verfügbar in zwei Versionen



deutsche Version



englische Version (UNCUT)

PlayStation 2 | XBOX | PC CD-ROM

Acclaim®

GLADIATOR: Sword of Vengeance™ © 2002 Acclaim Studios Manchester. All Rights Reserved. Acclaim® & © 2002 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Manchester. All Rights Reserved. Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergring 20, D-81677 München.

www.ACCLAIM.de