



NUR HIER: PS2-HITS SELBST TESTEN!

Exklusiv: Spielbare PS2-Demos auf der DVD

€ 6,99

Österreich € 7,30
Belgien € 7,30
Luxemburg € 7,30
Schweiz sFr 13,80

PlayStation®2

PlayStation®2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

DVD DAS EINZIGE MAGAZIN MIT SPIELBAREN PS2-DEMOS!

9 SPIELBARE PS2-DEMOS

JETZT NUR 6,99 €



SSX 3 (OPM2-TESTWERTUNG: 90%)

SPIELBAR! Ab in die Berge: Snowboard-Fun im Tiefschnee - Jetzt ins Tal preschen!



WORMS 3D

SPIELBAR! Würmer auf dem Kriegspfad! Geniale Raketenwerfer-Gefechte und schräge Animationen.



ROGUE OPS

SPIELBAR! Gnadenlose Terror-Jagd mit Hightech-Ausrüstung: Spielt die geniale Demo-Mission jetzt!

AUSSERDEM SPIELBAR:

MAXIMO 2, FORD RACING 2, I-NINJA, METAL ARMS...

VIDEOS: RISE TO HONOUR, FORBIDDEN SIREN U.V.A.

NEU: SPIELSTÄNDE!

DIE POWER FÜR GEWINNER: JAK 2, CHAOS LEGION, FORD RACING 2 U.A.

DT-Control geprüft: Der beiliegende Datenräger ist nicht jugendendberichtigend. Verkauf ohne Altersbeschränkung



SPIELE FÜR 15 EURO
SCHNÄPPCHEN ODER SCHROTT?
RIESEN-SPECIAL
AB SEITE 58!

EXKLUSIV GESPIELT! SEITE 40

DRIVER 3

Nizza, Miami, Istanbul - hier brennt der Asphalt...
Turbo-Action mit Trucks, Bikes & Power-Booten!

FINAL FANTASY X-2

XXL-Test ab Seite 70: Der Rollenspielhit 2004?
Plus Mega-Bonus: Schritt-für-Schritt-Komplettlösung!

SILENT HILL 4

Hart, schockierend und jetzt mit Ego-Perspektive!
Neueste Bilder + alles zu Charakteren & Story!



TIPPS & TRICKS: NEED FOR SPEED: UNDERGROUND,
FINAL FANTASY X-2, MEDAL OF HONOR: RISING SUN U.V.M.



PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

expert



Jetzt auf
Platinum!

28.-

Das Karaoke-Set für Deine PS2!

Karaoke Party (USK 6)

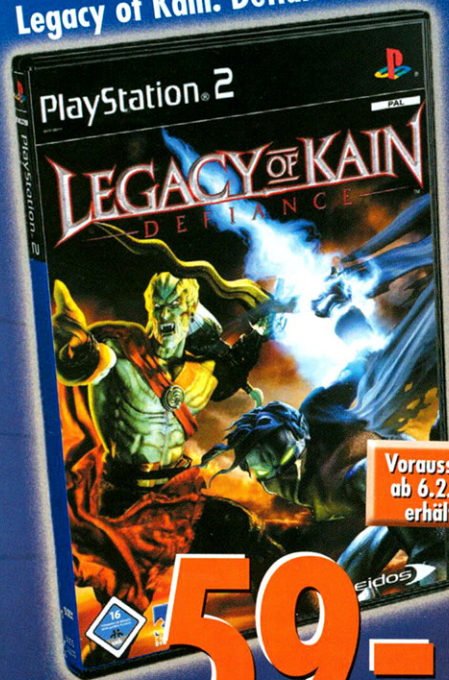
FUN TOTAL mit 2 Headsets und Hits von Interpreten wie Madonna, Britney Spears, Oasis, Ricky Martin, Lou Bega, Queen, Elton John, Robbie Williams!



39.-

Enjoy
your PS2!

Legacy of Kain: Defiance (USK 16)



Ein faszinierendes Action-Spektakel, bei dem beide Hauptcharaktere übertelekinetische Kräfte und ein riesiges Repertoire von AirFatality-Combos verfügen: atemberaubende Luft-Akrobatik, die für eine tödliche Beherrschung von Raum und Zeit sorgt!

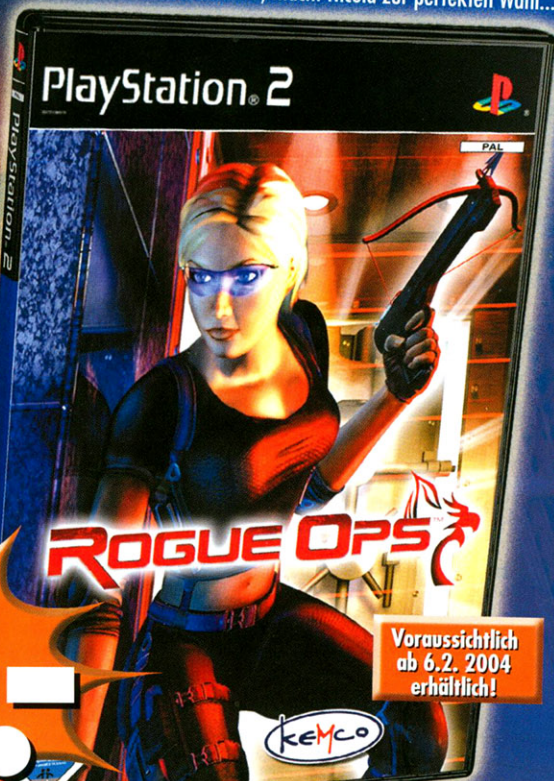
Voraussichtlich
ab 6.2. 2004
erhältlich!

59.-



Rogue Ops (USK 16)

Der kaltblütigen Terroristengruppe Omega 19 fallen Waffen/Überbleibsel des Kalten Krieges in die Hände. Anti-Terror-Spezialistin Nicola Connors soll die Terroristen zur Strecke zu bringen. Die Tatsache, dass Omega 19 ihren Ehemann und ihre Tochter auf dem Gewissen hat, macht Nicola zur perfekten Wahl...



Voraussichtlich
ab 6.2. 2004
erhältlich!

55.-

USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

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



SPIELBAR: Rogue Ops

Schleicht als sexy Agentin Nicola Connors durch unseren Demo-Level "Casa Negra" und legt den Terroristen des Omega-19-Netzwerks das Handwerk!

Die spielbare Demo-DVD

Exklusiv: Live-Action!

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

OPM2 – für alle, die mehr wollen!



Maximo vs. The Army of Zin

Spielt schon vor Release das zweite Abenteuer des kultigen Ritters an!

Inhalt

Spielbar

Arc: Twilight of the Spirits
Ford Racing 2
I-Ninja
Maximo vs. The Army of Zin
Metal Arms
Rogue Ops
SSX 3
Worms 3D
Rygar

Videos

Alias
Forbidden Siren
kill.switch
Rise to Honour
(Interview mit Jet Li)
NBA Jam
SWAT GST
The Hulk Trailer
WRC 03

Downloader



Arc: Twilight of the Spirits

Taucht ein in die wundervolle Welt des neuen Rollenspiel-Spektakels.



Ford Racing 2

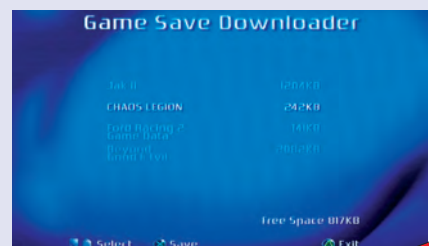
Braust mit zwei Ford-Modellen über unsere tückischen Demo-Pisten.

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 folgenden Spielen einfach auf Memory Card laden:

Beyond Good & Evil
Chaos Legion
Ford Racing 2
Jak 2: Renegade



Hier kopiert ihr die Spielstände auf die Memory Card.

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

PlayStation®2



PAL

Arc

TWILIGHT OF THE SPIRITS™



SONY



Gelungene Mischung aus Rollen- und Strategiespiel mit zwei verschiedenen Helden, toller Grafik und hervorragender Lokalisierung.

Play the PlayStation 01/04

Ein spitzenmäßiges Rollenspiel mit durchdachtem Kampfsystem und sehr gutem Soundtrack.

PlayZone 02/04

Nur selten finden epische Rollenspiele ihren Weg nach Deutschland. Und wenn, dann auf dem GBA. Arc: Twilight of the Spirits beendet die Flaute – zumindest auf der PS2.

Gamepro 02/04

Jetzt im Handel.
www.playstation.de



on !

Überragender Erfolg! Mehr als eine halbe Million PS2-Fans schmökern allmonatlich im OPM2*. Das heißt, dass ihr in diesem Moment das mit Abstand am meisten gelesene PS2-Magazin Deutschlands in Händen haltet. Diesen phänomenalen Erfolg verdanken wir euch, unseren Lesern: **Wir bedanken uns deswegen heute ganz herzlich für eure Unterstützung** und garantieren, auch in Zukunft mit innovativen Themen, kritischen Tests, kompetenten Tipps & exklusiven Specials Maßstäbe im PS2-Zeitschriftenmarkt zu setzen.

Driver 3 kommt auf die PS2 – und OPM2 hat es als einziges deutsches Magazin gespielt: Mit unserem sechsseitigen Exklusiv-Artikel beamen wir euch direkt ins Cockpit dieses Straßenkrimis. Nur OPM2 hat die Entwickler besucht und **mehrere komplette Missionen der PS2-Vorabversion gespielt**. Alle Eindrücke, alle Innovationen und jede Menge Geheiminfos zu Waffen, Hauptdarstellern und fahrbaren Untersätzen ab... **Seite 40**

Ist billiger wirklich besser? In der Flut der PS2-Neuheiten tummeln sich verstärkt supergünstige Preisbrecher. **Im umfangreichen Schwerpunkt hat sich OPM2 aktuelle Billigheimer im Test vorgeknöpft** und sagt euch, warum die PS2-Softwarepreise so unüberschaubar geworden sind. Ob Pyramide, Platinum oder Preisbrecher – **alles zum Thema Budgetspiele** exklusiv ab... **Seite 58**

Und jetzt viel Spaß mit dem aktuellen Magazin!



Ch. Blendl

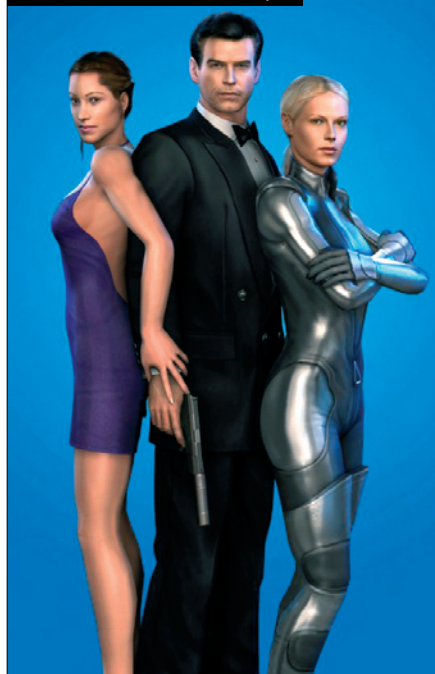
Christian Blendl
Chefredakteur

*(Genauer gesagt: 563.000 Leser; Quelle: Burda Advertising Center/Arbeitsgemeinschaft Media-Analyse, Stand: Januar 2004)

Driver 3: OPM2 bei den Entwicklern – Seite 40.



James Bond: Der Test auf Seite 78.



PS2-Klassiker für 20 Euro: Infos ab Seite 58.



SingStar von Sony: Seite 64.



PlayStation 2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

18 NEWS

Die Topspiele im Überblick.....	32
DVD-Charts	138
DVD-Erscheinungstermine	138
Games-News	18
Hitech-News	140
Movie-News	132
Preis-Check	36
Spiele-Neuheiten: Termine	30
Wertungs-Check/Most Wanted	34
World of PlayStation2	26

132 MOVIES/DVD

Movie-News	132
Conan der Barbar – SE.....	136
Der Kindergarten Daddy	136
Confessions of a Dangerous Mind ..	134
Grabgeflüster	134
Identität	134
Werner – Gekotzt wird später!.....	136

RUBRIKEN

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

INDEX

Agassi Tennis Generation	59
Alias	14
Arc: Twilight of the Spirits	10
Basketball Xciting	59
Burnout 3	18
Breath of Fire 5: Dragon Quarter	110
Castlevania	74
Chronicles of Riddick	21
Combat Elite: WWII Paratroopers	22
Darkwatch	24
Downhill Domination	90
Driver 3	40
Dynasty Warriors 4 Xtreme Legends	102
FIFA Football 2004	110
Final Fantasy X-2	70
Findet Nemo	107
Firefighter F.D. 18	57
Forbidden Siren	14
Ford Racing 2	12
Ghosthunter	110
Gladiator: Schwert der Rache	110
GTA 5	25
GTA Doppelpack	106
Harry Potter: Quidditch-WM	110
I-Ninja	11, 92
James Bond 007: Alles oder Nichts	78
Juiced	23
Kaena	80
Karaoke Party	20
Killer 7	25
kill.switch	14, 76
Legacy of Kain: Defiance	82
Maximo vs. The Army of Zin	9
Maze Action	60
Megaman X Command Mission	24
Metal Arms	12
Midway Arcade Treasures	100
Music 3000	20
Nanobreaker	22
NBA Jam	14
Need for Speed: Underground	107
Neo Contra	22
Nightshade	96
Onimusha: Blade Warriors	52
Pitfall: Die verlorene Expedition	56
Police Chase Down	61
Pro Evolution Soccer 4	24
Psyvariar	61
Puyo Pop Fever	100
R: Racing	98
Red Dead Revolver	23
Richard Burns Rally	46
Ridge Racer 6	20
Rise to Honour	14
Risiko: Die Weltherrschaft	99
Robocop	99
Rogue Ops	8, 84, 107
Rygar	13
Scooby Doo: Fluch der Follanten	100
Secret Weapons Over Normandy	111
Serious Sam: Next Encounter	20
Shadow of Rome	24
Shellshock Nam 67	50
Silent Hill 4: The Room	48
SingStar	64
Sly Raccoon 2	20
Socom: U.S. Navy Seals (Platinum)	102
Spawn: Armageddon	94, 108
Sphinx und die verfluchte Mumie	86
Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow	20
SSX 3	11
Suikoden 4	20
SWAT: Global Strike Team	14, 108, 111
Tak und die Macht des Jujutsu	54
Tank Elite	62
Terminator 3: Rebellion d. Maschinen ..	108
The Hulk Trailer	14
TimeSplitters 3	20
Volleyball Xciting	62
Warhammer 40000: Fire Warrior	111
Whiplash	93
Worms 3D	13
Wrath Unleashed	88
WRC 3	14, 110
WWX Rumble Rose	25
XIII	111

INHALT OPM2 03/2004



Driver 3

VORSCHAU: Hat "Driver 3" das Zeug zum "GTA"-Killer? OPM2 hat den kommenden Action-Hit bereits angespielt. Exklusiv-Bericht!

40



70

TEST: Besser als der Vorgänger? Erlebt mit Yuna, Rikku und der Schwertkämpferin Paine neue Abenteuer in Spira.

Final Fantasy X-2



82

Legacy of Kain: Defiance

TEST: Zwei dämonische Rivalen aus der Unterwelt vereint in einem Spiel: Wieso ihr das neue "Legacy of Kain" nicht verpassen dürft!

DAS MEISTGEKAUFTE PS2-MAGAZIN.

50



Shellshock Nam '67

VORSCHAU: Die "Killzone"-Macher sind fleißig: In Amsterdam entsteht ein packender Vietnam-Shooter – OPM2 war vor Ort!

Spielspaß für 15 Euro

58



SPECIAL: Kaum Kohle, aber Bock auf neue Spiele? Vorsicht: Manche Billig-Titel sind geschenkt noch zu teuer!

VORSCHAU: Nach drei Teilen die Luft raus? Von was träumt ihr nachts!? Konami legt die Grusel- und Ekelmesslatte nochmals gewaltig höher.

48



Silent Hill 4: The Room

58 SPECIAL



SingStar 64
Spielspaß für 15 Euro?
Alle Infos zu billigen PS2-Spielen... 58

40 VORSCHAU



Driver 3. 40
Firefighter F.D. 18 57
Onimusha: Blade Warriors 52
Pitfall: Die verlorene Expedition ... 56
Richard Burns Rally 46
Shellshock Nam '67 50
Silent Hill 4: The Room 48
Tak und die Macht des Juju 54

68 TEST



Testeinführung 68
Castlevania 74
Downhill Domination. 90
Dynasty Warriors 4 Xtreme Legends .. 102
Final Fantasy X-2 70
I-Ninja 92
James Bond 007: Alles oder Nichts. . 78
Kaena 80
kill.switch 76
Legacy of Kain: Defiance 82
Midway Arcade Treasures. 100
Nightshade 96
Puyo Pop Fever 100
R: Racing 98
Risiko: Die Weltherrschaft 99
Robocop 99
Rogue Ops. 84
Scooby Doo: Fluch der Folianten .. 100
SOCOM: U.S. Navy Seals (Platinum) .. 102
Spawn Armageddon 94
Sphinx und die verfluchte Mumie. . 86
Whiplash 93
Wrath Unleashed. 88
Testübersicht 38

140 HI-TECH



Hitech-News 140
PS2-Network 142

106 TIPPS



Inhalt 106
Aktuelle Tipps 106
Action-Replay-2-/
Action-Replay-MAX-Codes 110
Lösungsbücher. 126
Die Sims brechen aus. 124
Final Fantasy X-2 Komplettlösung Teil 1 . 112
Medal of Honor: Rising Sun 118
Need for Speed: Underground 120
Cheat-Karten
Die Sims brechen aus. 129
Legacy of Kain: Defiance 129

PS2 Demo-DVD 03/2004

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

Der Inhalt

Spielbar

Arc: Twilight of the Spirits	10
Ford Racing 2	12
I-Ninja	11
Maximo vs. The Army of Zin	9
Metal Arms	12
Rogue Ops	8
SSX 3	11
Worms 3D	13
Rygar	13

Videos

Alias	14
Forbidden Siren	14
kill.switch	14
Rise to Honour (Interview mit Jet Li) ..	14
NBA Jam	14
SWAT GST	14
The Hulk Trailer	14
WRC 03	14

Extras

Der Downloader (Spielstände) ..	14
---------------------------------	----



📌 **Bombenleger:** Bringt an der Tanköffnung dieses Wagens die Bombe an. Links oben erscheint während der Mission oft euer Kollege – er hat Tipps für euch parat.

Die Steuerung

Steuerkreuz oben/unten:



So wählt ihr die Kategorie:

- ➔ Spielbare Demos
- ➔ Videos
- ➔ Extras

Steuerkreuz links/rechts:



So markiert ihr euren gewünschten Titel.

Start+Select:



Drückt beide Tasten gleichzeitig und ihr kommt bequem zurück in das Hauptmenü der Demo-Disc.

Rogue Ops

Seht in unserer Demo selbst, was die Konkurrentin von Sam und Solid wirklich drauf hat.

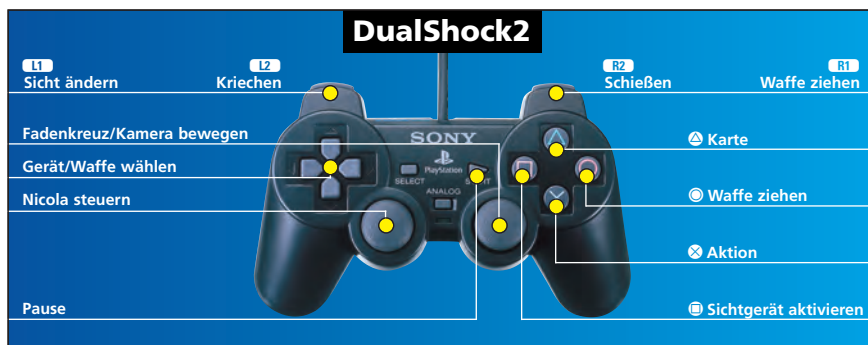
Zu Beginn der OPM2-Testmission Casa Negra seilt ihr euch von einem Helikopter in den Vorhof des bewachten Gebäudes ab. Geht langsam zum Tor und ihr werdet eine Wache sehen, die bei dem erschossenen Kollegen steht. Zieht per **○**-Taste eure Waffe und erledigt den Verbrecher mit einem gezielten Kopfschuss. Lauft nun zu dem getöteten Bösewicht und hievt ihn per **ⓧ** auf die

Schulter, um ihn in eine dunkle Ecke zu schleppen. Stellt euch dann hinter den geparkten PKW und bringt an der Rückseite per **ⓧ**-Knopf die erste Bombe an.

Nach zehn Minuten wird die Demo beendet, ihr könnt jedoch erneut von dem Punkt aus starten, an dem ihr die letzte Bombe gelegt habt. So könnt ihr die Mission mit etwas Geschick vollenden. Viel Glück!

OPM2 Spielbare Demo

ROGUE OPS	
GENRE	Action
HERSTELLER	Capcom
ERSCHEINT	28. Februar 2004
TEST	78% in diesem OPM2
DEMO-TYP	zeitbasiert (10 min.)
Schlüpft in die Haut der attraktiven Nikola und infiltriert das bewachte Hauptquartier der Terroristen.	





Im neuen "Maximo" trifft der Held auf viele angriffs-lustige Roboter.



OPM2 Spielbare Demo

MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN

GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Capcom
ERSCHEINT	29. Februar 2004
TEST	85% in OPM2 02/2003
DEMO-TYP	zwei Levels

Schlagt euch schon vor Release durch zwei Levels des faszinierenden Horror-Jump'n'Runs aus dem Hause Capcom.

demo-dvd spielbar



ZWEI KOMPLETTE
LEVELS DES NEUEN
HORROR-JUMP'N'RUNS!



No Sanctuary: Der Showdown unserer Demo spielt sich in dieser Kirche ab. Habt ihr zuvor schön eingekauft, werdet ihr mit den erstandenen Kombos die Gegner einfacher schlagen.

Maximo vs. The Army of Zin

Springt in eure Boxershorts und feiert mit uns das Comeback des berühmtesten Videospiel-Ritters!

In unserer Zwei-Level-Demo zu "Maximo vs. The Army of Zin" dürft ihr "The First Strike" und "No Sanctuary" anspielen. Zu Beginn solltet ihr euch umdrehen und die Grasbüschel abmähen. Dafür bekommt ihr wertvolle Goldmünzen, die übrigens oft in Pflänzchen, Baumstümpfen oder Fässern verborgen sind. Erkundet also stets die Umgebungen ganz genau. Nach dem Tor findet ihr auf der linken Seite ein Fass, rechts ist eine Schatztruhe versteckt. Lauft ihr weiter den Pfad entlang, trifft ihr die ersten feindlichen Roboter, die einen unschuldigen Bürger vor euren Augen niedermetzeln. Halte sie zunächst mit eurem Schild per -Taste auf Distanz und zwingt sie dann durch schnelles Drücken der -Taste in die Knie. Habt ihr das nächste Biest erledigt, bevor es die erschreckte Maid erwischt, werdet ihr mit ein paar Münzen belohnt. Schlagt

euch durch bis zu dem Tor, das ihr mit Hilfe eines Schlüssels öffnet, der in der rechten Schatztruhe versteckt ist. Macht euch nun auf eure erste Massenkeilerei gefasst. Habt ihr die Horde besiegt, bekommt ihr es mit einem besonders großen Roboter mit riesigen Fäusten zu tun.

Nach dem Kampf gelangt ihr zum ersten Checkpoint. Bevor ihr nun die Kohle beim Händler auf den Kopf haut, solltet ihr euren Geldbeutel auffüllen. Geht zunächst rechts am Verkäufer vorbei und schlagt das Monster. Nun begeben ihr euch auf die andere Seite, wo ihr hinter das Haus gelangt. Zerschlagt das tollwütige Karnickel und den Baumstumpf, bevor ihr in der Mitte des Gärtchens hochspringt. Hokus Pokus, es erscheinen drei Schatztruhen. Räumt sie leer und geht shoppen!

Übrigens: Wird es euch zu bunt und ihr werdet von zu vielen Robotern angegriffen, solltet ihr euch per in Grim verwandeln!





SPIELT DEN
NEUEN ROLLEN-
SPIEL-HIT SELBST!

In der Demo steuert ihr Kharg nach einem anfänglichen Duell gegen den Chef der Stadtwache. Ihr könnt einkaufen gehen und mit Leuten sprechen.

Arc: Twilight of the Spirits

Es muss nicht immer "Final Fantasy" sein – der vierte Teil der "Arc"-Serie ist eine echte Konkurrenz.

Die Rollenspielserie "Arc" ist fast so alt wie die PlayStation selbst, der erste Teil erschien kurz nach der damals noch jungen PlayStation1. Bei "Arc: Twilight of the Spirits" schlüpft ihr abwechselnd in die Rollen von zwei Helden, die unterschiedlicher nicht sein könnten: Kharg ist ein blonder Draufgänger von königlichem Blute und wild darauf bedacht, die menschliche Rasse vor den bösen Deimos zu schützen.

Eben dieser dämonischen Rasse gehört eure zweite Spielfigur an, der nachdenkliche Darc. Da er streng genommen nur ein Halb-Deimos ist, hatte er es nicht leicht im Leben, dennoch schwang er sich zum Anführer der geflügelten Wesen auf. Sein festes Ziel: Die Vernichtung der Menschheit.

Was die beiden ungleichen Helden nicht wissen – sie sind Brüder! Und so laufen die

Ereignisse unweigerlich auf eine Konfrontation hinaus, die über das Schicksal der Welt entscheidet.

Die Kämpfe sind taktisch und rundenbasiert. Ihr zieht nacheinander eure Helden innerhalb eines blau markierten Bewegungsradius. Wer beginnen darf, wird durch den Geschwindigkeitswert festgelegt.

In der Demo steuert ihr Kharg, der gerade ein Übungsduell mit dem Anführer der Stadtwache bestreitet. Danach übernimmt ihr die Kontrolle und könnt euch in der Stadt umsehen. Ihr dürft einkaufen, euch mit allen Passanten unterhalten und erhaltet auch einen Auftrag. Da die Demo auf 15 Minuten beschränkt ist, werdet ihr mehrmals beginnen müssen, um alles sehen zu können. Seid ihr besonders gut, schafft ihr es auch aus der Stadt hinaus zum ersten Kampf!



Equipment Shop Clerk

Welcome, Lord Kharg.
If you're here for an item or Spirit Stones, we have plenty.



Kharg

You should be retiring as Commander of the Defence Corps soon, shouldn't you?

Der junge Kharg ist eine von zwei Hauptfiguren im fertigen Spiel.



OPM2 Spielbare Demo

ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	Erhältlich
TEST	81% in OPM2 02/2004
DEMO-TYP	zeitbasiert (15 min.)

Eine Stadt zum Erforschen, wer schnell ist, kommt auch hinaus in die Wildnis und sieht einen ersten Kampf.

DualShock2

Kharg bewegen,
im Inventar scrolle



⬇ Inventar aufrufen

⬇ Aktion rückgängig

⬇ Mit Leuten sprechen,
Gegenstände anwählen

SSX 3

Bezwingt den Berg! Zeigt eure coolen Tricks in Half-pipes, im Tiefschnee und auf vereisten Steilhängen.

Ist das Titelbild geladen und habt mit dem Conquer-the-Mountain-Modus bestätigt, habt ihr die Wahl zwischen den beiden Boardern Mac und Allegra. Fahrerisch sind sie identisch. Nun gelangt ihr zum Gipfel.

Folgt den großen Hinweisschildern und ihr gelangt nach ungefähr zwei Minuten zu den großen Events. Je nachdem welchem Schild ihr folgt, kommt ihr entweder zum Big Air oder zum Rennen. Macht so viele Tricks wie möglich, um eine hohe Punktzahl und Boost-Kraft zu erhalten.



Beim Start des Wettrennens holt ihr mit dem linken Analog-Stick Schwung.



Erreicht ihr bei den Sprüngen diese Symbole, gibt's Extra-Punkte und Boost-Kraft.

OPM2 Spielbare Demo

SSX 3

GENRE	Snowboard
HERSTELLER	Electronic Arts
ERSCHEINT	Erhältlich
TEST	90% in OPM2 12/2003
DEMO-TYP	Zeitbasiert (5 min.)

Diese Demo gibt einen guten Einblick in das geniale "SSX"-Prinzip. Ihr werdet nicht so schnell davon loskommen.

DualShock2



I-Ninja

Springt, rollt und boxt euch mit dem geschickten I-Ninja durch drei Levels!

Zu Beginn der Demo erklärt euch der Meister, dass hinter jeder Tür hier am Strand eine Mission auf euch wartet. Er bittet euch, das Auge des zerstörten Roboters wiederzubeschaffen. Um I-Ninjas Grundtechniken wie Doppelsprung, Wandlauf, Sprungangriff oder Aufwärtshaken zu erlernen, solltet ihr diese Mission wählen. Antwortet ihr jedoch auf die Frage "Play?" mit "No", oder wählt ihr während des Spiels im Pausenmenü die Option "Exit to Robot Beach", könnt ihr den Strand erkunden und weitere Türen suchen.



Den gepanzerten Gegner rechts im Bild schafft ihr nur mit einem Uppercut.



Euer Kampfroboter beherrscht zwei gerade Schläge und einen Kinnhaken.

OPM2 Spielbare Demo

I-NINJA

GENRE	Action
HERSTELLER	Namco
ERSCHEINT	Februar 2004
TEST	77% in diesem OPM2
DEMO-TYP	zeitbasiert (10 min.)

Steuert den kopflastigen Anime-Ninja durch drei grundverschiedene Levels und genießt die witzige Kampfaction!

DualShock2



Ford Racing 2

Action mit butterweicher, schneller Optik: Hier erwartet euch Rennspielspaß im Doppelpack!

Zwei Autos dürft ihr in der "Ford Racing 2"-Demo Probe fahren. Mit dem Mustang GT Concept bestreitet ihr ein normales Rennen gegen fünf Konkurrenten. Wie schwer diese zu besiegen sind, hängt neben dem Schwierigkeitsgrad auch davon ab, ob ihr das Simulations-Fahrmodell benutzt.

Mit dem Offroad-Pickup F-150 FX4 geht es über eine Lavastrecke. Hier müsst ihr euch ganz schön strecken, um die zweite Runde zu erreichen: Die letzten beiden fliegen nämlich schon nach der ersten raus.



➔ Passt auf die Lavaströme auf: Sie bremsen den Vortrieb erheblich.



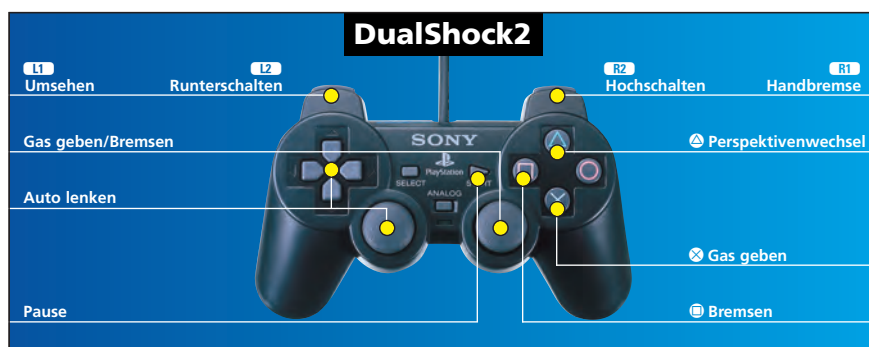
➔ Mit dem Mustang verfolgen wir Fords brandneuen Supersportwagen GT.

OPM2 Spielbare Demo

FORD RACING 2

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Empire
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	71% in OPM2 13/2003
DEMO-TYP	zwei Rennen

Probiert bei diesem klassischen Rennspiel zwei verschiedene Modi sowie Sport- und Geländewagen aus!



Metal Arms: Glitch in the System

Kleiner Roboter ganz groß – ballert als putziger Glitch den bösen Blechkriegern eine vor den Latz!

In der Demo startet ihr mit voller Bewaffnung. So könnt ihr gleich alle Wummen wie den Raketenwerfer, die Schrotflinte und andere Nettigkeiten austesten. Am Anfang des Levels wartet ein Händlerpaar, bei dem ihr Nachschub kaufen könnt.

Auch mit Gegnern wurde in der Demo nicht gegeizt. Neben den normalen Kampfrobotern stoßt ihr auf Automatikgeschütze, fliegende Panzer und Riesenroboter. Vor allem bei großen Gegnern ist es ratsam, die Deckung geschickt auszunutzen.



➔ Einzelne feindliche Kampfroboter sind für Glitch kein Problem.



➔ So ein Automatikgeschütz ist im Frontalangriff jedoch sehr unangenehm.

OPM2 Spielbare Demo

METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

GENRE	Action
HERSTELLER	Vivendi
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	79% in OPM2 12/2003
DEMO-TYP	ein Level

Ihr startet mit voller Bewaffnung und Munition und ballert euch hemmungslos durch einen ganzen Level.



Worms 3D

Bombiger Würmer-Krieg mit witzigen Mehrspieler-Modi und einer großen Portion Humor.

In unserer spielbaren Demo könnt ihr eure Wurmmarmee gegen die eines menschlichen Mitspielers antreten lassen. Die Spielzüge werden dabei abwechselnd ausgeführt. Achtet einfach auf den Radar, dort seht ihr, ob gerade ein Wurm des roten oder des blauen Teams am Zug ist. Zum Anvisieren der Gegner empfiehlt sich übrigens die Ego-Perspektive, in die ihr mit der **R1**-Taste schaltet. Mit eurem Soldaten müsst ihr anschließend nur noch den Neigungswinkel und mit **X** die Schussstärke bestimmen.



📍 Mit der Bazooka erledigt ihr die gegnerische Armee am effektivsten.



📍 Diesen gegnerischen Wurm schicken wir mit dem explosiven Fass ins Jenseits.

OPM2 Spielbare Demo

WORMS 3D

GENRE	Strategie
HERSTELLER	Atari
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	63% in OPM2 12/2003
DEMO-TYP	ein Level, zwei Spieler

Kunterbuntes Strategie-Spiel mit witzigen Würmern und kultverdächtigem Mehrspieler-Modus.

DualShock2

L1 Zündertiming auswählen	R2 Herauszoomen	R1 Ego-Perspektive
Wurm lenken/Zielen		Wurm auswählen
Zielen/Umschauen		Waffenauswahl
Umschauen		Schießen
Reset		Springen
Pause		

Rygar

Der Retro-Held aus dem Alten Griechenland sorgt mit seinem Diskus für geballte PS2-Action.

Der Sandalenheld aus dem gleichnamigen Spielhallen-Klassiker von 1986 ist inzwischen vom ehemaligen Arenakämpfer zum mutigen Feldherrn aufgestiegen. Nachdem die Vorgeschichte in einer optisch netten Videosequenz präsentiert wurde, habt ihr etwa sechs Minuten Zeit, Rygars Welt ein wenig zu erkunden und euch einen Vorgeschmack auf Wanadoos Action-Adventure zu holen. Bereits nach euren ersten Schritten werdet ihr feststellen, dass sich Oldschool-Held Rygar nicht von seiner Lieb-

lingswaffe trennen konnte: Der gute, alte Diskus ist wieder dabei. Im Verlauf der Demo erwirbt euer Held neue, durchschlagskräftigere Varianten dieser Waffe, die er dann per Tastendruck um sich schleudert. Während ihr durch den Level springt und lauft, solltet ihr nicht versäumen, sämtliche Statuen oder ähnliches zu zerstören. In diesen Objekten warten nur zu oft wertvolle Goodies auf Rygar, die euch bei euren zahlreichen Auseinandersetzungen mit den miesen Monstern sehr weiterhelfen.



📍 In "Rygar" solltet ihr stets den richtigen Diskus zur Hand haben.

OPM2 Spielbare Demo

RYGAR

GENRE	Action
HERSTELLER	Wanadoo
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	82% in OPM2 06/2003
DEMO-TYP	zeitbasiert (6 min.)

Seid dabei, bei der Wiedergeburt des Klassikers und genießt das coole Level-Design und harte Kämpfe.

DualShock2

L1 Blocken	L2 Waffe wechseln	R2 Waffe wechseln	R1 Blocken
Karte			Fern-Angriffe
Bewegen			Standardangriffe
Pause			Springen
Auswahlmenü			Standardangriffe

Videos & Extras

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


ALIAS



Der Trailer zeigt, wie TV-Serie und Spiel auf der PlayStation2 verschmelzen. Viel Spaß!

LAUFZEIT	1 min. 20 sec.
----------	----------------

FORBIDDEN SIREN



Schaurige Ausschnitte aus Sonys neuem Horror-Abenteuer. Gänsehaut garantiert!

LAUFZEIT	2 min. 10 sec.
----------	----------------

KILL SWITCH



Knallharte Actionszenen aus Namcos futuristischem Shooter seht ihr in diesem Video.

LAUFZEIT	1 min. 20 sec.
----------	----------------

NBA JAM



On Fire Again! Seht selbst, was die Reinkarnation des kultigen Fun-Basketballs zu bieten hat.

LAUFZEIT	1 min. 10 sec.
----------	----------------

RISE TO HONOUR (INTERVIEW MIT JET LI)



Wir führen euch hinter die Kulissen und zeigen, wie es Jet Li bei seiner Arbeit ergangen ist.

LAUFZEIT	3 min. 50 sec.
----------	----------------

SWAT GST



Cooler Ausschnitte zeigen, wie ihr in Vivendis Taktik-Shooter eine Spezialeinheit leitet.

LAUFZEIT	1 min. 10 sec.
----------	----------------

THE HULK



Erlebt in diesem Trailer den actionreichen PS2-Auftritt des grünen Giganten.

LAUFZEIT	1 min. 50 sec.
----------	----------------

WRC 3



In diesem Video seht ihr, wie verblüffend realistisch Sonys neue Rallye-Flunder ist.

LAUFZEIT	2 min. 45 sec.
----------	----------------

Der Downloader

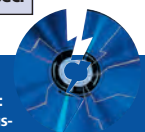
Ab sofort findet ihr in der Download-Rubrik auf unserer Demo-DVD Speicherstände. Damit kopiert ihr Dateien einfach und bequem auf eure Memory Card.

DVD defekt?

Ist eure Demo-DVD defekt? Achtung: Oft ist es erforderlich, die PS2 kurz auszuschalten. Falls dies nicht hilft, schickt die Disc mit Fehlerbeschreibung an:

CyPress GmbH
Kenntwort: OPM2-Disc-Service
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Wir schicken euch dann bei einem Defekt umgehend eine neue DVD zu.



BEYOND GOOD & EVIL

Schlüpft in die Rolle der Reporterin Jade, die in einem spannenden Abenteuer eine Verschwörung aufdeckt. Grafisch und spielerisch ein absoluter Leckerbissen!

FREIGESCHALTET: Vorax' Höhle, Ming-Tzus Geschäft, Kontrollraum, Nordflügel und Pey's Werkstatt.

ZU BEACHTEN: Geht im Hauptmenü auf "Spiel laden" und wählt einen der fünf Speicherstände.



CHAOS LEGION

Hindert als Ritter Sieg Wahrheit euren ehemaligen Freund Victor daran, die Welt ins Chaos zu stürzen. Heiße Action von den "Devil May Cry"-Machern!

FREIGESCHALTET: Ihr kommt bis ans absolute Ende des Spiels. Level 13 und die letzte Ebene stehen zur Auswahl.

ZU BEACHTEN: Ladet zunächst einen der beiden Spielstände im Hauptmenü.



FORD RACING 2

Steigt ein in die Ford-Zeitmaschine und liefert euch spektakuläre Rennen in sämtlichen Auto-Modellen von 1949 bis heute.

FREIGESCHALTET: Alle 35 Fahrzeuge und sämtliche Strecken stehen euch hiermit zur Verfügung.

ZU BEACHTEN: Ladet im Spielmenü das Fahrerprofil "RZK" und alles wird gut.



JAK 2: RENEGADE

Jak wurde zwei Jahre lang gefangen gehalten und mit dunklem Eco bestrahlt. Jetzt schwört er Rache und schlägt mit seinem treuen Freund Daxter zurück!

FREIGESCHALTET: Ihr findet vier Spielstände, einer bringt euch mit satten 100 % bis ans Ende von "Jak 2".

ZU BEACHTEN: Bevor ihr loslegt, muss einer der vier Spielstände zunächst im Menü geladen werden.



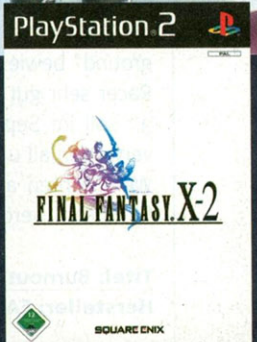
© 2003, 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

SIE RAUBT DIR
MEHR
ALS NUR DEIN
HERZ.



SQUARE ENIX PlayStation 2

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



www.ffx2-europe.com

MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN

Linker Analog-Stick:
Maximo steuern
Rechter Analog-Stick:
Kamera drehen
● Vertikale Attacke
● Schild werfen
● Sprung/Doppelsprung
● Aktion/Horizontale Attacke

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Auto lenken
Rechter Analog-Stick:
Gas geben/Bremsen
● Perspektivenwechsel
● Gas geben

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:
Bremsen
● Umschauen
● Runterschalten
● Handbremse
● Hochschalten
● Pause

METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

Steuerkreuz: Schnellwahl
Linker Analog-Stick:
Vorwärts, rückwärts, zur Seite
Rechter Analog-Stick:
Links drehen, rechts drehen, hoch und runter schauen
● Action
● Primärwaffe auswählen

Steuerkreuz: Sprung
● Sekundärwaffe auswählen
● Primärwaffe abfeuern
● Nahkampfangriff
● Sekundärwaffe abfeuern
● Pause

RYGAR

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Bewegen
Rechter Analog-Stick: Karte
● Fernattacke
● Standardattacke
● Springen
● Standardattacke

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:
● Blocken
● Waffe wechseln
● Blocken
● Waffe wechseln
● Pause
● Auswählen

I-NINJA

Linker Analog-Stick:
I-Ninja bewegen
Rechter Analog-Stick:
Kamera bewegen
● Wurfstern
● Wirbelattacke/
Swordcrafter-Move

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:
● Springen
● Attacke/Projekte abwerfen
● Ego-Ansicht
● Kette/Ego-Ansicht-Zoom
● Pause

ROGUE OPS

Steuerkreuz:
Gerät/Waffe wählen
Linker Analog-Stick:
Nicola steuern
Rechter Analog-Stick:
Fadenkreuz/Kamera bewegen
● Karte
● Waffe ziehen

● Aktion
● Sichtgerät aktivieren
● Sicht ändern
● Kriechen
● Waffe ziehen
● Schießen
● Pause

SSX 3

Steuerkreuz: Spins/Flips
Linker Analog-Stick: Lenken
Rechter Analog-Stick:
Board press
● Boost/Tweak
● Sprung
● Handplant

● Grab/Schlagen
● Board anfasen
● Grab/Schlagen
● Board anlassen
● Pause
● Zurück auf die Piste

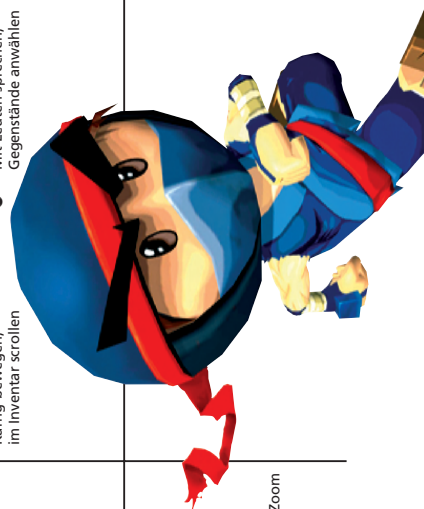
WORMS 3D

Steuerkreuz:
Zielen, Umschauen
Linker Analog-Stick:
Umschauen
Rechter Analog-Stick:
Wurm lenken/Zielen
● Wurm auswählen
● Waffenauswahl

● Schießen
● Springen
● Zündertiming auswählen
● Ego-Perspektive
● Herauszoomen
● Pause
● Reset

ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS

Linker Analog-Stick:
Karting bewegen,
im Inventar scrollen
● Inventar aufrufen
● Mit Leuten sprechen,
Gegenstände anwählen



PlayStation®2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



SPELBARE DEMO

MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN

SPELBARE DEMO



Arc: Twilight of the Spirits

SPELBARE DEMO



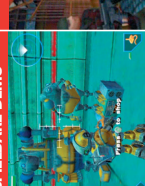
Ford Racing 2

SPELBARE DEMO



I-Ninja

SPELBARE DEMO



Metal Arms

SPELBARE DEMO



Rogue Ops



SSX 3



Worms 3D



Rygar



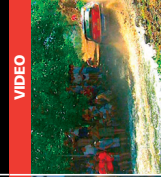
Alias



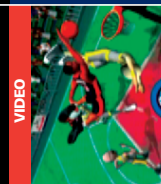
Forbidden Siren



kill.switch



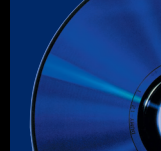
WRC 3



NBA Jam



Metal Arms



Rogue Ops



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.



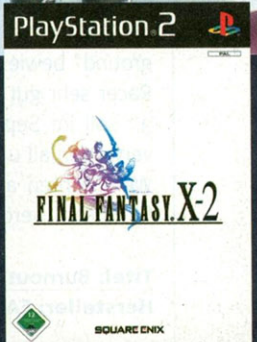
© 2003, 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. "FINAL FANTASY" and the "FF" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SIE RAUBT DIR
MEHR
ALS NUR DEIN
HERZ.



SQUARE ENIX PlayStation 2

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



www.ffx2-europe.com

PlayStation2 Games-News

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

PS2-Netzwerk-Bundle

Die Mutter aller Schnäppchen geht online: Exklusiv in den Media Märkten verkauft Sony ein limitiertes PS2-Bundle, bestehend aus der schwarzen PlayStation2-Konsole, einem DualShock2-Controller sowie dem PS2-Netzwerk-Adapter. Preis: 199 Euro. Ihr

spart also 40 Euro gegenüber den Einzelpreisen. Ebenfalls nur im Media Markt bekommt ihr "FIFA 2004" plus den Netzwerk-Adapter kostenlos – allerdings nur in Verbindung mit einem T-DSL-Vertrag von T-Online, durch den weitere Kosten entstehen.



📌 Gibts nur im Media Markt: PlayStation2 inklusive Netzwerk-Adapter für 199 Euro.

PSP-News



📌 Wird wohl um die 300 Euro kosten: Sonys tragbare Spielekonsole PSP.

Neues von Sonys tragbarer PlayStation: Der PlayStation Portable (PSP) wird in Europa voraussichtlich um die 300 Euro kosten. Dies bestätigte Chris Deering, Präsident von Sony Europe. Außerdem scheint es, als wolle sich Sony die Kritik an der RAM-Größe des PSP zu Herzen nehmen. Statt der angekündigten 8 MB wird der PSP wohl mit 32 MB Speicher ausgerüstet. Alle namhaften Hersteller wie EA, Konami und natürlich Sony selbst entwickeln bereits PSP-Spiele. Mindestens 20 Games sollen zum Systemstart Ende des Jahres erhältlich sein.

Burnout 3

OPM2 kennt erste Infos zu "Burnout 3". Die Fortsetzung des Kult-Racers wird neben der Renn- jetzt auch eine Crash-Meisterschaft bieten – die Weiterführung des bei "Burnout 2" eingeführten Crash-Modus', der sich großer Beliebtheit erfreut hat. Die Rennen führen diesmal durch Fernost, Europa und die USA. Ein Online-Modus ist fest geplant. Vertrieben wird "Burnout 3" nicht mehr von Acclaim, sondern von EA. Der Marktführer hat unlängst mit "Need for Speed: Underground" bewiesen, dass man einen Arcade-Racer sehr gut vermarkten kann. "Burnout 3" soll im September erscheinen und wir verwetten all unsere PlayStations, dass vor Weihnachten auch noch ein neues "Need for Speed" veröffentlicht wird!

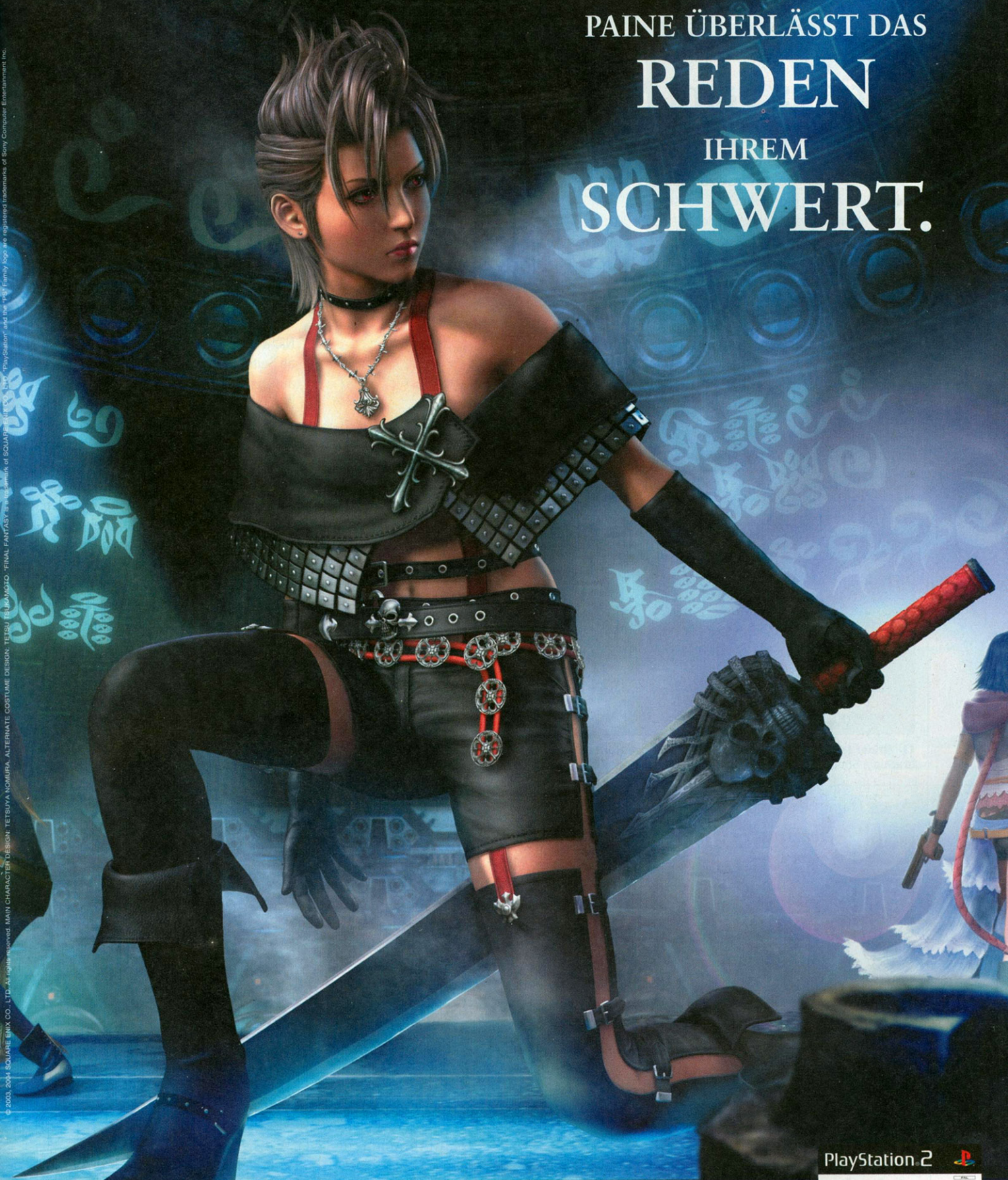
Titel: Burnout 3

Hersteller: EA | **Erscheint:** Sept. 2004



📌 OPM2-exklusiv: Stolz präsentieren wir euch den ersten Screenshot aus "Burnout 3". Schadensmodell und Fahrzeugoptik haben sich weiter verbessert, wie dieses Replay-Bild zeigt.

PAINE ÜBERLÄSST DAS
REDEN
IHREM
SCHWERT.




© 2003, 2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. ALTERNATE COSTUME DESIGN: TETSUYA NOMURA. "FINAL FANTASY" is a trademark of SQUARE ENIX CO., LTD. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



SQUARE ENIX PlayStation 2

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

PlayStation 2 



www.ffx2-europe.com

Serious Sam: Next Encounter

Mit Sam Stones PS2-Debüt steht ein brachialer Ego-Shooter ins Haus. Dabei ist "Next Encounter" keine Umsetzung bereits erhältlicher "Serious Sam"-PC-Episoden, sondern ein komplett neues Spiel mit noch abgefahreneren Monstern und Waffen.

Erstmals kann der Held auch auf Fahrzeuge wie Jeep und Mähdrescher (!) zurückgreifen. Das Spiel bietet schweißtreibende Nonstop-Action, ihr müsst im Alten Rom, in

China und auf dem legendären Atlantis mit euren Gegnern fertig werden. Dabei ist ein flinker Abzugsfinger gefragt, denn nicht selten stürmen Dutzende fieser Kreaturen gleichzeitig auf Sam ein. Bei geteiltem Bildschirm werden auch heiße Mehrspieler-Schlachten möglich sein.

Titel: Serious Sam: Next Encounter

Hersteller: Take 2 | **Erscheint:** Frühj. 2004



ⓘ Mit der fetten Railgun zerlegt Sam eine ganze Horde ekliger Biester. "Serious Sam" steht für brachiale Shooter-Action ohne Verschnaufpause – auf Wunsch auch zu zweit gleichzeitig.



ⓘ Erstmals in 3D: Das erste PS2-"Suikoden", das auch in Deutschland erscheint.

Suikoden 4

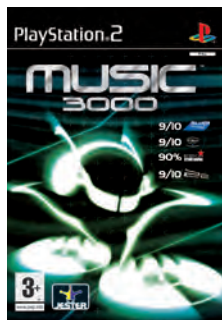
Rollenspielkult: Nachdem Teil 3 nicht in Europa erschienen ist, will Konami mit "Suikoden 4" den RPG-Markt von hinten aufrollen. Dazu folgt man dem 3D-Trend, die weitläufige Umgebung führt euch sogar hinaus auf Hohe See, um ferne Küsten zu erreichen. Das neue Kampfsystem erlaubt, Zauber- und Waffenkräfte der Gefährten zu bündeln.

Titel: Suikoden 4

Hersteller: Konami | **Erscheint:** Ende 04

Music 3000

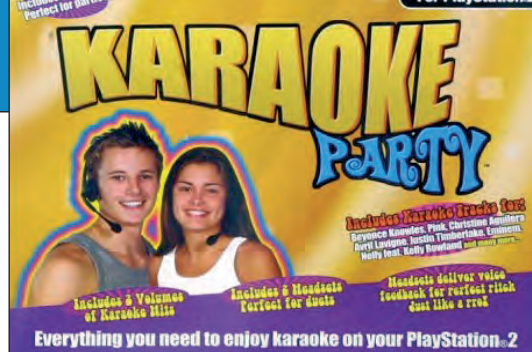
Flashpoint bietet jedem Hobby-Songwriter die Gelegenheit, mit der PS2 eigene Hits zu produzieren. Mit "Music 3000" könnt ihr wie ein Profi-DJ auf bis zu sechs Decks live mischen oder eigene Lieder komponieren, die ihr anschließend sogar betexten könnt. Dabei sollen eine einfache Menüführung und eine große Musik-



datenbank unzählige Möglichkeiten bieten. Eigene Sounds können per USB in das Programm aufgenommen und nach Lust und Laune bearbeitet werden. Der integrierte

Titel: Music 3000

Hersteller: Flashpoint | **Erscheint:** Feb. 04



ⓘ Bigben lädt zur "Karaoke Party" – Duettfreundlich mit zwei Headsets.

Karaoke Party

Nicht nur mit Sonys "SingStar" (Special ab Seite 64) könnt ihr eure Sangeskünste auf der PS2 unter Beweis stellen, auch Bigben liefert jetzt einen potenziellen Grund für Streit mit der Nachbarschaft.

"Karaoke Party" kommt mit zwei Headsets und einem Anschlusskästchen, an dem ihr die Lautstärke eures Gesangs einstellen könnt. Auf der beiliegenden DVD findet ihr 25 Songs von bekannten Interpreten wie Madonna, Kylie Minogue und Oasis, die in die drei Kategorien "Girls", "Boys" und "Duette" aufgeteilt sind. Leider gibt es keine Notenlinien, die euch die Tonhöhe anzeigen, auch sonst kann die Präsentation mit der von "SingStar" nicht mithalten. Für den fairen Preis von nur 35 Euro erhaltet ihr dennoch ein unterhaltsames Partyspiel.

Titel: Karaoke Party

Hersteller: Bigben | **Erscheint:** erhältlich

games ➔ ticker

Aktuelle Spiele-News in Kürze

Ridge Racer 6 angekündigt: Nach Namcos misslungenem Angriff auf "Gran Turismo" (siehe "R: Racing"-Test auf S. 98) will man nun die legendäre "Ridge Racer"-Serie fortsetzen. "Ridge Racer 6" soll die PS2-Festplatte (erscheint Ende 2004) unterstützen, um z.B. eine grafisch verbesserte Version von "Ridge Racer 5" herunterzuladen und speichern zu können. Einen Termin für "RR 6" gibt es noch nicht.

Splinter Cell 2 passt sich Können des Spielers an: Abhängig von der Leistung des Spielers wird der Schwierigkeitsgrad von "Splinter Cell 2" automatisch erhöht oder verringert, sagt Ubisoft-Chef Yves Guillemot.

EA auf Einkaufstour: Der Marktführer hat sich die Veröffentlichungsrechte an "TimeSplitters 3" gesichert. Der Ego-Shooter soll 2005 erscheinen. Der Vorgänger erhielt überall hohe Wertungen, verkaufte sich aber enttäuschend.

Sly Raccoon kehrt zurück: Sucker Punch arbeitet an einer Fortsetzung zum Jump'n'Run-Hit "Sly Raccoon". Der geniale Erstling gehört nach wie vor zu den besten Vertretern seines Genres. Wir freuen uns schon auf ein Wiedersehen mit dem diebischen Waschbären!



Man erkennt ihn sogar: Vin Diesel ("Triple X") hat bei seinem Spiele-Debüt alles im Griff. Erste Bilder (Xbox-Version) lassen auf ein furioses Actionspektakel hoffen.

Chronicles of Riddick

Erinnert ihr euch noch an den Science-Fiction-Film "Pitch Black"? Der Streifen war, trotz bescheidener Qualität, der Durchbruch für Hollywood-Star Vin Diesel. Im Sommer kommt die Fortsetzung in die Kinos und parallel dazu ein interessanter Ego-Shooter für die PlayStation2.

Ihr müsst Titelheld Riddick helfen, aus einem futuristischen Hochsicherheits-Gefängnis zu entkommen. Dazu ballert ihr

euch auf altbewährte Weise mit einem üppigen Waffenarsenal den Weg frei. Da momentan kaum ein Actionspiel ohne Stealth-Elemente auskommt, habt ihr darüber hinaus auch in "Chronicles of Riddick" die Möglichkeit, euch an eure Feinde heranzuschleichen und sie lautlos auszuschalten.

Titel: Chronicles of Riddick

Hersteller: Vivendi | **Erscheint:** Som. 2004

3 EyeToy-Games...

...die wir uns von Herzen wünschen



1. EyeToy Sauf & Sing

Lieferumfang:

Mikrofon und Promillemesser zum Pusten

So geht's:

Die Spieler müssen beliebte Partyschlager wie "Griechischer Wein" grölen und werden dabei gefilmt. Der Sänger mit der jeweils schlechtesten Punktbewertung muss nach jeder Runde bechern. Am Ende wird dann der Promillestand ermittelt, der Nüchternste fährt die anderen mit dem Auto nach Hause – und die Videos werden automatisch über den Netzwerkadapter online gestellt...



2. EyeToy Virtual Dog

Lieferumfang:

Mikrofon und Futternapf

So geht's:

Köter in der Glotze: Mit dem Mikro gebt ihr dem Kläffer Kommandos, via "EyeToy" werft ihr ihm ein Lächeln zu – oder schaut grimmig, wenn er nicht spurt. Ohne Streicheleinheiten fühlt sich euer Hund einsam – und wehe, ihr füllt den USB-Futternapf nicht täglich mit frischem (!) Wasser...

3. EyeToy Bundestag

Lieferumfang:

Pflaster, Boxhandschuhe

So geht's:

Ab in den Bundestag! Aber das Gelaber nervt schnell, ihr springt zum Bildschirm und klebt dem Redner das Pflaster auf den Mund. In der Bonusrunde ziehen die Politiker über Videospiele her – Zeit für den Einsatz der Boxhandschuhe...



Asterix & Obelix

XXL



Die Römer fliegen wieder!

PlayStation 2



© 2003 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ GOSCINNY - UDERZO

© 2003 Atari, Inc. All Rights reserved.

www.asterix.com

ATARI

Nanobreaker



📌 Blut oder roter Schleim? Die Soße, die ihr aus den Robotern prügelt, bleibt liegen.

Kaum ist "Castlevania" fertig gestellt (siehe Test ab S. 74), kündigt Koji Igarashi seine nächste Produktion an. Im Actionspiel "Nanobreaker" müsst ihr euch gegen eine Roboterarmee wehren, die sich gegen ihre Erbauer erhebt – wie abgedroschen. Egal, Hauptsache, die Action stimmt, und das tut sie, wie ein kurzes Probespiel in der Konami-Zentrale gezeigt hat. Mit eurem mächtigen Plasma-Schwert zieht ihr einen entfernten Gegner zu euch heran, um ihn dann zu Kleinholz zu verarbeiten. Was uns nicht verborgen blieb: "Nanobreaker" ist blutig, in Nullkommanichts habt ihr einen grauen Raum rot eingefärbt.

Titel: Nanobreaker

Hersteller: Konami | **Erscheint:** Ende 2004

Konami hält Shooter-Fans die Treue. Mit "Neo Contra" betritt die traditionsreiche Ballerserie erstmals die dritte Dimension, ohne das Nonstop-Action-Prinzip hinter sich zu lassen. Held Bill Rizer wird diesmal von dem Samurai Genbei Jaguer Yagyu unterstützt, was sich positiv auf die Vielfalt der Kämpfe auswirkt. Die 3D-Umgebung ist interaktiv: Gebäude und Anlagen gehen schon mal in Rauch auf, wenn ihr nicht aufpasst. Und ein heftiger Schwierigkeitsgrad ist bei "Contra" Ehrensache.

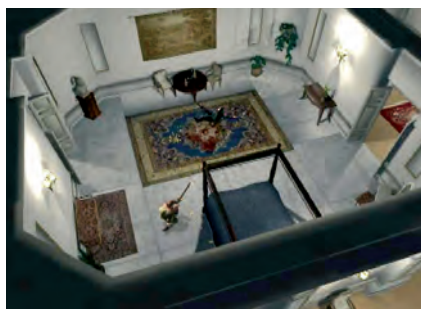
Titel: Neo Contra

Hersteller: Konami | **Erscheint:** Ende 2004

Neo Contra



📌 Kleiner Held, großes Monster: Riesige Bossgegner erschweren Bill Rizer das (Über)Leben.



📌 Aus der Vogelperspektive in den Krieg: Acclairs viel versprechendes "Combat Elite".

Combat Elite

Mit "Combat Elite" hat Acclaim im Spiele-Sommer Großes vor. Stellt euch einfach "Baldur's Gate: Dark Alliance 2" zur Zeit des Zweiten Weltkriegs vor. Aus der Vogelperspektive bestreitet ihr als Private der U.S.-Truppen 40 Missionen, nehmt u.a. am D-Day, an der Operation Market Garden sowie an der Belagerung der Bastogne teil. Durch die erhöhte Kamera kommt natürlich etwas Taktik ins Spiel, in erster Linie steht aber die Kriegs-Action im Vordergrund. Wie in "Baldur's Gate" darf man auch hier als Zweierteam ins Gefecht ziehen. Gelegentlich wechselt die Kamera in die Ego-Perspektive, wenn man z.B. hinter einem Geschütz die feindlichen Truppen ins Visier nimmt. Schon bald erwarten wir eine spielbare Version, dann gibts eine fette Vorschau!

Titel: Combat Elite: WWII Paratroopers

Hersteller: Acclaim | **Erscheint:** Juni 2004



📌 Mit dem Flammenwerfer macht ihr Hitlers Schergen Feuer unterm Nazi-Hintern.

OPM2-Kommentar:

"Nicht jeder wird aus Schaden klug"



Thomas Szedlak,

Stellv. Chefredakteur, OPM2

Es ist doch wirklich jedes Jahr das gleiche: Alle Publisher feuern all ihre Highlights kurz vor Weihnachten ab, als Konsument wird man fast erschlagen – und nachher beschweren sich dann viele Hersteller, dass ihre Tophits in den Regalen liegen blieben. Ja lernen die Publisher denn gar nichts aus ihren Fehlern? Nicht die Bohne! Schon wieder lese ich bei den meisten Ankündigungen Termine wie "Ende 2004", "Winter 2004" oder "Herbst 2004" – meist ist damit gemeint: "Wenn wir nicht rechtzeitig fertig werden, haben wir ja noch ein paar Wochen bis Weihnachten". Und so beginnt, nach den Weihnachts-Nachzügeln dieser Ausgabe, nun wieder die Sauregurkenzeit. Zum Glück gibt es Ausnahmen: "Splinter Cell: Pandora Tomorrow" erscheint im Frühjahr, "Driver 3" kommt im Juni und auch "Gran Turismo 4" wird im Sommer veröffentlicht. Also liebe Leser: Kauft diese Topgames, damit aus der Ausnahme bald die Regel wird!

Bringt euer Gesicht ins Spiel

Künftig wird es mittels "EyeToy"-Kamera möglich sein, eine komplett animierte 3D-Version eures Kopfes zu erstellen, die problemlos in Spiele integriert werden kann. Dazu knipst ihr euren Kopf von vorne und von der Seite. Die notwendige Technik hat Sony exklusiv vom Computergrafik-Spezialisten Digimask lizenziert. Ein erster Titel, der von dem revolutionären Verfahren Gebrauch macht, soll im Sommer diesen Jahres erscheinen.



📌 Aus zwei Bildern generiert die Digi-mask-Technik einen animierten Kopf.

Juiced

Mit einem Mix aus Rennsimulation und Arcade-Action will Acclaim im Herbst neue Akzente im Trendgenre "Street Racing" setzen. 50 lizenzierte Autos von Toyota, Mitsubishi, VW & Co. stehen in der Garage bereit, die Szene aufzumischen. Dabei sollt ihr laut Acclaim die Boliden sowohl äußerlich als auch technisch bis ins kleinste Detail mit Originalteilen bekannter Marken wie Bridgestone oder HKS tunen können. Als Kopf einer Racing-Gang könnt ihr mit mehreren Fahrzeugen an Rennen teilnehmen und im Vorfeld die Taktik der eigenen Teammitglieder planen, um am Ende erfolgreich abzuschneiden. Mehrspielerduelle werden an einer Konsole via Splitscreen und auch online möglich sein.

Titel: Juiced

Hersteller: Acclaim

Erscheint: Herbst 2004



Optisch fährt "Juiced" noch in der Mittelklasse. Die Fahrzeuge wirken realistisch, die Strecken sind aber in "NFS: Underground" cooler.

Red Dead Revolver

Die Western-Action der Angel Studios ("Smugglers Run") wird doch noch veröffentlicht. Rockstar ("GTA") sieht Potenzial in "Red Dead Revolver" und macht euch bald zum Colt-Schwinger Red Harlow, der den heimtückischen Mord an seinen Eltern rächen will. Mit Pistole, Gewehr, Schrotflinte und Dynamit rückt ihr den fiesen Banditen auf den Hals. Staubige Städte, Prärie und verruchte Saloons.

Titel: Red Dead Revolver

Hersteller: Take 2

Erscheint: Frühjahr 2004



Rache ist Blutwurst: Gleich mit zwei Colts in Händen lauert Red Harlow den Mördern seiner Eltern auf.

PRIMAL GAMES®

THE GAME SOURCE

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

PLAYSTATION 2

Grundgerät	169,99
Grundgerät Silver Inc. 2Pad's	229,99
Action Replay Max	39,99
Breitband Adapter Sony Original	37,99
Memory Card Original	27,99
Baphomets Fluch 3	59,99
BDFL Manager 2004 jetzt vorbestellen	56,99
Bloody Roar 4	55,99
Breath of Fire Dragon Quarter	55,99
Conan the Darke Axe	49,99
Crash Nitro Kart	52,99
Dark Chronicle	56,99
Defender of the Crown	49,99
Destruction Derby Online	55,99
Devil May Cry 2	39,99
Die Sims brechen aus	55,99
Dogs Live	49,99
Dragon Ball Z Budokai 2	57,99
Dynasti Tactic 2	59,99
Eye Toy Groove	39,99
Eye Toy Play + Kamera	49,99
Everquest Online	55,99
Findet Nemo	39,99
Fifa 04	55,99
Final Fantasy X	29,95
Forbidden Siren jetzt vorbestellen	57,99
Fussball Manager 04	49,99
Getaway	19,99
Ghost Recon Jungle Strike	44,99
Ghost Hunter	54,99
GTA Doppel Box	59,99
Hardware Online	34,99
Herr der Ringe die zwei Türme	29,99
Jack 2	57,99
Judge Dredd VS. Death	55,99
Kampfstern Galactica	44,99
Kill Switch jetzt vorbestellen	56,99
Madden 04	56,99
Max Payne 2	55,99
Maximo VS. Army of Zin	56,99
Medal Of Honor Rising Sun	55,99
Medal Of Honor Frontline	29,99
Mission Impossible	29,99
Prince of Persia	55,99
Pro Evolution Soccer 3	57,99
Ratchet & Clank 2	49,99
Rogue Ops	55,99
RTL Ski Springen 2004	39,99
Secret Weapon over Normandy	57,99
Socom US Navy Seals	69,99
Socom US Navy Seals 2 jetzt vorbestellen	59,99
Sonic Hero	59,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow	59,99
Spawn Armageddon jetzt vorbestellen	54,99
SSX 3	55,99
Soul Calibur 2	49,99
Swat Global Strike Team	54,99
Tekken 4	27,99
Terminator 3	29,99
This is Football 04	57,99
Tomb Raider Angel of	29,99
Tony Hawk Underground	57,99
True Crime	56,99
Unlimited Saga	59,99
Warhammer Fire Warrior	44,99
World Rally Championship 3	49,99
Worms 3D	49,99
Wrath Unleashed	57,99
WWE Smack Down! 5	39,99

24 Stunden
Online-Shoppen
www.primalgames.de

Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM



XIII 55,99
Yu Gi Oh Duelists of Roses 57,99
Z.O.E. Zone of the Enders 2 57,99

PLAYSTATION

Beyblade 29,99
Final Fantasy (diverse) 29,99
One Piece Grand Battle 29,99
Yu Gi Oh 29,99

Wir führen auch das Programm für:

GAME CUBE

X-BOX

GAMEBOY ADVANCE

DVD&ANIME DVD

PC CDROM

NOKIA N-GAGE

TRADING CARDS

MEHR UNTER
WWW.PRIMALGAMES.DE

BESTELLUNGEN ODER VORBESTELLUNGEN
UNTER:

02 34-9 16 06 30

Artikel mit einer Altersfreigabe von 18 Jahren liefern wir ausschließlich gegen Altersnachweis
Versand per Nachnahme 2,50 Porto + Post-NK & Zahlungsgebühr. Versand per Vorkasse 2,50 Euro Porto und sonst nichts. Preisänderungen vorbehalten.
Ab einem Software-Bestellwert von 99 EUR Portofrei, bei Nachnahme Sendungen entfallen nur noch die Post NK & Zahlungsgebühr.

Shadow of Rome

Das "Onimusha 2"-Team arbeitet an einem Actionspiel, das im Alten Rom zur Zeit Julius Caesars spielt. In "Shadow of Rome" schlüpft ihr abwechselnd in die Rollen von Krieger Agrippa und dessen Freund Octavius. Während der eine ein hervorragender Schwertkämpfer ist, verlässt sich der andere auf seine Schleichkünste oder bastelt aus verschiedenen Gegenständen neue Waffen. Der Clou: Euer Verhalten verändert den Spielverlauf. Seid ihr nämlich öfters als Agrippa unterwegs, öffnen sich neue Action-Levels, während ihr mit Octavius neue Stealth-Abschnitte freischaltet. Ein bombastischer Soundtrack in Dolby Pro Logic II soll die Sandalenfilm-Action passend untermalen.



📌 "Shadow of Rome" verwendet die überarbeitete Grafik-Technik von "Onimusha 3".

Titel: Shadow of Rome
Hersteller: Capcom | **Erscheint:** Ende 2004

Darkwatch



📌 Geisterjagd: Für den Wilden Westen sind solche Gegner eher ungewöhnlich.

Im Ego-Shooter "Darkwatch" erlebt ihr den Wilden Westen einmal anders. Statt Billy the Kid bitten euch Geister, Zombies und Vampire zum Duell. Held Jericho Cross, ein erfolgloser Zugrüber, mutiert später sogar selbst zum Blutsauger.

Während bei vielen Ego-Shootern die Story zweitrangig ist, soll "Darkwatch" filmähnlich aufgebaut sein. Ebenfalls als etwas Besonderes kündigt der Hersteller die Künstliche Intelligenz an. Angeblich werden die einzelnen Gegner sehr direkt auf eure Aktionen reagieren. Tötet ihr z.B. einen Fiesling, ist fortan dessen komplette Sippe hinter euch her.

Titel: Darkwatch
Hersteller: Sammy | **Erscheint:** Ende 04

Megaman X Command Mission

Fans des Megaman dürfen sich auf das erste Rollenspiel in der 15-jährigen Tradition des blauen Bombers freuen. Ab Herbst muss Megaman Giga City infiltrieren, um die teuflischen Pläne der Liberon-Armee zu vereiteln. Aus sieben Charakteren stellt ihr ein schlagkräftiges Trio zusammen, um dieses dann in typischer Rollenspiel-Manier bei Kämpfen aufzuleveln.



📌 Über das Cross-Order-System könnt ihr Energie des Gegners stehlen.

Titel: Megaman X Command Mission
Hersteller: Capcom | **Erscheint:** Herbst 04

Pro Evolution Soccer 4

Wir haben die ersten Infos zum vierten "Pro Evolution Soccer"! Wichtigste Neuerung ist die Unterstützung des Netzwerk-Adapters. Ob Online-Matches tatsächlich möglich sein werden, ist noch nicht sicher, immerhin werdet ihr aber die Werte der Spieler online an aktuelle Veränderungen anpassen können. Außerdem gibt es Herausforderungen, bei denen ihr eure Ergebnisse in einer weltweiten Rangliste vergleichen dürft.

Die Künstliche Intelligenz wird nochmals verbessert, sodass der Gegner sich auf euer Spiel einstellt. Läuft z.B. ein Thierry Henry zum dritten Mal rechts am Verteidiger vorbei, macht dieser beim vierten Versuch einen Schlenker nach rechts. Grafische Verbesserungen soll es bei Stadien und Animationen geben. Erstmals werden die Haare der Spieler sichtbar im (Lauf)Wind wehen. Natürlich bleiben wir für euch am "PES"-Ball und berichten live, sobald es neue Infos gibt!



📌 Neu bei "PES 4": Die Stadien werden kräftig aufgebohrt, Kamerafahrten sollen euch die "Freudenhäuser" näher bringen. Außerdem wehen die Haare der Spieler im Wind.

Titel: Pro Evolution Soccer 4
Hersteller: Konami | **Erscheint:** Herbst 04

WWX: Rumble Rose

Frauen-Wrestling – das hat uns noch gefehlt. Mit vollem Körpereinsatz gehts im Ring zur Sache, wenn z.B. das Country-Girl Dixie Clemets und die Japanerin Reiko Hinomoto aufeinander treffen. Gar nicht ladylike ist deren Benehmen: Mit Spezialmanövern wird die Gegnerin beleidigt oder effektiv gereizt. Die Entwickler sind keine Unbekannten: Yuke's, die renommierten Macher der "WWE Smackdown"-Serie, produzieren "WWX: Rumble Rose" in Zusammenarbeit mit KCE Tokyo. OPM2 meint: Jetzt fehlt nur noch ein Spiel rund ums Thema Schlamm-Catching...



Titel: WWX: Rumble Rose (Arbeitstitel)
Hersteller: Konami | **Erscheint:** Ende 2004

ⓘ Bisher gibts nur Intro-Ausschnitte – diese lassen aber schon mal den Kleiderstil errahnen.

Killer 7



ⓘ "Resident Evil" meets Van Gogh: "Killer 7" ist in vielerlei Hinsicht abgedreht.

Shinji Mikami, Vater der Kultserie "Resident Evil", ist zurück. Mikamis neuestes Werk sieht nicht nur extravagant aus. Im Action-Adventure "Killer 7" spielt ihr erstmals einen Helden mit gespaltenen Persönlichkeit – gleich sieben Charaktere machen sich in Kopf und Körper des Killers Harmon Smith breit. Vorteilhaft: Smith kann auf Wunsch seine Persönlichkeit wechseln, nur leider geht dabei gelegentlich etwas schief...

Ein erster Trailer verdeutlicht: Den geneigten Actionfan, der sich von der ungewöhnlichen Cel-Shading-Grafik nicht abschrecken lässt, erwartet ein fulminanter Overkill an Spezialeffekten und filmreifen Kamerafahrten – Actionregisseur John Woo ("M:I-2") lässt grüßen. An der GameCube-Version von "Killer 7" wird schon seit Jahren gearbeitet, jetzt hat Capcom für 2005 auch eine PlayStation2-Version angekündigt.

Titel: Killer 7
Hersteller: Capcom
Erscheint: 2004



Rätselraten um neues GTA

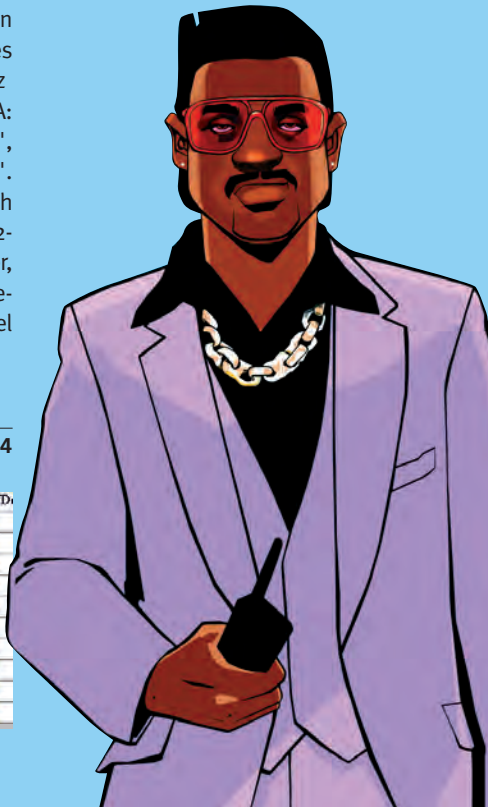
Verwirrspiel bei Take 2: Der Publisher hat in den USA für mehrere mögliche Namen des kommenden "GTA"-Spiels Markenschutz beantragt. Geschützt wurden Titel wie "GTA: Tokyo", "GTA: Bogota", "GTA: Sin City", "GTA: San Andreas", "GTA 5" und "GTA 6".

Neues Gerücht: Rockstar wird angeblich beim nächsten "Grand Theft Auto" die PS2-Festplatte unterstützen, sodass der Spieler, wie beim "GTA Double Pack" für Xbox bereits möglich, eigene Musikstücke ins Spiel einbauen kann. Wir bleiben dran!

Titel: GTA 5 (Arbeitstitel)
Hersteller: Rockstar | **Erscheint:** Ende 2004

Word Mark	Check Status	Live/D
GTA: TOKYO	TARR	LIVE
GRAND THEFT AUTO: TOKYO	TARR	LIVE
GRAND THEFT AUTO: BOGOTA	TARR	LIVE
GRAND THEFT AUTO: SIN CITY	TARR	LIVE
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	TARR	LIVE
GTA: BOGOTA	TARR	LIVE
GTA: SIN CITY	TARR	LIVE
GTA: SAN ANDREAS	TARR	LIVE
GTA6	TARR	LIVE
GTA5	TARR	LIVE

ⓘ Eine Reihe von möglichen Namen für das neue "GTA" hat Take 2 schützen lassen.



Game-Press Verlag

Buckower Damm 259a

12349 Berlin

Tel/Fax: 0700-426377377

(€ 0,12 pro Minute)

Ladenöffnungszeiten: Mo-Fr. 9-18 Uhr

Offizielle Lösung

Final Fantasy X-2

250 bebilderte Seiten,

komplett in Farbe

Inkl. aller Geheimnisse

14,99 €



Offizielle Lösung

Beyond Good and Evil

130 bebilderte Seiten,

komplett in Farbe

Inkl. aller Geheimnisse

14,99 €



Inoffizielle Lösung

Leg. of Kain: Defiance

40 bebilderte Seiten

Inkl. Extras, Tipps,

Codes & Tricks

4,95 €



Inoffizieller Sammel-

band zu

Final Fantasy 1-8

ca. 320 Seiten,

Inkl. Tipps & Tricks

12,50 €



Inoffizielle Lösung

Dark Alliance 2

50 bebilderte Seiten,

Inkl. Extras, Codes

und Tipps & Tricks

4,95 €



Inoffizielle Lösung

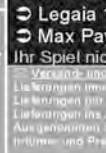
Ara: Twilight of the Sp.

50 bebilderte Seiten,

Inkl. detaillierter Lösung,

Tipps & Tricks und Extras

4,95 €



Spieleberater

Lösungsbücher

www.game-press.de

! Über 700 Lösungen für alle Systeme ständig auf Lager !

!!! Lösungen ab 4,95 !!!

Nachfolgend eine kleine Auswahl aus unserem Angebot:

- Baldurs Gate: Dark Alliance 1
- Baphomets Fluch 1 & 2 oder 3
- Breath of Fire 3, 4 oder 5 (14,99)
- Clock Tower 1 oder 3
- Curse: The Eye of Isis
- Dark Cloud oder Dark Chronicle
- Evil Dead 1 oder 2 (fistful of...)
- Final Fantasy 9 oder 10 (14,99)
- Ghosthunter
- Harry Potter 1 oder 2
- Herr der Ringe 3 (14,99)
- Jak & Daxter 1 oder 2 (14,99)
- Legaia 1 oder 2
- Max Payne 2 (14,95)
- Prince of Persia (14,99)
- Ratchet & Clank 1 oder 2
- Rayman 3
- Resident Evil (alle Teile)
- Silent Hill 1, 2 DC oder 3
- Summoner 1 oder 2
- The Hobbit (14,95)
- Tomb Raider (alle Teile)
- Vagrant Story (offiziell nur 4,95)
- XIII (14,95)

! neu neu - ab sofort - neu neu !

Schummelmodule

Cheat CDs

englische Lösungsbücher

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

Lieferungen innerhalb Deutschlands zzgl. 2 € Porto (Klein (Broschüren) bzw. 1 € Paket (1 kg))

Lieferungen per Vorkasse (Broschüre, Broschüren oder Paket) versandkostenfrei!

Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 4 € Porto (Klein) bzw. 10 € (Paket).

Ausgenommen die besonders gekennzeichneten Titel.

Preise und Preise sind unverbindlich.

- Händleranfragen erwünscht -

World of PlayStation®2

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

Die PES-Gladiatoren

"Pro Evolution Soccer"-Fans lieben den Wettkampf. Wir haben für euch einige Turniere besucht und geben einen Ausblick auf das "PES"-Jahr 2004.

Echten "PES"-Profis genügt es nicht, sich am Wochenende mit den besten Kumpels zu treffen und den "King of Blaubeuren" auszuspielen. Erst regionale und überregionale Meisterschaften stellen für den ambitionierten PS2-Fußballer den ultimativen Reiz dar. Dabei beginnt das Turnier schon viele Wochen vor dem Anpfiff, denn nur mit regelmäßigem Training wird man fit für die begehrten Pokale und Preise.

Diese Möglichkeit der Kundenbindung nutzt Konami seit 2002 und veranstaltet in diesem Jahr bereits zum dritten Mal die offizielle "Pro Evolution Soccer"-Liga (kurz "PES-League").

Leipzig, Leipzig, wir fahren nach Leipzig!

Auch 2004 streiten sich Hunderte "PES"-Freaks bei den Qualifikationsturnieren um die wenigen Plätze fürs Finalturnier auf der Games Convention in Leipzig. Der deutsche "PES 3"-Meister wird dann im Herbst 2004 die Ehre haben, sein Land bei der Europameisterschaft zu vertreten. 2003 fand die EM im schweizerischen Grindelwald statt, wo Marcel Walke aus Zirndorf bei Nürnberg überlegen den Titel errungen hat.

Die 2004er-Saison hat Konami bereits Ende 2003 mit Pre-Season-Turnieren in Karlsruhe und Stuttgart eröffnet. Die Termine für die diesjährigen "PES-League"-Qualifikationsturniere standen bei Redaktionsschluss zwar noch nicht fest, auf Konamis "PES 3"-Internetseite (siehe Kasten "Die wichtigsten Adressen...") werdet ihr aber auf alle Fälle rechtzeitig informiert.



➔ Zwei "PES"-Europameister 2003 mit viel Grund zur Freude: Links OPM2-Redakteur Thomas (Sieger des Presse-Cups), rechts Marcel Walke.

Neben der offiziellen "PES-League" gibt es inzwischen unzählige private Turniere, veranstaltet von "PES"-Fanclubs deutschlandweit. Dabei stehen die Teilnehmerfelder jenen der Konami-Turniere mit 64 bzw. 128 Mitspielern in nichts nach. Zudem werden einzelne Cups zu einer Meisterschaft zusammengefasst.

Die Modi allerdings weichen teilweise von Konamis offiziellen Turnierregeln (siehe Kasten unten) ab. So zum Beispiel beim "Heilig-Drei-König-Cup" am 6. Januar 2004 in Schwabach bei Nürnberg. 48 Teilnehmer losten anfangs diverse Club-Mannschaften wie Manchester United, Real Madrid oder den FC Bayern aus. Nun kam es darauf an, sich schnell auf das ungewohnte Team einzustellen und die zuvor ausgetüftelten Taktiken und Strategien auf die neue Truppe zu übertragen. Es wurde in sechs Achtergruppen gespielt, wobei jeder gegen jeden in Hin- und Rückrunde antreten musste.

Am Ende des Turniers setzte sich souverän der Favorit Marcel Walke durch. Wir konnten vor Ort ein Interview mit dem amtierenden Europameister führen (siehe Kasten auf der nächsten Seite).



Auszug aus Konamis offiziellen Turnierregeln

Turnierverlauf:

- Vierergruppen, jeder gegen jeden, der Gruppensieger qualifiziert sich für die nächste Runde.
- Bei Punktgleichheit entscheiden Tordifferenz, dann erzielte Tore, danach direkter Vergleich.
- Finalrunde per K.o.-System, bei Unentschieden Silver Goal und Elfmeterschießen.

Spielbedingungen:

- Freie Wahl einer Standard-Nationalmannschaft.
- Einsatz von Memory Cards ist verboten, eigene Controller dürfen verwendet werden.
- Sonniges Wetter, zehn Minuten Spielzeit, Schwierigkeitsgrad: Drei Sterne, Verletzungen aktiviert, drei Auswechslungen, zufällige Stadionwahl.
- Kamera: Standard "Weit" mit eingeschaltetem Radar.
- Spieler- oder Taktikwechsel nur bei ruhender Ballsituation (Einwurf, Freistoß, Halbzeit etc.).
- Gelbe und Rote Karten bewirken keine Sperre im nächsten Spiel.



An solchen Spielstationen wurden beim Pre-Season-Turnier im Saturn Karlsruhe (Dez. 2003) die spannenden Matches ausgetragen.



Beim privat organisierten "Heilig-Drei-Königs-Cup 2004" im fränkischen Schwabach bestritt man schon in der Vorrunde 14 Spiele.

"FIFA" beginnt die Aufholjagd

Auch Electronic Arts beschränkt sich inzwischen bei der "FIFA"-Reihe nicht mehr auf teure TV-Spots. Die Kanadier folgen dem Trend professioneller Turniere und starteten Ende 2003 eine Online-Liga. Mitspieler finden sich bisher jedoch vergleichsweise wenig.

Die "FIFA"-Trikots müssen derzeit also gebügelt im Schrank hängen bleiben, wohlthuende Ausnahmen bilden hier ganz wenige größere private Veranstaltungen. Die Gründe hierfür dürften auch in der geringeren Spieltiefe von EAs Hochglanzkick liegen. So lassen die Einstellmöglichkeiten für Taktik und Strategie zu wünschen übrig. Und gerade das lieben "PES"-Jünger an ihrem Game. Jeder einzelne Spieler kann bei Positionierung und Laufwegen verändert werden. Folgen: Ein endlos großes Potenzial an Optimierungsmöglichkeiten und das Ziel, eines Tages die perfekte Feinjustierung zu erreichen.

Ab ins Trainingslager

Wer jetzt Lust bekommen hat, selbst an spannenden Wettkämpfen teilzunehmen, findet in unserem Kasten einige der wichtigsten Web-Adressen. Dort könnt ihr euch über Termine und Abläufe der anstehenden Cups genau informieren. Natürlich halten wir euch auch im OPM2 über die "PES-League" auf dem Laufenden.

Man darf zudem gespannt sein, was Konami sich künftig einfallen lässt, um die Attraktivität der "PES-League" weiter zu steigern. Denkbar wäre ein Ranking, aus dem sich Setzlisten für die Turniere ergeben. Hier könnten dann auch die Ergebnisse der größten Privatturniere einfließen. Also, trainiert schön fleißig und vielleicht finden sich eure Namen schon bald in zukünftigen Siegerlisten.

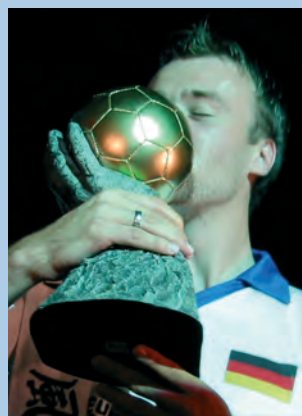
➔ ANDREAS SZEDLAK



Die wichtigsten Adressen für die "PES"-Turniere 2004

- www.konami-europe.com/pes3
Die offizielle "PES 3"-Seite von Konami
- www.dachboden-connection.de
Einer der führenden "PES 3"-Clubs
- www.pes3.de
Fan-Site mit Tipps, Forum und News
- www.pes-soccer.de
Fan-Site mit regelmäßigen Turnieren
- www.pes-club.de
Turniere und Meisterschaften

Interview



"Konzentration und innere Ruhe sind das Rezept"

Marcel Walke, der amtierende "PES"-Europameister, im exklusiven OPM2-Interview.

Erst mal unseren Glückwunsch zum Gewinn der Europameisterschaft 2003. Seit wie vielen Jahren spielst du bereits die "Pro Evolution Soccer"-Reihe auf der PlayStation(2)?

Marcel Walke: Danke schön! Ich spiele "PES" seit es "PES" gibt. Angefangen hat alles mit "International Superstar Soccer" auf dem NES. Als dann bekannt wurde, dass ein neues Game auf den Markt gekommen ist, habe ich dieses natürlich sofort ausprobiert und war hellauf begeistert von "PES".

Du hast inzwischen unzählige Titel in offiziellen und privaten Turnieren gewonnen. Wie viele Stunden trainierst du pro Woche und verrätst du uns dein Erfolgsgeheimnis?

Marcel Walke: Ich trainiere ein bis zweimal in der Woche mit der "Dachboden Connection Nürnberg". Und mal ehrlich, hältst du es für klug, wenn ich jetzt mein Erfolgsgeheimnis verrate, wo noch so viele Turniere anstehen (grinst)? Man muss sich sehr konzentrieren und ruhig bleiben, dann klappt's auch mit dem Nachbarn!

Was macht für dich den ganz besonderen Reiz von "Pro Evolution Soccer" gegenüber anderen Fußball-Spielen wie z.B. der "FIFA Football"-Reihe aus?

Marcel Walke: Das Gameplay spielt eine sehr wichtige Rolle. Da kommt "FIFA" einfach nicht ran. "PES" ist auch von den Torschüssen her realistischer. Den Rest könnt ihr im OPM2 12/2003 nachlesen, dort ist ein sehr aufschlussreicher Vergleich "PES" vs. "FIFA" zu finden.

Was sind deine Ziele für 2004?

Marcel Walke: Die Deutsche Meisterschaft sowie die Europameisterschaft verteidigen!

Danke für das Interview. Wir wünschen dir alles Gute für 2004!



**PC
CD**



PlayStation 2



Legacy of Kain: Defiance © 2003 Crystal Dynamics. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos. Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Legacy of Kain, and the related characters are trademarks of Crystal Dynamics. Crystal Dynamics is a wholly owned subsidiary of Eidos. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks of Eidos Inc. All rights reserved.

ERSTMALS VEREINT, AUF EWIG VERDAMMT.

A promotional poster for the video game Legacy of Kain: Defiance. The central figure is Kain, a pale, muscular vampire with long, dark, wavy hair and glowing yellow eyes. He is shown from the waist up, leaning forward in a powerful, almost aggressive pose. He wears a dark, form-fitting suit with a high collar. In the upper left corner, a green, scaly, horned creature (Baraka) is partially visible, looking towards the center. The background is a dark, stormy sky with a bright red, glowing area behind Kain's head, suggesting a sunset or a source of power. A bright blue light emanates from the bottom left, creating a lens flare effect. A sign is held in the upper right, and the game's title is at the bottom.

RELEASE-DATUM:
6. FEBRUAR 2004

LEGACY OF KAIN

— D E F I A N C E —

PREVIEW: WWW.LEGACYOFKAIN.COM

PS2-Spiele: Das alles kommt!

Februar 2004

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
Carmen Sandiego	Denkspiel	Acclaim	13.02.04	☆☆☆
Castlevania	Action-Adventure	Konami	13.02.04	☆☆☆☆☆
Downhill Domination	Trendsport	Codemasters	01.02.04	☆☆☆
Dragon's Lair 3D	Jump'n'Run	THQ	27.02.04	☆☆
Final Fantasy X-2	Rollenspiel	Electronic Arts	12.02.04	☆☆☆☆☆
Ghost Recon: Jungle Storm	Taktik-Shooter	Ubisoft	26.02.04	☆☆☆☆
I-Ninja	Geschicklichkeit	Sony	11.02.04	☆☆☆
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	20.02.04	☆☆☆☆
Kaena	Adventure	Sony	25.02.04	☆☆☆
kill.switch	Action	Sony	18.02.04	☆☆☆
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	Eidos	06.02.04	☆☆☆☆☆
Lethal Skies 2	Flug-Simulation	BigBen	20.02.04	☆☆☆
Maximo Vs Army of Zin	Jump'n'Run	Capcom	29.02.04	☆☆☆☆
Midway Arcade Treasures	Geschicklichkeit	Konami	12.02.04	☆☆
Pitfall: Die verlorene Expedition	Jump'n'Run	Activision	19.02.04	☆☆☆
Puyo Pop Fever	Geschicklichkeit	Atari	26.02.04	☆☆☆
Risiko: Die Weltherrschaft	Strategie	Atari	12.02.04	☆
Rogue Ops	Action-Adventure	Capcom	06.02.04	☆☆☆☆
R-Type Final	Shoot'em-Up	BigBen	13.02.04	☆☆☆
Savage Skies	Action	BigBen	20.02.04	☆☆
Socom: U.S. Navy SEALs (Platinum)	Taktik-Shooter	Sony	25.02.04	☆☆☆☆☆
Sonic Heroes	Geschicklichkeit	Atari	05.02.04	☆☆☆
Sphinx und die verfluchte Mumie	Action-Adventure	THQ	20.02.04	☆☆☆☆
SpongeBob: Schlacht um Bikini...	Jump'n'Run	THQ	13.02.04	☆
Whiplash	Action-Adventure	Eidos	13.02.04	☆☆☆
Wrath Unleashed	Strategie	Activision	12.02.04	☆☆☆



März 2004

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
.hack: Vol. 1	Rollenspiel	Atari	11.03.04	☆☆☆
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Codemasters	01.03.04	☆☆☆
Blowout	Action	Vivendi	19.03.04	☆☆☆
Champions of Norrath	Rollenspiel	Ubisoft	25.03.04	☆☆☆☆
Deadly Skies	Action	Konami	März	☆☆☆
Ein Kater macht Theater	Jump'n'Run	Vivendi	19.03.04	☆
Forbidden Siren	Horror-Adventure	Sony	10.03.04	☆☆☆☆
Glass Rose	Adventure	Capcom	März	☆☆☆
Goblin Commander	Strategie	BigBen	19.03.04	☆☆☆☆
MegaMan X7	Action	Capcom	März	☆☆☆
MTX: Mototrax	Offroad-Rennspiel	Activision	März	☆☆☆
MX Unleashed	Action-Rennspiel	THQ	19.03.04	☆☆☆
Nightshade	Action	Atari	04.03.04	☆☆☆☆
Riding Spirits 2	Rennsimulation	Capcom	01.03.04	☆☆☆
Schumacher Kart World Tour	Rennsimulation	BigBen	26.03.04	☆☆
Spy Hunter 2	Action-Rennspiel	Konami	01.02.04	☆☆☆

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



März 2004

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
Scooby Doo! Fluch der Folianten	Jump'n'Run	THQ	19.03.04	☆☆
Socom 2: U.S. Navy SEALs	Taktik-Shooter	Sony	10.03.04	☆☆☆☆☆
Spawn Armageddon	Action	Electronic Arts	12.03.04	☆☆☆☆
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	25.03.04	☆☆☆☆☆
Sprint Cars	Action-Rennspiel	BigBen	12.03.04	☆☆
Super Farm	Geschicklichkeit	BigBen	12.03.04	☆☆
Tak und die Macht des Juju	Jump'n'Run	THQ	12.03.04	☆☆☆☆
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Taktik-Shooter	Ubisoft	25.03.04	☆☆☆☆☆
Way of the Samurai 2	Action-Adventure	Capcom	01.03.04	☆☆☆
World Championship Pool	Billard	BigBen	05.03.04	☆☆

April 2004

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
Alias	Action	Acclaim	08.04.04	☆☆☆
Firefighter F.D. 18	Action-Adventure	Konami	April	☆☆☆
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	Atari	30.04.04	☆☆☆☆
Hyper Street Fighter 2	Beat'em-Up	Capcom	April	☆☆
Project Zero 2: Crimson Butterfly	Horror-Adventure	Ubisoft	April	☆☆☆☆
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Konami	April	☆☆☆

Sonstige Termine 2004

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
Akte X: Resist or Serve	Horror-Adventure	Vivendi	Frühling	☆☆☆
Aquanox 2: Revelation	Action	BigBen	Frühling	☆☆☆
Black 9	Action-Adventure	Vivendi	Winter	☆☆☆
Cy Girls	Action-Adventure	Konami	Frühling	☆☆☆
Driver 3	Action-Rennspiel	Atari	Frühling	☆☆☆☆
Fast & Furious	Action-Rennspiel	Vivendi	Sommer	☆☆☆
Fight Club	Action	Vivendi	Winter	☆☆☆
Final Fantasy 11	Rollenspiel	Sony	Winter	☆☆☆☆☆
Gradius V	Shoot'em-Up	Konami	Herbst	☆☆☆☆
Gran Turismo 4	Rennsimulation	Sony	Sommer	☆☆☆☆☆
Hitman 3: Contracts	Stealth-Action	Eidos	Frühling	☆☆☆☆☆
Karaoke Stage	Musikspiel	Konami	Sommer	☆☆☆☆
Kingdom Hearts 2	Rollenspiel	Sony	Sommer	☆☆☆☆☆
McFarlane's Evil Prophecy	Action	Konami	Herbst	☆☆☆
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	Konami	Herbst	☆☆☆☆☆
Onimusha 3	Action-Adventure	Capcom	Herbst	☆☆☆☆☆
Onimusha Blade Warriors	Beat'em-Up	Capcom	Frühling	☆☆☆☆
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Action	Konami	Herbst	☆☆☆☆
Resident Evil: Outbreak	Horror-Adventure	Capcom	Frühling	☆☆☆☆
Silent Hill 4: The Room	Horror-Adventure	Konami	Winter	☆☆☆☆☆
Syphon Filter: The Omega Strain	Stealth-Action	Sony	Frühjahr	☆☆☆☆
This Is Football 2004	Fußball	Sony	Frühjahr	☆☆☆☆

Alle Top-Hits im Überblick

Abenteuer



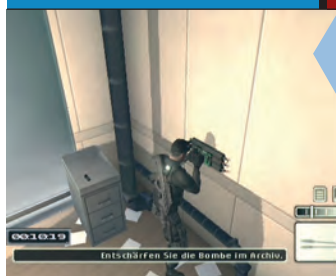
- 1 **Baphomets Fluch 3**
Hersteller: THQ
Test: 82% in OPM2 13/2003
- 2 **Flucht von Monkey Island**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 82% in OPM2 09/2001
- 3 **Shadow of Memories**
Hersteller: Konami
Test: 82% in OPM2 05/2001

Action

- 1 **GTA: Vice City (dt.)**
Hersteller: Take 2
Test: 92% in OPM2 01/2003
- 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



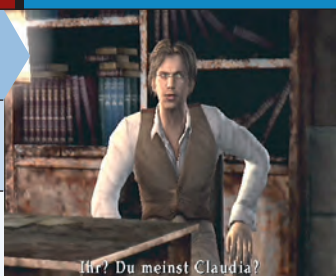
Action-Adventure



- 1 **Splinter Cell**
Hersteller: Ubisoft
Test: 91% in OPM2 05/2003
- 2 **MGS 2: Substance**
Hersteller: Konami
Test: 90% in OPM2 04/2003
- 3 **Blood Omen 2**
Hersteller: Eidos
Test: 88% in OPM2 05/2002

Horror-Adventure

- 1 **Silent Hill 3**
Hersteller: Konami
Test: 90% in OPM2 06/2003
- 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
Test: 91% in OPM2 09/2003
- 3 **Dead or Alive 2**
Hersteller: Sony
Test: 89% in OPM2 02/2001

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 07/2002
- 3 **Warhammer 40.000: Fire Warrior**
Hersteller: THQ
Test: 86% in OPM2 11/2003



Geschicklichkeit



- 1 **Frequency**
Hersteller: Sony
Test: 82% in OPM2 07/2002
- 2 **Flipnic**
Hersteller: Ubisoft
Test: 80% in OPM2 02/2004
- 3 **Super Bust-A-Move**
Hersteller: Acclaim
Test: 77% in OPM2 01/2001

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 02/2003



Rollenspiel



- 1 **Final Fantasy 10**
Hersteller: Sony
Test: 88% in OPM2 06/2002
- 2 **Dark Chronicle**
Hersteller: Sony
Test: 86% in OPM2 10/2003
- 3 **Baldur's Gate: Dark Alliance 2**
Hersteller: Virgin
Test: 84% in OPM2 01/2004

Strategie

- 1 **Gladius**
Hersteller: Activision
Test: 86% in OPM2 12/2003
- 2 **Die Sims brechen aus**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 85% in OPM2 01/2004
- 3 **Theme Park World**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 84% in OPM2 02/2001



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 2002
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 08/2001
- 2** DTM Race Driver
Hersteller: Codemasters
Test: 86% in OPM2 09/2002
- 3** Moto GP 2
Hersteller: Sony
Test: 85% in OPM2 03/2002

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 08/2002

Basketball



- 1** NBA Street Vol. 2
Hersteller: Electronic Arts
Test: 86% in OPM2 06/2003
- 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 09/2002

Sonstige Sportspiele



- 1** ESPN NFL Football
Hersteller: Atari
Test: 92% in OPM2 12/2003
- 2** Virtua Tennis 2
Hersteller: Acclaim
Test: 85% in OPM2 01/2003
- 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

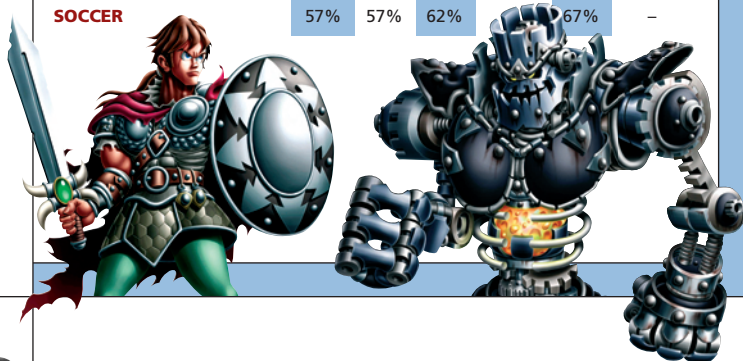
OPM2 sorgt für **absoluten Überblick**: Alle Tests der vergangenen Ausgaben im Wertungsvergleich, Verkaufscharts und eure Favoriten in den **"Most Wanted"**.

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
AFL LIVE 2004	32%	–	–	–	–	–
ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS	81%	81%	86%	–	76%	–
BOMBASTIC	64%	72%	75%	64%	–	–
DESTRUCTION DERBY ARENAS	55%	53%	75%	69%	80%	–
FLIPNIC	80%	78%	80%	–	–	–
HUGO BUKKAZOOM	51%	–	–	29%	–	–
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	80%	74%	68%	80%	78%	–
MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN	85%	84%	85%	–	–	–
MR. GOLF	61%	–	–	–	–	–
NFL STREET	75%	73%	76%	–	85%	–
SONIC HEROES	69%	–	–	–	–	–
URBAN FREESTYLE SOCCER	57%	57%	62%	–	67%	–



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

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

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	Som. 2004
2	MGS 3: SNAKE EATER	Action	Konami	2004
3	SPLINTER CELL 2	Action	Ubisoft	03/2004
4	FINAL FANTASY X-2	Rollenspiel	EA	02/2004
5	FINAL FANTASY 12	Rollenspiel	Square Enix	2005
6	KILLZONE	Ego-Shooter	Sony	Som. 2004
7	DRIVER 3	Rennspiel	Atari	03/2004
8	BALDUR'S GATE: DA 2	Rollenspiel	Interplay	01/2004
9	SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS	Taktik-Shooter	Sony	03/2004
10	RESIDENT EVIL OUTBREAK	Act.-Advent.	Capcom	03/2004

* Die Verkaufs-Charts werden ermittelt von



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



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

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

ROGUE OPS

www.rogueops.com

PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

PlayStation.2








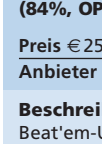
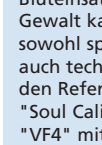
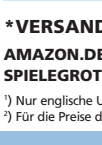




Rogue Ops © 2003 KEMCO. All rights reserved.
ROGUE OPS is a trademark of KEMCO.

Der OPM2 Preis-Check

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

OPM2-Preisvergleich

		USK	AMAZON*	EB-GAMES*	CD-WOW!*	MEDIAMARKT*	OKAYSOFT* (UK-IMPORTEUR)	GAMEEXPERT*	SPIELGROTTE*
	TITEL								
	AFL Live 2004: Aussie Rules Football	frei	27,99	–	–	34,99	27,90	–	–
	Arc: Twilight of the Spirits	ab 6	58,99	56,85	46,99	–	56,90	49,99	52,99
	Baldur's Gate: Dark Alliance 2	ab 12	54,99	51,85	46,99	–	52,50	49,99	49,99
	Bombastic	frei	47,99	44,85	36,99	–	38,90	–	–
	Celebrity Deathmatch	ab 16	37,99	34,85	37,99	39,00	33,50	31,99	–
	Destruction Derby Arenas	ab 6	54,99	56,85	46,99	57,00	56,90	49,99	52,99
	Deutschland sucht den Superstar	frei	27,99	34,85	–	39,95	37,90	33,99	–
	Die Sims brechen aus	frei	55,00	49,85	46,99	55,00	51,50	46,99	49,99
	Dynasty Tactics 2	ab 12	59,99	–	46,99	59,95	55,50	–	51,99
	Everquest Online Adventures	ab 12	58,99	56,85	46,99	59,00	54,90	47,99	52,99
	Fallout: Brotherhood of Steel	ab 16	54,99	56,85	–	–	52,50	46,99	49,99
	Flipnic	ab 6	27,99	26,85	–	–	28,50	26,99	–
	Harry Potter: Quidditch-WM	ab 6	59,99	49,85	46,99	55,00	51,50	–	49,99
	Hugo Buckazoom	ab 6	39,99	–	–	–	28,99	–	–
	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	ab 18	–	–	46,99	44,00	53,90	44,99	44,99
	Maximo vs. The Army of Zin	ab 12	57,99	56,85	–	–	53,50	45,99	–
	Mission: Impossible - Operation Surma	ab 12	27,99	29,85	39,99	58,99	28,50	26,99	–
	Mr. Golf	frei	32,45	–	–	–	–	–	–
	NFL Street	frei	49,99	46,85	46,99	–	45,90	41,99	43,99
	Sonic Heroes	ab 6	54,95	59,85	46,99	–	53,50	47,99	49,99
	Urban Freestyle Soccer	ab 12	59,99	54,85	36,99	59,99	51,90	–	–
Hardware									
	Memory Card 8MB Original		29,00	29,85	–	29,99	27,90	25,99	25,99
	Konsole (inkl. Controller)		199,00	198,85	–	199,00	199,00	169,99	199,95
	Controller Original		29,00	29,85	–	29,00	27,90	28,99	26,99

Die drei OPM2-Einkaufstipps des Monats

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE (84%, OPM2 03/2003)

€ 25,99

Preis € 25,99 Alter: ab 18
Anbieter www.spielegrotte.de

Beschreibung

Beat'em-Up mit viel Bluteinsatz. Trotz aller Gewalt kann es sowohl spielerisch als auch technisch mit den Referenzen wie "Soul Calibur" oder "VF4" mithalten.



MY STREET (70%, OPM2 12/2003)

€ 39,99

Preis € 39,99 Alter: ab 12
Anbieter www.amazon.de

Beschreibung

Spaßige Spielesammlung für jung gebliebene PS2-Besitzer in Partylaune. Leider ist der Umfang mit sieben (trotzdem witzigen) Minigames etwas knapp ausgefallen.



EVIL TWIN (76%, OPM2 02/2002)

€ 13,85

Preis € 13,85 Alter: 12
Anbieter www.ebgames.de

Beschreibung

Auch ein wenig angestaubt ist "Evil Twin" noch immer ein unterhaltsames Abenteuer mit abgedrehter Story und für knapp 14 Euro ein echtes Schnäppchen.



*VERSANDKOSTEN DER INTERNET-ANBIETER

AMAZON.DE ab € 20,- versandkostenfrei, ansonsten € 3,- EBGAMES.DE € 4,50 CD-WOW.NET versandkostenfrei OKAYSOFT.DE € 3,25
SPIELGROTTE.DE ab € 150,- versandkostenfrei, ansonsten € 2,50 GAMEEXPERT.DE ab € 99,- versandkostenfrei, ansonsten € 2,99

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.

gramm

An dieser Stelle
habe ich das Ziel verfehlt.



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

N·GAGE
NOKIA

anyone
anywhere



Copyright © 2003 Nokia. Alle Rechte vorbehalten. Nokia und N-Gage sind eingetragene Marken der Nokia Corporation. Änderungen vorbehalten.
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS und the EA SPORTS logo sind eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den U.S. und/oder anderen Ländern.
Alle Rechte vorbehalten. Offizielles FIFA lizenziertes Produkt. The FIFA Logo © 1977 FIFA™. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under
license from The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", national teams, clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand names
and logos are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ ist ein Electronic Arts™ brand.

Tests aktuell: Die Übersicht

Die 100 aktuellsten Tests

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
AFL Live 2004: Aussie Rules Football	Sport	Acclaim	32%	02/2004
Alarm für Cobra 11	Action-Rennspiel	THQ	18%	01/2004
Arc: Twilight of the Spirits	Rollenspiel	Sony	81%	02/2004
Asterix & Obelix XXL	Action-Adventure	Atari	71%	13/2003
ATV Offroad Fury 2	Offroad-Rennspiel	THQ	69%	12/2003
Backyard Wrestling	Wrestling	Eidos	21%	13/2003
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	Rollenspiel	Interplay	84%	01/2004
Baphomets Fluch 3	Adventure	THQ	82%	13/2003
Batman: Rise of Sin Tzu	Beat'em-Up	Ubisoft	34%	01/2004
Battlestar Galactica	Action	Vivendi	66%	01/2004
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
Bombastic	Denkspiel	Sony	64%	02/2004
Buffy im Bann der Dämonen: Chaos Bleeds	Action	Vivendi	73%	12/2003
Celebrity Deathmatch	Beat'em-Up	Take 2	15%	01/2004
Crash Nitro Kart	Action-Rennspiel	Vivendi	74%	13/2003
Curse: The Eye of Isis	Horror-Adventure	Wanadoo	66%	01/2004
Dancing Stage Fever	Tanzspiel	Konami	77%	01/2004
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Action	Electronic Arts	85% ★	13/2003
Der Hobbit	Action-Adventure	Vivendi	73%	13/2003
Destruction Derby Arenas	Action-Rennspiel	Sony	55%	02/2004
Deutschland sucht den Superstar	Musikspiel	Codemasters	71%	01/2004
Die Sims brechen aus	Simulation	Electronic Arts	85% ★	01/2004
Dog's Life	Geschicklichkeit	Sony	77%	12/2003
Dragon Ball Z Budokai 2	Beat'em-Up	Atari	71%	13/2003
Dynasty Tactics	Strategie	THQ	80%	01/2004
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
Everquest Online Adventures	Rollenspiel	Sony	82%	01/2004
Fallout: Brotherhood of Steel	Rollenspiel	Avalon	81%	01/2004
Fame Academy	Tanzspiel	Pointsoft	54%	01/2004
FIFA Football 2004	Fußball	Electronic Arts	81%	12/2003
Findet Nemo	Geschicklichkeit	THQ	72%	13/2003
Flipnic	Geschicklichkeit	Ubisoft	80%	02/2004
Ford Racing 2	Rennsimulation	Empire	71%	13/2003
Freaky Flyers	Action-Rennspiel	Konami	68%	12/2003
Freestyle Metal X	Action-Rennspiel	Konami	76%	12/2003
Fußball Manager 2004	Fußball-Manager	Electronic Arts	80%	13/2003
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
Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Adventure	Electronic Arts	74%	01/2004
Harry Potter: Quidditch-WM	Geschicklichkeit	Electronic Arts	78%	01/2004
Hot Wheels Highway 35 World Race	Action-Rennspiel	THQ	67%	01/2004
Hugo Bukkazoom	Action-Rennspiel	NBG	51%	02/2004
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
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Action	Rockstar	80%	02/2004
Maximo vs. The Army of Zin	Jump'n'Run	Capcom	85% ★	02/2004
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
Mission: Impossible – Operation Surma	Action	Atari	84%	01/2004

ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2



BATTLESTAR GALACTICA



DESTRUCTION DERBY ARENAS



DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR



DIE SIMS BRECHEN AUS



EVERQUEST ONLINE ADVENTURES



FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL



FLIPNIC



HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN



HUGO BUKKAZOOM



MAX PAYNE 2



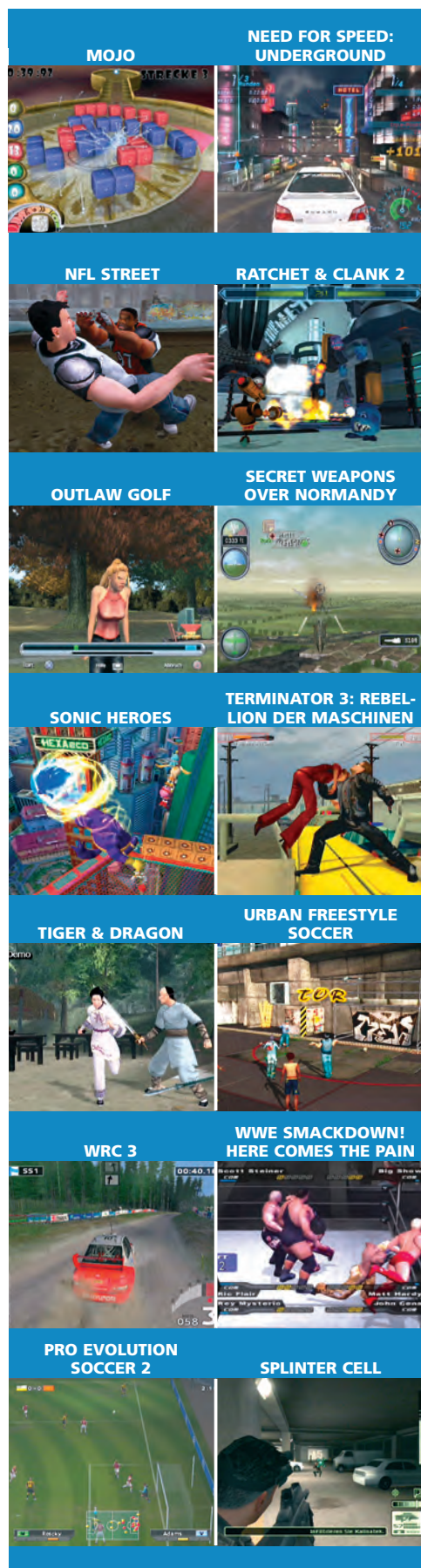
MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN



MISSION: IMPOSSIBLE – OPERATION SURMA



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



Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Mojo	Geschicklichkeit	Dreamcatcher	33%	01/2004
Mr. Golf	Golf	Midas	61%	02/2004
My Street	Geschicklichkeit	Sony	70%	12/2003
Naval Ops: Warship Gunner	Action	THQ	64%	01/2004
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
NFL Street	American Football	Electronic Arts	75%	02/2004
NHL 2004	Eishockey	Electronic Arts	88% ⭐	12/2003
NHL Hitz Pro	Eishockey	Konami	83%	12/2003
Outlaw Golf	Golf	TDK	74%	01/2004
Perfect Ace: Pro Tournament Tennis	Tennis	Kellas	53%	13/2003
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	Ubisoft	86% ⭐	12/2003
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%	12/2003
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
Secret Weapons over Normandy	Action	LucasArts	82%	13/2003
Smash Cars	Action-Rennspiel	Metro3D	62%	13/2003
Sonic Heroes	Geschicklichkeit	Atari	69%	02/2004
Soul Calibur 2	Beat'em-Up	Electronic Arts	92% ⭐	11/2003
Space Invaders: Invasion Day	Shoot'em-Up	Sammy	21%	12/2003
SSX 3	Trendsport	Electronic Arts	90% ⭐	12/2003
SWAT Global Strike Team	Taktik-Shooter	Vivendi	72%	12/2003
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	Ego-Shooter	Atari	58%	01/2004
The Italian Job	Action-Rennspiel	Eidos	56%	13/2003
The Simpsons: Hit & Run	Action-Rennspiel	Vivendi	78%	12/2003
Tiger & Dragon	Action	Ubisoft	53%	01/2004
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
Unlimited Saga	Rollenspiel	Atari	38%	01/2004
Urban Freestyle Soccer	Fußball	Acclaim	57%	02/2004
Wallace & Gromit in Project Zoo	Action-Adventure	Acclaim	67%	13/2003
Whiteout	Action-Rennspiel	Konami	45%	13/2003
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

Platinum-Testübersicht

Hits zum halben Preis

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Action	Electronic Arts	83%	12/2002
FIFA Football 2003	Fußball	Electronic Arts	80%	12/2002
James Bond: Nightfire	Ego-Shooter	Electronic Arts	86% ⭐	01/2003
Kingdom Hearts	Rollenspiel	Sony	86% ⭐	12/2002
Pro Evolution Soccer 2	Fußball	Konami	91% ⭐	12/2002
Ratchet & Clank	Jump'n'Run	Sony	93% ⭐	12/2002
Splinter Cell	Action-Adventure	Ubisoft	91% ⭐	05/2003
The Getaway	Action	Sony	75%	02/2003
Tony Hawk's Pro Skater 4	Trendsport	Activision	90% ⭐	01/2003
WRC 2 Extreme	Offroad-Rennspiel	Sony	81%	01/2003

OPM2 EXKLUSIV

DRIVER 3

"Undercover zu arbeiten ist gefährlich...aber nur, wenn man aussteigen will." Nein, Tanner steigt nicht aus. Ganz im Gegenteil, jetzt läuft er erst richtig heiß!

ATARI



REFLECTIONS

Newcastle, 16. Januar: Wir betreten die Räumlichkeiten von Reflections, um uns, wenige Monate vor Release von "Driver 3", in die größte PS2-Verfolgungsjagd des Jahres zu stürzen. Endlich dürfen wir selbst zum Controller greifen und euch als erstes deutsches Magazin ausführlich über Spieleindrücke der PS2-Version informieren.

Im rauen Norden Englands tüfteln inzwischen über hundert Leute an der lang ersehnten Fortsetzung des PSone-Klassikers. Reflections hat vor einigen Monaten sogar einen Teil des "Stuntman 2"-Teams abgezogen, um "Driver 3" mit vollem Engagement zu einem unvergesslichen Erlebnis zu machen. Es scheint ihnen zu gelingen...

Der Auftrag seines Lebens

Die Story ist spannend: Draufgänger und Undercover-Agent Tanner schleust sich zusammen mit seinem langjährigen Partner Tobias in die Autoknacker-Gang South Beach aus Miami ein. Auslöser war die Bestellung eines mysteriösen Käufers, er will 40 gestohlene Luxuskarossen. Um das Vertrauen der Gangster zu gewinnen, erledigt der Cop einige Aufträge für sie, um sie später hochnehmen zu können. Bei seiner gefährlichen Undercover-Arbeit kommt Tanner hinter die Machenschaften eines weltweit agierenden Autoschieber-Rings, dessen weit reichendes Netzwerk ihn von Miami nach Nizza bis nach Istanbul führt.

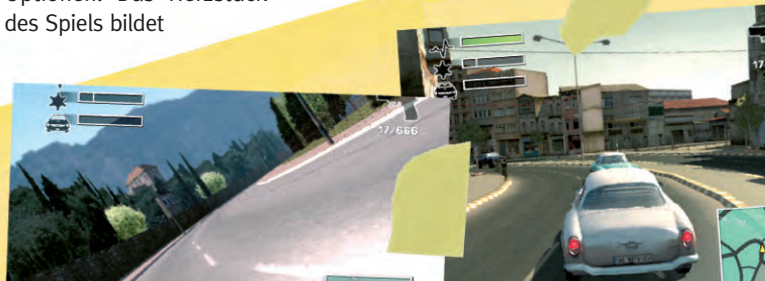
Die spannende Story wird in mehr als 50 Minuten Videosequenzen erzählt. Alle Filmszenen basieren auf professionellen Motion-Capture-Aufnahmen und wurden sauber gerendert. Dreizehn lizenzierte Songs aus der Rock- und Alternative-Ecke wurden passend zu den Filmchen editiert. Darunter Titel von The Bellrays, Iggy Pop oder Syntax, die alle in fettem Pro-Logic-II-Sound erklingen.

Take a ride with us

Im Hauptmenü, das jenem des Vorgänger ähnelt, stehen euch folgende Punkte zur Auswahl: Undercover, Take a Ride, Driving Games und Optionen. Das Herzstück des Spiels bildet

SYNCHRON-SPRECHER

Atari hat echte Hollywood-Größen für die Synchronisation von "Driver 3" verpflichtet. Michael Madsen spricht Tanner, Ving Rhames dessen Partner Jones, Mickey Rourke steckt hinter Gangster Jericho, Michelle Rodriguez schenkt Calita ihre Stimme und Iggy Pop krächzt für Baccus.





Bombastisch: Bei Explosionen fliegen 100.000 Teile über den Bildschirm. Tipp: Mit dem Granatwerfer macht's besonders viel Spaß!

der Undercover-Mode. Hier durchlebt ihr die kinoreife Story um Cop Tanner. In Take a Ride könnt ihr nach Herzenslust durch die drei Metropolen cruisen, ganz ohne Erfolgsdruck und das schon bei eurem ersten Spiel. Keine der drei Städte muss erst freigespielt werden. Driving Games offeriert, wie der Name schon sagt, eine Vielzahl fahrtechnischer Minispiele. Unter anderem Quick Getaway, in dem ihr eure Verfolger schnellstmöglich abhängen müsst, und Survival, bei dem ihr von wild gewordenen Polizisten gejagt und gerammt werdet und euer Ziel das nackte Überleben ist. Im Minispielchen Quick Chase verfolgt ihr ein Fluchtfahrzeug und versucht, es so schnell wie möglich zu erhaschen.

Ein wundervolles Spielzeug

Unter den mehr als 80 Fahrzeugen in "Driver 3" befinden sich die verschiedensten Automodelle, von Musclecars bis hin zu rassigen Sportwagen. Auch 15 Motorräder und sogar Boote wollen von euch bestiegen werden. Ein echtes Highlight im Fuhrpark stellt jedoch der gewaltige 18-Wheeler-Truck dar, den ihr durch Nizza navigiert. Ihr rammt euch den Weg frei, schubst Otto-Normal-PKWs zur Seite, als wären sie von Matchbox. Euren meterlangen Anhänger könnt ihr per Knopfdruck ankuppeln und sogar während der Fahrt wieder abstoßen. Mit dem richtigen Timing und hoffentlich einer billigen Ladung richtet ihr so Millionenschäden an.

Für spektakuläre Momente, wie jenen, in dem Bistrotische umher fliegen oder zermalmte Karossen zu sehen sind, hält Reflections ein zuckersüßes Bonbon bereit – die so genannte "Thrill Cam". Dieses Feature hat uns so viel Spaß gemacht, dass wir uns zeitweise nur schwerlich auf das eigentliche Spielgeschehen konzentrieren konnten. Durch Druck auf die beiden oberen Schultertasten schaltet das Game in eine TV-Perspektive, verlangsamt das Bild und zeigt euch den Crash, Stunt oder ähnliches ganz genau.

Der Clou: Je fester ihr drückt, desto langsamer wird das Spektakel dargestellt. Ihr könnt also während der Aktion die Bullet-Time bearbeiten. Die "Thrill Cam" verfügt sogar über ein eigenes Menü. Dort bestimmt ihr vor eurer Höllenfahrt beispielsweise, ob Verwischeffekte verwendet werden sollen, welche Kamera benutzt wird, ob die Tasten drucksensibel reagieren sollen, oder ob ihr die Slow Motion schon nach einmaligen



Bomb Truck: In einer der letzten Missionen verfolgt ihr einen LKW. Das Ding verliert Teile seiner gefährlichen Ladung – ACHTUNG!!

"Rescue Dubois": Ihr könnt entweder mit eurem Wagen in den Speisesaal breiten, oder euch durch den Hintereingang schleichen, um die Gangster umzulegen.



Fußgänger: Im neuen "Driver" dürft ihr jederzeit aus dem Fahrzeug aussteigen und die riesigen Städte per pedes erkunden.



Shadow Man: Sogar Haudegen Tanner wirft in Echtzeit berechnete Schatten auf die Fahrzeuge.



Anzeigen: Die erste informiert über Gesundheit, die zweite, wie sehr euch die Polizei auf dem Kieker hat und die untere, wie's dem Auto geht.

MISSIONEN

Im Undercover-Modus von "Driver 3" wird es 32 Missionen geben. Die meisten werdet ihr mit Haudegen Tanner bestreiten. Bei sieben Abschnitten schlüpft ihr jedoch auch in die Haut eines anderen Charakters. Meist dreht es sich in den Missionen um heiße Verfolgungsjagden, wobei ihr zu 70 Prozent des Spiels am Steuer eines Vehikels sitzt und zu 30 Prozent zu Fuß unterwegs seid. Das Tolle ist, dass die meisten Aufträge auf verschiedene Weise lösbar sind. Wir durften bereits drei Missionen anspielen: Die erste, in der ihr von Tanner's Heim zum Präsidium fahrt, um dort den Schießstand zu erkunden, Rescue Dubois, in der ihr einen gefangenen Kollegen aus einem Restaurant befreien müsst und Bomb Truck, bei der ihr einen Kleinaster mit hoch explosiver Ladung jagt.



🔫 **Wummen:** Um eine Waffe aufzunehmen, lauft ihr einfach drüber. Habt ihr diese Knarre schon, bekommt ihr Munition spendiert.

Betätigen auslöst und sie mit einem zweiten Knopfdruck wieder beendet. Es macht einfach riesigen Spaß, kurz vor einer Aktion die "Thrill Cam" auszulösen und das Geschehen in kinoreifer "Matrix"-Art zu bewundern. Neben dieser extravaganten Kameraspielerei ist auch wieder das aus dem Vorgänger bekannte "Film Director"-Feature ins Spiel integriert.



🚬 **Cigarette:** Auch ein ultracooler Power-Boot dürft ihr in der Rolle Tanners steuern.

Damit bearbeitet ihr nachträglich eure letzten Aktionen auf der Mattscheibe. Vom Pausenmenü aus schwingt ihr euch jederzeit auf den PS2-Regiestuhl und könnt eurer Kreativität freien Lauf lassen. Ihr editiert die eben vollzogene Aktion, platziert verschiedene Kameras, legt für jeden Abschnitt der Sequenz den Zoomgrad fest, fügt Super-Slow-Motion hinzu und so weiter. Außerdem kann man unspektakuläre Stellen schlichtweg heraus-schneiden. Atari liefert also ein kleines Videoschnitt-Studio mit dem Spiel.

Im Vergleich zum Vorgänger ist nun auch die Bedienung wesentlich einfacher. Ist man mit seinem kleinen, persönlichen Filmchen zufrieden, speichert man es auf die Memory-Card. Fertig ist euer eigener Verfolgungsjagd-, Stunt- oder Actionfilm. Jede Aktion im Spiel kann man nachbearbeiten, egal ob Tanner dabei hinterm Steuer saß, oder ob er mit seinen dicken Knarren gespielt hat.

Die 9 mm, sein bester Freund

Undercover-Cop Tanner geht niemals ohne seine Hi-Power 9 mm Automatik aus dem Haus. Neben diesem Standard-Ballermann, der immer – im Gegensatz zu den restlichen Waffen – über ein randvolles

KURZFILM

Der Spießrutenlauf – Werbung einmal anders

Atari hat keine Kosten und Mühen gescheut, um auch in Sachen Marketing etwas Außergewöhnliches auf die Beine zu stellen. In einem einzigartigen Projekt, das Hollywood mit der Videospielwelt verschmelzen lässt, konnte Atari eine Zusammenarbeit mit der Ridley Scott Associates (RSA) arrangieren. Die Filmschmiede, die zuletzt für ihre BMW-Werbevideos oder "Black Hawk Down" reichlich Lob erntete, veröffentlicht einen dreiminütigen Kurzfilm, der die Thematik von "Driver 3" aufgreift. "Run the Gauntlet" (Spießrutenlauf) besteht aus drei einminütigen Episoden und wird sowohl im Internet als auch im Fernsehen zu sehen sein. Der erste Teil ist seit 23.

Januar auf der "Driver 3"-Site (www.driv3r.com) zu bewundern, Teil zwei und drei folgen im Februar und März.



🔫 **Kugelhagel:** Sogar die Einschusslöcher werden bei Crashes berechnet und entsprechend verzerrt. Blut gibt es übrigens nicht.

Magazin verfügt, werdet ihr im Laufe des Spiels noch von einigen anderen Schießweisen Gebrauch machen. Bei der Arbeit an den Außen-missionen legte Reflections großen Wert auf ein einfaches und genaues Schusssystem. Ihr steuert Tanner mit dem linken Stick, während der Rechte das Fadenkreuz dirigiert, also die Richtung festlegt. All jene, die "Max Payne" gespielt haben, werden sich gleich zurechtfinden. Per Knopfdruck wechselt ihr von der Third-Person- in die Ego-Perspektive.

Diesen Gegnern macht ihr nichts vor

Besonders im Minispiel "Ram the Car", das man in der Sektion "Quick Chase" findet, konnten wir uns ein gutes Bild von der Künstlichen Intelligenz im Spiel machen. Es war gar nicht so einfach, den flüchtenden weißen Kleinwagen zu erwischen. Er schlug Haken, täuschte eine Richtung an, um dann die andere einzuschlagen und brettete durch enge Gassen. Bei mehrmaligem Spielen konnten wir feststellen, dass der Fluchtwagen nie zweimal dieselbe Route wählte.

Alle Fahrzeuge haben in "Driver 3" ein individuelles Handling. Trucks sind langsam und schwerfällig, dafür äußerst stabil. Kleinere Autos sind wendiger und schneller durch die Gassen zu manövrieren. Wie uns Martin Edmondson erzählte, hat man beim Handling besonders auf den Spaßfaktor geachtet. Man findet sich sofort zurecht und vollzieht nach kürzester Zeit heiße Donuts oder legt Drifts hin, die direkt aus einem Lehrbuch stammen könnten.

Besonders stolz sind die Entwickler von Reflections auf ihre Physik-Engine. Diese wurde bereits bei "Stuntman" eingesetzt und man hat sie seitdem noch einmal aufgeböhrt. Die Fahrzeuge bestehen allesamt aus unzähligen Einzelteilen. Chassis, Interieur, Motoren, Scheiben, Reifen, alles, was eben in so einem Gefährt



🔫 **Spektakuläre Unfälle** gibt es ständig. Zerschießt ihr den rechten Reifen eines Autos, hats ab sofort 'nen kräftigen Seitwärtsdrall.



📌 **Federung:** Auf dem Bike könnt ihr mittels Stick das Gewicht nach vorne oder hinten verlagern. Perfekt für Stoppies oder Wheelies!



📌 **Navigationssystem:** Auf der Karte seht ihr genau, wo's lang geht. In "Take a Ride" dürft ihr ohne Zeitdruck durch die Metropolen cruisen.

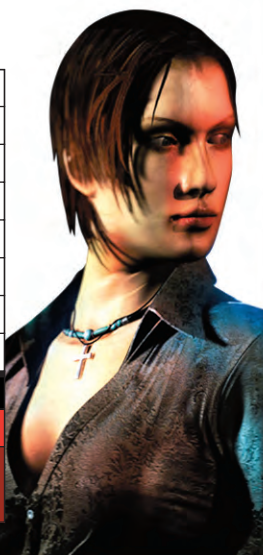
steckt. Das Beste daran: Jedes Teil verfügt über eine eigene Physik. Ein Beispiel: Ihr schießt eine Granate – selbst die haben eine beachtliche eigene Physik – unter einen Wagen. Nachdem eine gewaltige Explosion den ganzen Bildschirm erschüttert hat und das Wägelchen nun in Einzelteilen über den Screen kullert, ist noch lange nicht Schluss. Jetzt kann man mit einem wohlweislich etwas kleineren Kaliber auf die Reifen schießen und die so über den gesamten Bildschirm treiben! Wow! Wow! Wow!

Es wird niemanden wundern: Wir sind total begeistert von "Driver 3". Jetzt muss Reflections das Spiel nur noch bis zum erneuten verschobenen Release fertig bekommen... ➔ **PATRIC ROOS**

PS2 Vorschau

DRIVER 3	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Rennspiel
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Reflections
ERSCHEINT	1. Juni 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
EINSCHÄTZUNG	5/5

Brandheiße Verfolgungsjagd mit grandioser Optik, vielen unterschiedlichen Vehikeln und coolen Außenmissionen.



📌 **Narrenfreiheit:** Wie in "GTA" zerzt ihr die Wagenlenker aus jedem beliebigen Auto, um dann selbst eine Runde damit zu drehen.

INTERVIEW

Interview mit Martin Edmondson

"Sogar die Physik von "Driver 3" hat ihre Grenzen"

Warum hat die Arbeit an diesem Spiel so lange gedauert und wann hat sie begonnen?

ME: Es hat deswegen so lange gedauert, weil wir die PS2 richtig ausnutzen wollten. Wir hätten das Spiel auch schneller fertig machen können, aber dann wäre "Driver 3" nicht so, wie ihr es jetzt sehen könnt. Spezielle Elemente wurden schon vor fünf Jahren entwickelt. So stammen große Teile der Physik-Engine aus "Stuntman" und wurden jetzt nochmals komplett überarbeitet. Die eigentliche Arbeit an "Driver 3" hat vor drei Jahren begonnen. Im Moment arbeiten über 100 Leute an dem Spiel, die Teamgröße ändert sich jedoch ständig.

Welche Fahrmanöver sind in "Driver 3" möglich?

ME: Alles ist möglich, aufgrund der sehr realistischen Physik-Engine. Man kann einfache Sachen wie Handbremsen-180°-Drehungen, Donuts und Burnouts machen. Wenn man aber richtig gut ist, kann man das Auto auch auf zwei Reifen stellen und eine Zeit lang so herumfahren. Das haben wir nicht extra programmiert, es funktioniert einfach, wegen der sehr flexiblen Physik-Engine.

Was werden Sie in den verbleibenden Wochen bis zum Release von "Driver 3" tun? Folgt danach die Arbeit an Spielen für die Next-Generation-Konsolen?

ME: Wir werden den Missionen ihren letzten Schliff verpassen. Es gibt in dieser Hinsicht noch einiges zu tun, obwohl das Spiel eigentlich schon fertig ist. Die verschiedenen Missionen müssen noch etwas bearbeitet werden. Auch sind die Arbeiten an Tanners Animationen noch nicht vollständig fertig. Wir freuen uns immer auf die nächste Generation einer Konsole. Bei Einführung einer Konsole denkt man immer, es gäbe kein Limit, aber bald stößt man an deren Grenzen. Wir freuen uns auf die PS3, da wir mit ihr noch realistischere Dinge tun können. Sogar die Physik von "Driver 3" hat ihre Grenzen. Wir könnten Stühle und Tische in Teile zersplittern lassen, die alle eine eigene Physik haben. Mit der PS2 ist das unmöglich, aber bald wird dies auf den nächsten Konsolen umsetzbar sein.

Welche Autos bevorzugen Sie persönlich?

ME: In Spiel und Film sind es immer die U.S.-Schlitten aus den 80ern, die für besonders spektakuläre Verfolgungsjagden sorgen. In der Realität bevorzuge ich europäische Sportwagen, die haben eine direktere Lenkung und gehen nicht ständig kaputt.



📌 OPM2 in den Studios von Reflections.

Alle Fakten!

DRIV3R

Die Sensation im Detail



Ich kam aus dem Nichts und ich werde nicht zurückkehren.

CHARAKTERE

Tanner

Er ist "the driver". Ein harter Hund, der brutale Methoden einsetzt, extrem risikofreudig ist und als Undercover-Cop an gefährliche Arbeit gewöhnt ist. Der furchtlose Raser ist bekannt dafür, Autoritäten zu ignorieren und sie außer Kraft zu setzen.

Calita

Sie ist der Kopf von South Beach, einer berühmten Gang aus Miami, die sich auf Autodiebstahl spezialisiert hat. Man sagt, seit sie ihre eigenen Gang-Mitglieder bei einer Geißelnahme getötet habe, widerspreche ihr niemand mehr.

Baccus

Er ist bekannt als "South Beach Baccus", ein brillanter Fahrer der Autodieb-Gang aus Miami. In seiner dicken Polizeiakte wird er als "wahnsinnig" und "extrem gewaltbereit" geführt. Tanner traut ihm genauso wenig wie seine eigenen Kollegen von South Beach.

Jones

Tanners Partner und Polizei-Detektiv. Cool, gelassen und auf die Zusammenarbeit mit Tanner eingestellt. Einerseits bewundert er dessen Methoden, gleichzeitig findet er sie abstoßend. Jones ist zwar eher zurückhaltend, jedoch ebenfalls mit vollem Einsatz bei der Sache.

Jericho

Früher die rechte Hand von Solomon Caine, einem Gangster, dessen Imperium von Chicago bis Las Vegas reicht. Unerschütterlich und unberechenbar ist seine Rücksichtslosigkeit nur von der Tanners zu toppen.



"Auf der Straße zu sein ist ein Ding, sie zu verstehen, ist mein Ding."



WAFFEN

Tanner hat ein beachtliches Arsenal an Waffen zur Verfügung:

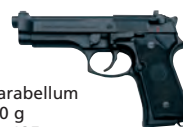
Hi-Power Auto 9 mm

Typ: Single Action
Kaliber: 9x19 mm Luger/Parabellum
Gewicht (ungeladen): 625 g
Länge: 186 mm/Lauflänge: 125 mm
Magazin-Kapazität: 17



Service Issue 9 mm Auto

Typ: Single Action
Kaliber: 9x19 mm Luger/Parabellum
Gewicht (ungeladen): 1300 g
Länge: 203 mm/Lauflänge: 125 mm
Magazin-Kapazität: 10 Runden



MP Silence

Kaliber: 9x19 mm Luger/Parabellum
Gewicht: 2550g
Runden pro Minute: 800
Magazin-Kapazität: 30/Reichweite: 100 m



12 Gauge Assault Shotgun

Typ: wählbar zwischen Pump-Action und Gasbetrieb
Gauge: 12
Länge: 1041 mm/Lauflänge: 546 mm
Gewicht: 4400 g
Magazin-Kapazität: 8 Runden



9 mm Machine Pistol

Kaliber: 9x19 mm Luger/Parabellum
Gewicht: 3700 g
Länge: 470mm/Lauflänge: 400
Schussrate: 600/Magazin-Kapazität: 32
Reichweite: 200 m



9 mm Rapid Fire MP

Kaliber: .45ACP, 9x19 mm Luger/Parabellum
Länge: 269 mm/Gewicht: 2840 g
Schussrate: 1100 Runden pro Minute
Magazin-Kapazität: 32 Runden
Reichweite: 25 m



Armalite

Kaliber: 5.56 NATO (.223 rem)
Action: Gasbetrieb, rotierender Bolzen
Länge: 1016 mm/Lauflänge: 508 mm
Gewicht: 3770 g
Mündungsgeschwindigkeit: 991 m/s
Mündungsenergie: 1712 J
Runden pro Minute: ca. 600
Magazin-Kapazität: 30



Granatwerfer

Magazin-Kapazität: 1





🔗 Unterschied: Jedes Auto ist anders zu handhaben, jedoch ist Fahrspaß immer garantiert.

OPTIK

Optisch macht "Driver 3" durchwegs einen hervorragenden Eindruck auf der PS2. Charaktere, Fahrzeuge und Landschaften sind liebevoll gestaltet und laufen bis auf wenige Ausnahmen flüssig über die Mattscheibe. Auch die verschiedenen Tageszeiten, Morgengrauen, Tag, Dämmerung und Nacht, die ihr auch in Take a Ride bestimmt, schaffen stimmungsvolle Atmosphäre. In der Vollversion wird auch das Wetter immer wieder wechseln.



🔗 Romantisch: Wie von einer Postkarte, der "Driver 3"-Himmel.



🔗 Amischlitten: Diese Straßenkreuzer driften am schönsten in die Kurven.



FAHRZEUGE

In "Driver 3" erwarten euch mehr als 80 fahrbare Untersätze. Alle sind typisch für die Stadt, durch die ihr sie lenken dürft. So kommen zum Beispiel in Nizza viele Modelle mit Renault- und Citroen-Einschlag vor. Die Wagen sind nicht lizenziert, also keine Originale. Das bedeutet jedoch keinesfalls, dass die Fahrzeuge unrealistisch wirken, ganz im Gegenteil. Wir haben selten detailreichere Boliden auf der PS2 erlebt. Um Ärger zu vermeiden, haben die Entwickler von Reflections Kleinigkeiten im Vergleich zu den Original-Fahrzeugen verändert oder Teile eines anderen Modells angebracht. Dennoch kann man erkennen, dass es sich bei der weißen Sportflunder eindeutig um einen Lamborghini handeln soll. Weiterhin stehen amerikanische Muscledcars, lange Straßenkreuzer, Sportwagen, Vans, Gabelstapler und Go Karts zur Auswahl. Daneben 15 verschiedene Roller und Motorräder, mit dabei Straßen- und Rennmaschinen und dicke Chopper à la Harley Davidson. Neben riesigen 18-Wheeler-Trucks gibt es doch noch ein einziges lizenziertes Fahrzeug: Eine legendäre Cigarette, ein PS-starkes Rennboot, das in Miami, Tanners Heimatstadt, gebaut wird.

GERÄUDE

Die drei Städte, in die es Tanner versetzt, sind ihren Originalen bis ins kleinste Detail nachempfunden. Alle Gebäude, Plätze und Parks stehen da, wo sie in Wirklichkeit stehen. Insgesamt sind im Spiel 35.400 Bauten von Hand platziert worden. Alle genau modelliert und nicht mit billigen Flächentexturen hingekleistert. Die virtuellen Straßen von Miami, Nizza und Istanbul würden, wenn man sie aneinander reihen würde, eine Strecke von etwa 251 km ergeben. Hinzu kommen noch verschiedene Parks und kleine Hinterhofgassen.



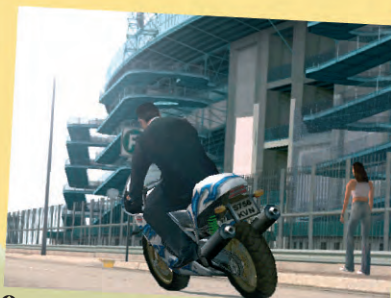
ORIGINAL ↕
SPIEL ↕



ORIGINAL ↕
SPIEL ↕



🔗 Echt? Die Bauwerke ähneln ihren Originalen sehr.



🔗 Easy Rider: Auf den 15 Motorrädern entkommt ihr schnell durch enge Gassen.



🔗 18-Wheeler: Ihr könnt sogar abkuppeln.



Richard Burns Rally

Mit kompromisslosem Realismus bei Grafik und Fahrphysik versucht sich diese Simulation ein gutes Plätzchen im dichten Rallye-Pulk zu sichern.



Bei solchen Sprüngen soll die korrekte Physik besonders gut zur Geltung kommen.



Die Fahrzeugmodelle sind im Vergleich zu "Colin 4" und "WRC 3" etwas schlicht, die Umgebungsgrafik setzt aber im Bereich PS2-Rallyspiele neue Realismus-Maßstäbe.

Geben Stars ihren guten Namen für ein Spiel her, muss das für den Hersteller nicht immer positiv sein. Mal ist die Prominenz stark begrenzt (kennt jemand Jonny Moseley?), mal schreckt ein Name ab (wer kauft schon freiwillig "Britney's Dance Beat"?). Diesmal hat die Lizenz einen tragischen Beigeschmack. Statt im Subaru die Saison 2004 zu bestreiten, muss Richard Burns, der Weltmeister von 2001, erst mal einen im November 2003 festgestellten Gehirntumor behandeln lassen.

Mit Weltmeister-Hilfe

Vor der tragischen Diagnose hat Burns aber noch fleißig mitgeholfen, "sein" Spiel zur ernsthaften Konkurrenz für "Colin" & Co. zu machen. Während der Vorgänger "Rally Championship" eine reine Arcade-Raserei auf staubigen Pfaden war, schlägt der Drehzahlmesser nun in Richtung Simulation aus. Was vor allem bedeutet, dass die Tachonadel kaum ausschlägt. Ihr seid vergleichsweise langsam unterwegs, kämpft mit der komplexen Fahrphysik ebenso wie mit anspruchsvollen, gewundenen und buckligen Strecken. Jeden Meter müsst ihr euch hart erarbeiten, jede problemlose Kurvenkombination verschafft enorme Befriedigung.

Wer es dabei übertreibt – was schnell passieren kann – muss nicht nur mit Schäden rechnen, sondern auch mit gehörigem Zeitverlust. Denn im Gegensatz etwa zur "WRC"-Serie, die einen schnell wieder zurück auf die Strecke setzt, müsst ihr euch auch bei weiteren Ausflügen in die Botanik wieder selbst zur Piste durchkämpfen. Da ist es unter Umständen sogar besser, sich gleich aufs Dach zu legen. Dann kommen nämlich Streckenposten angerannt und hieven euch vergleichsweise schnell wieder auf die Räder.

Passend zur Fahrphysik hat man auch die Grafik konsequent auf realistisch getrimmt. Dazu gesellt sich ein ausgeklügelter Karriere-Modus, der an jenen von "V-Rally 3" erinnert. Je nach Erfolg landet ihr bei bestimmten Teams und müsst euch hocharbeiten bis zur WM-Krone. Kaum punkten kann "Richard Burns Rally" in Sachen Quantität. Acht Autos (davon zwei als Bonus) und sechs Rallyes mit jeweils sechs Etappen wirken im Zeitalter von "WRC 3" einfach zu mager.

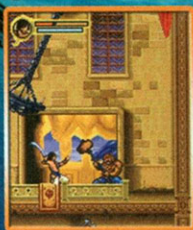
Ein langer Weg zum Titel

Potenzial weist "Richard Burns Rally" zweifellos ähnlich viel auf wie sein Namens-

geber fahrerisches Talent. Eine von uns angespielte, noch frühe Version, hatte allerdings noch erhebliche Schwächen: ständige Ruckler und sehr schwache Bremsen, viele Details fehlten noch komplett. Zwar verspricht Entwickler Warthog, alles noch perfekt zu machen, doch schon beim Vorgänger hat sich zwischen Vorab- und endgültiger Version enttäuschend wenig getan. Das wäre in diesem Fall extrem schade.

➔ MICHAEL GALUSCHKA

PS2 Vorschau	
RICHARD BURNS RALLY	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Rennspiel
ALTER	frei
HERSTELLER	SCi
ENTWICKLER	Warthog
ERSCHEINT	Mai 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
SCi besetzt mit dieser Hardcore-Simulation die Realismus-Nische im üppigen Rallyspiele-Angebot.	



PRINCE OF PERSIA

THE SANDS OF TIME

Das neue Action Adventure für dein Handy!

Erhältlich für diese Handys:
BCDEHKL



Der Prinz kehrt zurück!
Jetzt direkt auf dein Handy!

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

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

www.prince-of-persia.de

PLATFORM

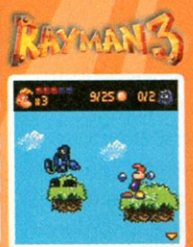
PUZZLE

SHOOTER

SPORTS

ACTION

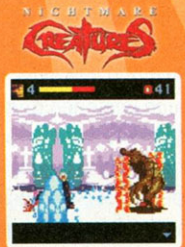
ALLE SPIELE
NUR
2,99 €



BCDEHKL



ACDEGIMN
QR



BCDEKL



ABCDEGHK
LOS



ABCDEFGHIK
LNRPOS



BCDEHKL



ABCHK



GEGQR



CGKQR



CDEGHKL



CDNPO



ACDEGHK
LQR



CDEGHQR

So kommen die besten Spiele auf dein Handy!

Schick eine SMS* (EUR 2,99/SMS) mit dem Text **game Handy-Buchstabe PS4X2** an die 83838. Ersetze dabei Handy-Buchstabe durch den unten angegebenen Buchstaben für dein Handy. Der SMS-Text für ein Nokia 3510i lautet also z.B.: **game C PS4X2** (mit Leerstellen wie angegeben). Dann erhältst du eine SMS mit einem Link zu unserem WAP-Portal. Folge der Anleitung zum Download deines Wunsch-Spiels.

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

A: Motorola T720 | B: Motorola V300, V500, V525, V600 | C: Nokia 3510i | D: Nokia 3100, 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250 | E: Nokia 3650, 7650, N-Gage | F: Nokia 6600 | G: Nokia 3410 | H: Sagem My V65
I: Samsung E700 | J: Sharp GX10 | L: Sharp GX20 | M: Sony Ericsson T610 | N: Sony Ericsson Z600
O: Siemens S55, M55 | P: Siemens SL55 | Q: Siemens C55 | R: Siemens M50 | S: Siemens MC60

* Für ein Spiel musst du eine SMS zum Preis von €2,99 versenden. Vodafone: davon 12 Cent je SMS für Vodafone Leistung. Die für den Download anfallenden Kosten erfährst du von deinem Netzanbieter. Bitte prüf ob dein Handy korrekt für WAP eingestellt ist. Bei Fragen zum Download oder Problemen wende dich bitte per email an support@gameloft.de oder an (1800) 834927. © 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Sam Fisher, Speed Devils, Nightmare Creatures, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubi Soft Entertainment. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. Prince of Persia The Sands of Time is a trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft. XIII: © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.)

gameloft

Mehr Spiele auf
www.gameloft.de

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

SILENT HILL 4

THE ROOM



Alles Betteln um Gnade half nichts. Konami schockt uns mit einem weiteren "Silent Hill" – diesmal spielt ihr sogar aus der Ego-Perspektive!

Silent Hill 4 – Die Besetzung

Name: Henry Townshend

Beschreibung: Den Helden von "Silent Hill 4: The Room" schätzen wir auf Anfang 30. Wie alle Hauptfiguren der Serie wirkt er wie ein Durchschnittstyp – es sollen sich eben möglichst viele Spieler mit ihm identifizieren können.



Name: unbekannt

Beschreibung: Natürlich braucht unser Held eine Begleitung – oder führt diese unbekannte Frau etwa Böses im Schilde? Die blutunterlaufenen Augen zeugen jedenfalls von schlimmen Erlebnissen...



Name: unbekannt

Beschreibung: Jede Wette: Der unbekannte Typ mit der langen Mähne taucht regelmäßig auf und wirft euch kryptische Botschaften hin, mit denen ihr erst mal gar nichts anfangen könnt, die aber später einen Sinn ergeben.



Name: unbekannt

Beschreibung: Kinder spielen in "Silent Hill" immer eine wichtige Rolle. Der Sprung von kindlicher Unbekümmertheit zu blankem Horror ist so krass, dass er extreme Angst erzeugen kann.



Dürfen wirs noch einmal sehen?" Wenn erfahrene OPM2-Redakteure gebannt auf einen TV-Bildschirm starren und sich jedes Blinzeln verkneifen, um nichts zu verpassen, dann muss schon etwas Besonderes über die Mattscheibe flimmern. Zum Beispiel die ersten bewegten Bilder des neuen "Silent Hill", die uns Konami in der Europa-Zentrale in Frankfurt präsentiert hat. Noch verstörender, noch beklemmender, noch surrealer ist er, der jüngste Konami-Horror mit der eingebauten Gänsehaut-Garantie.

Ein Raum wird zum Albtraum

Erstmals unterteilt Konami eine "Silent Hill"-Folge – und der Zusatz "The Room" ist Programm. Der Horrortrip des neuen Hauptcharakters Henry Townshend beginnt in dessen Apartment. Eines Morgens kann unser Held dieses nicht mehr verlassen. Die Fenster sind versperrt, die Tür ist verschlossen und niemand außerhalb des Raums kann Henry hören. Eine klaustrophobische Situation, aus der es zunächst kein Entkommen zu geben scheint. Erst am fünften Tag seiner Gefangenschaft entdeckt Henry ein großes Loch in der Wand seines Badezimmers. Er steigt hinein...

Eine Verknüpfung zur Story vorheriger Folgen gibt es nicht, sagen die Entwickler, trotzdem will Produzent Akira Yamaoka nicht ausschließen, dass man auf bekannte Personen treffen könnte.

Um eure Identifikation mit dem Helden zu unterstreichen, seht ihr innerhalb des "Raumes" mit Henrys Augen, ihr spielt also erstmals Passagen in der Ego-Perspektive. Erst wenn ihr durch das Portal in die Parallel-Welt gelangt, ändert sich die Perspektive. Dort dominiert die gewohnt filmähnliche "Silent Hill"-Darstellung mit wechselnden Kameraeinstellungen. Auch verstärkt der bekannte Grieselfilter in der "bösen Welt" erneut den surrealen Eindruck.

U Gefangen: Ein widerliches Wesen versucht, sich von der Wand loszureißen. Wie lange werden die Teerfäden es noch zurückhalten können?





👁 Schockierend und kunstvoll zugleich wirkt die Raumgestaltung in "Silent Hill 4". Soll man da nun lachen oder weinen?



👁 Abscheulich: Diese Person wurde buchstäblich aufgespießt. Der "Silent Hill"-Horror ist oft subtil, manchmal aber auch äußerst plastisch.

Sind die Kämpfe in den ersten beiden Folgen noch statisch verlaufen, hat Konami die Action im dritten Teil dynamischer und spannender gestaltet. Diese positive Entwicklung wird in "Silent Hill 4: The Room" noch verstärkt, hier werdet ihr erstmals per Knopfdruck die Waffe wechseln, müsst also nicht den umständlichen Weg übers Inventar-Menü gehen. Natürlich versprechen die Entwickler noch mehr Waffen als beim Vorgänger, schweigen sich über Details jedoch aus. Im Trailer entdeckten wir neben der konventionellen Pistole eine leichte Keule, die Henry in einer schnellen Ausholbewegung einem Gegner auf den Kopf geschlagen hat. Außerdem wird es mit entsprechendem Equipment möglich sein, Monster anzuzünden...

Die Hölle sieht aber gut aus...

Das Monsterangebot soll ebenfalls alles bisher da gewesene in den Schatten stellen. Auch hier gewährte uns der Trailer einen Blick auf abscheuliche Kreaturen, wie zweiköpfige Monster, die in rasanter Geschwindigkeit auf den Helden zustürmen. Ein Rudel Blutwölfe bewunderten wir bei dem Versuch, menschliche Beute zu machen, während Wurmmonster über den Boden krochen.

Grafisch spielt Konamis "Silent Hill"-Team inzwischen in einer eigenen Liga, denn mit atmosphärischem Grieselfilter, beklemmenden Spezialeffekten, Passagen in Superzeitlupe sowie ultraschnell geschnittenen Zwischensequenzen ist der Horrorschocker schlichtweg einzigartig. Wer fragt schon nach der Technik, wenn die künstlerische Qualität alles überstrahlt? Wir natürlich – doch völlig angstfrei. Denn zum Glück hat schon der grafisch brillante dritte Teil bewiesen, dass die Konami-Grafiker exzellent mit der PS2-Power umgehen können. Bei "Silent Hill 4" versucht man, durch Farbgebung und Licht- und Schatteneinsatz realistischen Umgebungen wie einem Park

noch mehr Natürlichkeit zu verleihen – während man in traumhaften Passagen weiter abdreht, wie etwa im letzten Drittel von "Silent Hill 3", wo inverse Texturen und psychedelische Filter ein "Das kann doch alles nicht wahr sein"-Gefühl vermittelt haben.

Noch haben wir nur einen Vorgeschmack bekommen und schon können wir es kaum erwarten, im abgedunkelten Zimmer zu sitzen, die Surround-Anlage aufzudrehen und uns voll und ganz dem Konami-Schocker hinzugeben. Übrigens: Der kürzere Turnus, in dem Konami nun weitere "Silent Hill"-Folgen veröffentlichen will, hat keine negativen Auswirkungen auf die Produktionszeit. Mit der Entwicklung von "Silent Hill 4" wurde nämlich schon vor zwei Jahren, also nach Fertigstellung von "Silent Hill 2", begonnen. Deshalb rechnen wir mit einer spielbaren Version zur E3 Mitte Mai – verpasst also auf keinen Fall unseren XXL-Messebericht in einer der kommenden Ausgaben!

➔ **THOMAS SZEDLAK**



👁 Hängt er oder schwebt er? Henry Townshend hat eine befremdliche Begegnung – es wird nicht die letzte gewesen sein...



👁 Der Raum. Eines Morgens ist die Tür verriegelt und ihr habt keine Chance, zu entkommen. Hier bewegt ihr euch in der Ego-Perspektive.



PS2 Vorschau

SILENT HILL 4: THE ROOM

SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Horror-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	KCE Tokyo
ERSCHEINT	Ende 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	50 %
TENDENZ	5/5

Eure Wohnung ist das Tor zur Hölle! Konsequente Fortsetzung, bei der wir mit dem Schlimmsten rechnen...



👁 Da hilft nur Meister Propper: Im Spielverlauf macht sich die "dunkle Welt" auch in eurer Wohnung breit.

Shellshock: Nam '67

Spiele-Nachschub aus Holland: Mit "Shellshock: Nam '67" arbeiten die "Killzone"-Entwickler Guerrilla bereits an ihrem zweiten Überraschungshit.



📍 In einigen Missionen bekommt das Einsatz-Team im Dschungel von Vietnam sogar Unterstützung aus der Luft, um feindliche Stellungen auszubomben.

So schnell sieht man sich wieder! Kaum hatten wir vor einigen Wochen eine mehr als beeindruckende Präsentation des Ego-Shooter-Hits "Killzone" verdaut, da begleitet uns schon der nächste Publisher in die holländischen Entwicklungs-Studios von Guerrilla.

Neben dem Sci-Fi-Shooter befindet sich bei den Videospiel-Newcomern nämlich noch ein weiterer PS2-Titel in Arbeit. Das Thema von "Shellshock: Nam '67" liegt auf der Hand: Der neue Action-Shooter führt den Spieler in die grüne Kriegs-Hölle von Vietnam.

Dschungelkampf

Grundlage für diesen Kriegs-Shooter bildet die Grafik-Technologie von "Killzone". Dementsprechend imposant wirkt auch die Spiel-Kulisse.

Fast wie in "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" ist das gesamte Dschungel-Terrain mit dichtem Pflanzenwerk bestückt. Hoch gewachsenes Gras wechselt sich mit großen Farnen oder kleineren Palmen ab. Die dichten Baumkronen des Regenwaldes lassen das Tageslicht nur schummrig bis zum Boden durchdringen. Einziger Wermutstropfen: Die Gewächse biegen sich nicht zur

Seite, wenn man mit der Spielfigur hindurchläuft – aber noch bleibt den Programmieren ja etwas Zeit.

Effektfeuerwerk

Auf der Marschroute stehen in regelmäßigen Abständen Militärlager der nordvietnamesischen Armee. Diese Gebäude zaubert die Grafik-Engine ebenso problemlos auf den Bildschirm wie dichtes Unterholz. Zerfallene Ruinen müssen gleichermaßen von Feinden befreit werden wie kleinere Dörfer. Grafikaufbau oder eingeschränkte Sichtweite ist uns bei diesen weitläufigeren Szenen übrigens nicht negativ aufgefallen: Die Guerrillas beherrschen eben ihr Handwerk.

Mit einem Griesel-Filter, wie wir ihn bereits aus "Silent Hill 3" kennen, wollen die Programmierer dem Kriegsgeschehen eine besonders beklemmende Atmosphäre geben. Ein weiterer Grafik-Filter soll die Stimmung der einzelnen Levels beeinflussen. Spielt eine Nacht-Mission beispielsweise in einem düsteren Wald, wird kurzerhand das Licht 'runtergedreht. Das spart viel Entwicklungszeit, denn so können die Programmierer ein und dasselbe Level öfter nutzen, zu verschiedenen Tageszeiten.



📍 Vor dieser zerfallenen Ruine halten wir mit dem MG im Anschlag tapfer die Stellung.

Der Spieler steht als Betrachter wenige Meter hinter der Hauptfigur. Prominentestes Beispiel für diese Kameraperspektive ist derzeit "Max Payne 2".

Stolz präsentieren uns die Entwickler, wie die virtuelle Kamera in den einzelnen Situationen funktioniert: Sind große Steine oder Bäume im Weg, wechselt das Objektiv die Position, die Übersicht geht dabei nie verloren. Auf Knopfdruck kann eine Schulter-Perspektive zugeschaltet werden, in der ihr beim Gewehr über Kimme und Korn blickt. Aus diesem Blickwinkel heraus lassen sich Widersacher effektiv ausschalten.

Unkomplizierte Ballerei

Mit einer direkten Steuerung geht es dann auf die Jagd nach "Charlie". All jene, die sich auf einen teambasierten "Socom: U.S. Navy Seals"-Klon gefreut haben, müssen wir an dieser Stelle enttäuschen. Mit "ShellShock Nam '67" werden nur diejenigen glücklich, die auf komplizierte Team-Komponenten verzichten können.

Wir fanden es jedenfalls sehr angenehm, uns wieder einmal auf einem ausge-reiften Ego-Trip durch Horden von Gegnern zu ballern, ohne dabei dauernd Befehle an Kameraden geben zu müssen.



Die Spielfigur ist ähnlich detailliert wie die Dschungel-Kulisse.

Wer jedoch gleich wie Rambo auf die Widersacher zustürmt, wird bald schon im virtuellen Leichensack nach Hause reisen. Die Truppen der Vietcong agieren nämlich überaus intelligent und kesseln einen einzelnen Soldaten auch schon mal ein.

Daher ist es empfehlenswert, immer nach den eigenen Kameraden Ausschau zu halten und diesen gegebenenfalls auch Feuerschutz zu gewähren. Ohne ein gehöriges Quäntchen Taktik kommt also auch "Shellshock Nam '67" nicht aus.

Über das Missionsdesign gibt es nur wenig Revolutionäres zu berichten. Mit Hilfe



So starten wir die erste Mission. Sobald uns der Helikopter im Feindgebiet abgesetzt hat, stürmen unsere Kameraden zur nächst gelegenen Deckung. Dann heißt es "Überleben"...

eines Kompasses und einer Karte arbeitet ihr euch von einem Missionsziel zum nächsten, nehmt feindliche Stellungen ein oder befreit gefangene U.S.-Soldaten. Abwechslung bringt die ein oder andere Schleich-Mission ins Kriegsgeschehen, bei der ihr beispielsweise einen General der Vietcong ausschalten müsst.

Während der Einsätze findet ihr manchmal sogar Geld, das ihr im heimischen Lager in neue Ausrüstungsgegenstände investieren dürft – nicht gerade neu, aber dennoch ein klein wenig innovativ.

Kein Kinderspiel!

Abschließend, es führt kein Weg daran vorbei, kommen wir zu einem wenig erfreulichen Punkt: Grundsätzlich ist Krieg keine besonders spielerische Angelegenheit und gerade im Laufe des Vietnam-Krieges haben Medien durch eine unzensurierte Berichterstattung gezeigt, wie uneingeschränkt grausam und unmenschlich die Vorgänge in der Wirklichkeit waren.

Viele dieser wahrlich erschütternden Details haben die Programmierer von

Guerrilla in das Spiel einfließen lassen. Da findet sich hier mal ein Kopf als Warnung auf eine Stange aufgespießt oder eine Granate zerfetzt den Körper eines Kameraden vor euren Augen in tausend Stücke. Wie auch immer die finale Version aussehen wird, in Kinderhände gehört sie nicht.

MARKUS HÄBERLEIN

PS2 Vorschau

SHELLSHOCK: NAM '67

SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Eidos
ENTWICKLER	Guerrilla Games
ERSCHEINT	Sommer 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %
EINSCHÄTZUNG	4/5

Technisch brillanter Kriegs-Shooter, der mit innovativen Ideen und packender Atmosphäre aufwartet.

ACTIVATED.DE
VERSANDHAUS FÜR SPEZIALELEKTRONIK

...Gesamtsortiment unter **www.activated.de** Fax 030 399 031 57
email: sos@activated.de Bestellhotline Mo-Do 12-15 Uhr Tel. 01900 399 999
(Gesprächsgebühren einmalig 51Cent zzgl. 12Cent je Minute)

AB 1 EUR



CD-TASCHE IM MANGA-STIL

AB 1 EUR



PSX JOYPADS AN PC ÜBER USB

AB 1 EUR



PSX JOYPADS AN PC ÜBER USB MIT RUMBLE

AB 1 EUR



2 IN 1 XBOX / PC PAD

AB 1 EUR



SCORPION3 100Hz GUN PLAYSTATION2

AB 1 EUR



AIR STYLE FUNKPAD PLAYSTATION2

AB 1 EUR



POWER INVERTER 120-230V

AB 1 EUR



2.4 GHz FUNKKAMERA MIT EMPFÄNGER U. FERNB.

AB 1 EUR



BILD + TON PER FUNK ÜBERTRAGEN!

AB 1 EUR



50 CD PAPIER-TASCHEN (5 FARBEN)

AB 1 EUR



8 IN 1 CARD READER

AB 1 EUR



PLAYSTATION2 PAD

ALLE ABGEBILDETEN PRODUKTE WERDEN JEDEN TAG EIN MAL AUF EBAY VERSTEIGERT -

STARTPREIS 1 EUR
IRRTUM UND EINSTELLUNG VORBEHALTEN !!!

Onimusha Blade Warriors

Klingen-Kämpfer im Vorabtest: Frisch aus Japan haben wir uns die finale Version des sagenumwobenen "Onimusha"-Prügelspiels besorgt.



ⓘ Extrapower: Mit Vorschlaghammer und Maschinengewehr seid ihr unschlagbar.

Onimusha 3

"Das beste Intro aller Zeiten" – bescheiden zeigen sich die Jungs von Capcom nicht gerade. Aber ganz falsch liegen die Japaner nicht mit ihrer Einschätzung, auch wenn der Trailer nur Ausschnitte aus dem finalen Intro zeigt. Zum Glück sehen wir hier auch Szenen aus dem Spiel, und die sind ebenso beeindruckend. Horden von Monstern im Paris des Jahres 2004, blutige Schwertkämpfe im mittelalterlichen Japan – und zwei Helden, die ungleicher nicht sein könnten und doch zusammengehören wie Yin und Yang.

Dank Jean Reno interessieren sich auch Nichtspieler für dieses "komische Spiel aus Japan", das die grandiose, in unseren Breitengraden aber nur bedingt beliebte Serie zu einem neuen Höhenflug führen könnte.



ⓘ Kommt wohl erst im Herbst nach Deutschland: "Onimusha 3".



ⓘ Vier in einem Wald: Mit dem Multitap2-Vierspieleradapter prügelt ihr im Quartett.

Gute Beat'em-Ups sind rar, da kommt uns "Onimusha Blade Warriors" gerade recht. Zwar hatten wir Mühe, uns durch die japanischen Menüs zu kämpfen, aber natürlich wollen wir euch brandheiß berichten, wie sich der jüngste Prügler der Beat'em-Up-Veteranen von Capcom spielt.

Bevor das Hauptmenü erscheint, nutzt Capcom ("Street Fighter") die Aufmerksamkeit des "Onimusha"-Fans zum Anpreisen von "Onimusha 3". Ärgern müssen wir uns darüber jedoch nicht, denn wir sehen einen fantastischen Trailer – mehr über Jean Renos Spiele-Debüt lest ihr im Kasten links.

Alte Bekannte

Derart positiv eingestimmt, landen wir im Hauptmenü von "Onimusha Buraiden" (so der Titel der japanischen Version). Hier reizt uns zuerst der Arcade-Modus mit harten Duellen Mann gegen Mann. Zwölf Kämpfer aus "Onimusha Warlords" und "Onimusha 2" plus zwölf freizuspielende Charaktere hat Capcom eingebaut. Alle sind dabei: Samanosuke, Jubei, Nobunaga usw.

Da "Onimusha Blade Warriors" im Gegensatz zu den bisherigen "Onimusha"-Spielen auf Mehrspieler-Spaß ausgelegt ist,



ⓘ Der gelbe Balken symbolisiert die Lebensenergie, der Grüne die Defensivpower.

dürfen sich bis zu vier Recken in eine von 20 Arenen begeben. Sollen alle vier Kämpfer von menschlicher Hand gelenkt werden, braucht ihr einen Multitap2-Vierspieler-Adapter, alternativ kann man bis zu drei Kämpfer vom Spiel steuern lassen. Für Vierspieler-Kämpfe gibt es mehrere Spielvarianten, z.B. jeder gegen jeden, drei gegen einen oder Last Man Standing.

Das Kampfsystem ist angelehnt an die Steuerung von "Onimusha 2", wurde aber mit Hilfe von Special-Moves in Richtung Prügelspiel getrimmt. Mit einem Knopf springt ihr, mit einem weiteren kickt ihr euren Gegner zu Boden.

Am wichtigsten ist der Viereck-Knopf, mit dem ihr eure Waffe einsetzt. Drückt ihr



Capcoms Grafikabteilung geizt nicht mit beeindruckenden Spezialeffekten.

diesen mehrmals schnell hintereinander, führt ihr wirkungsvolle Kombos aus. Mit der R1-Taste fixiert ihr euch auf einen Gegner und führt in Verbindung mit Aktionsknöpfen spektakuläre Special-Moves aus.

Die Arenen sind in drei bis fünf Ebenen unterteilt. Wollt ihr also auf ein Häuserdach springen oder in den Hintergrund eines Kornfeldes hüpfen, drückt ihr das Steuerkreuz zweimal nach oben, bei anderer Gelegenheit zweimal nach unten. Dieses System macht die Kampfgebiete deutlich größer – und lässt viel Raum für begehrte Schatzkisten. Darin befinden sich unterschiedliche "Orbs" – Extras, die euch im Kampf Vorteile verschaffen. Da wäre zum Beispiel ein riesiger Vorschlaghammer, nach dessen Einsatz euer Gegner mal kurz die Vögelchen zwitschern hört. Oder ein Maschinengewehr, eine Feuerwelle, eine Zeitbombe und ein Wirbelwind. Einer der Orbs ist besonders fies, er sorgt dafür, dass euer Gegner ein paar Sekunden lang seine Waffe nicht benutzen kann.

Das Aufsaugen von Seelen wurde ebenfalls aus dem ursprünglichen Spiel übernommen. Habt ihr einen Gegner besiegt bzw. zu Boden geworfen, dürft ihr sein Lebenslicht einsaugen und so eure Energie



Déjà-vu: "Onimusha"-Fans treffen auf alte Bekannte wie Samanosuke (rechts), Jubei (auf dem Dach) und Kaede (links). Capcom hat keinen wichtigen Charakter vergessen.

auffrischen. Doch Vorsicht: Ist ein anderer Gegner in der Nähe, zieht er euch bestimmt eine über und saugt die Seelen selbst ein.

Achtung: Ziegel!

Spannend: Die Gestaltung der Arenen wirkt sich auf den Kampfverlauf aus. Steht ihr zur falschen Zeit am falschen Ort, kann euch z.B. ein Teil eines Daches auf den Kopf fallen oder der heiße Rauch einer Dampfmaschine heizt euch ein.

Für Solospieler gibt es einen Story-Modus, bei dem euch Stage für Stage Dutzende Gegner attackieren, ihr durch aufgesaugte Seelen euren Helden auflevelt und zwischen den Stages den Fortgang der Story mitverfolgt. Worum es dabei geht, erzählen wir euch, wenn wir in unserem Volkshochschulkurs "Japanisch für Zocker" Fortschritte gemacht haben – oder sobald das Spiel in englischer bzw. deutscher Fassung vorliegt.

Die Optik von "Blade Warriors" macht Lust auf "Onimusha 3", bei dem die Entwicklung ebenfalls nicht mehr vorgerenderte Hintergründe, sondern Echtzeit-3D-Grafik verwenden. Dass sie das beherrschen, beweisen Stages wie das Kornfeld mit wehenden Ähren vor roter Abendsonne oder der Wald, wo ihr mit harten Moves sogar Bäume fällt – unabsichtlich, versteht sich.

Konstante 60 Bilder pro Sekunde sind für Capcom Ehrensache, nur wenn sich vier oder fünf Gegner gleichzeitig im Story-Modus bewegen, geht die Bildrate ab und an leicht in die Knie. Erhellende Feuerwalzen und herrliche Lichtreflexionen der umherschwebenden Seelen tragen ihren Teil bei zu einem ausgezeichneten optischen Gesamteindruck. Hoffen wir, dass dieser verlustfrei in die PAL-Version gerettet wird, immerhin verspricht Capcom einen 60Hz-Modus.

Zu jedem Vorabtest gehört ein Voraburteil: O.K., schließlich ist die vorliegende Version gut genug für den japanischen Markt und die PAL-Fassung bereits in Sicht.

Die Zielgruppe für "Onimusha Blade Warriors" sehen wir eher in Gelegenheits-Prügelspielern und "Onimusha"-Fans, denn in Beat'em-Up-Profis. Die Steuerung ist schnell erlernt, bietet aber bei weitem nicht die Feinheiten eines "Soul Calibur 2".

Dafür bringen die Extrawaffen, vor allem in der Prügelgruppe, Spannung ins Spiel. Allerdings verursachen sie auch eine Menge Hektik, hier wären wir beim Manko von "Onimusha Blade Warriors". Außerdem hätten wir uns noch mehr Interaktion mit der Umgebung gewünscht – einen Ast von einem Baum abreißen, einen Dachziegel greifen und als Waffe nutzen. Hier hat Capcom schon vor vier Jahren mit "Powerstone" für den Dreamcast gezeigt, dass sie es noch besser können.

THOMAS SZEDLAK

PS2 Vorschau	
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Beat'em-Up
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Capcom
ENTWICKLER	Capcom
ERSCHEINT	April 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Schöner Party-Prügler mit Extras zum Aufsammeln und halbwegs interaktiver Umgebung. Leider recht hektisch.	

Tak und die Macht des Juju

Kleiner Medizinmann-Azubi ganz groß: Besteht waghalsige Hüpfspiel-Passagen und entzaubert so das verhexte Volk der Pupununu-Leute.



❗ Nein, das ist kein Schaf, sondern Tak, wie er gerade einen Wiederkäuer als Tarnung nutzt.

Lehrjahre sind keine Herrenjahre – diesen Spruch hat bestimmt jeder schon zu hören bekommen, der in seinem Leben einmal eine Ausbildung absolviert hat. Auf wenige jedoch dürfte diese Weisheit besser zugetragen haben, als auf den Helden von THQs neuestem Hüpf-Abenteuer. Denn kaum hat der kleine Tak seine Lehre beim örtlichen Medizinmann angefangen, geht so ziemlich alles schief, was schief gehen kann. Ein böser Zauberer namens Tlaloc hat das ganze Volk der Pupununu-Leute in Schafe verwandelt. Sogar der tapferste Krieger des Stammes grast nun seelenruhig auf der Weide. Einzig Tak kann jetzt noch Schlimmeres verhindern...

Tak – der PS2- und TV-Star

Nach der superwitzigen Intro-Sequenz, die wir im britischen Rainforrest-Café gesehen haben, mussten wir uns erst einmal die Tränen aus den Augen wischen. In diesem exotischen Restaurant im Herzen Londons durften wir nämlich einen ersten Blick auf eine fast fertige Version von "Tak und die Macht des Juju" werfen und zudem mit den Entwicklern ein kleines Pläuschchen halten. "Es war wirklich genial, mit dem TV-Sender Nickelodeon zusammenzuarbeiten", strahlt



❗ Vom Rücken eines Nashorns aus zerschmettern wir einen Holzzaun. Nur mit Hilfe des Dickhäuters überwindet der schlaue Tak diese Barriere.

John Blackburn, Chef-Entwickler von Avalanche Software. Das Jump'n'Run wird derzeit nämlich in Kooperation mit dem TV-Sender entwickelt, der aktuell sogar eine Serie rund um den kleinen Medizinmann produziert.

Schamane mit Tierverstand

Auf Nickelodeon laufen übrigens zahlreiche Comic-Serien für Vorschulkinder, dementsprechend kindgerecht ist auch das Spieldesign von "Tak und die Macht des Juju" gestrickt. Unüberwindbare Hüpf-Passagen gibt es (fast) nicht, dafür aber eine Menge cooler Spielspaß-Ideen. So kann der Nachwuchs-Schamane auf einem Nashorn reiten und mit dessen Horn massive Holz-zäune einreißen. Überhaupt lebt das Hüpf-spiel-Abenteuer von der Interaktion mit zahlreichen Tieren. Auf eine hohe Bergplatt-form gelangt Tak beispielsweise erst dann, wenn er einen Orang-Utan dazu bringt, ihn mit einer zur Schleuder umfunktionierten Palme nach oben zu schießen.

Die anstehenden Aufgaben sollten einen Medizinmann im ersten Lehrjahr ebenfalls nicht überfordern. Für seinen Meister sammelt Tak verschiedene Pflanzen ein oder organisiert einen magischen Stock aus dem Grab eines Königs. Mit diesem

kann er dann höher springen, außerdem verwendet er das Bambusstück als Blasrohr. Grafisch braucht sich "Tak und die Macht des Juju" nicht vor der Konkurrenz zu verstecken. Detaillierte Welten und geschmeidige Animationen sind durchaus auf Top-Titel-Niveau. Wenn alles klappt, liefert uns der Dschungel-Kurier bereits für die OPM2-Ausgabe 04/2003 die Test-Version. Dann muss der kleine Zauberer zeigen, ob er das Zeug zum echten Medizinmann hat.

➔ MARKUS HÄBERLEIN

PS2 Vorschau

TAK UND DIE MACHT DES JUJU	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Jump'n'Run
ALTER	ab 6
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Avalanche Software
ERSCHEINT	12.03.2004
PREIS	ca. 40 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Viel versprechendes Dschungel-Jump'n'Run mit schöner Optik und superwitzigen Zwischensequenzen.	

ALLES
ODER NICHTS™

007™



Challenge Everything™

PlayStation.2



GAME BOY ADVANCE



Pitfall: Die verlorene Expedition

Nostalgiker werden sich freuen: In "Pitfall: Die verlorene Expedition" feiert **einer der dienstältesten Videospiel-Helden** seinen Einstand auf der PS2.



📌 Mit seiner Steinschleuder nimmt Harry den angriffslustigen Affen unter Beschuss.



📌 Ist euch ein Krokodil so dicht auf den Fersen, solltet ihr schleunigst die Beine in die Hand nehmen. Unachtsame Abenteurer stehen auf der Speisekarte des gefräßigen Reptils ganz oben.

Bereits vor mehr als 20 Jahren durften sich Videospieler mit dem für damalige Verhältnisse sensationellen "Pitfall" auf Ataris Konsole VCS 2600 vergnügen. Nach diversen 2D-Fortsetzungen schlägt sich Abenteurer Pitfall Harry nun erstmals durch einen 3D-Dschungel.

Verschollen in Peru

"Die verlorene Expedition" beginnt mit einem recht unerfreulichen Zwischenfall: Zusammen mit einer Hand voll Forscher ist Harry eigentlich auf dem Weg nach Peru, als sein Flieger bei einem Unwetter abstürzt. Nachdem er wieder zu sich gekommen ist, findet sich der Held alleine im tiefsten südamerikanischen Dschungel wieder. Es gilt, einen Weg zurück in die Zivilisation zu finden, die anderen Absturzopfer zu retten und nebenbei noch Harrys Erzrivalen Jonathan St. Clair auszuschalten.

Natürlich lauern im Dschungel unzählige Gefahren auf euch. Wer nicht aufpasst, geht schnell mal im Treibsand unter oder stürzt in eine versteckte Fallgrube. Neben feindseligen Eingeborenen müsst ihr euch außerdem vor hungrigen Krokodilen, beißwütigen Piranhas und ähnlich unangenehmem Getier in Acht nehmen.

Wie die meisten aktuellen Jump'n'Runs setzt auch "Pitfall" auf Action-Adventure-Elemente. Anfangs sind Harrys Möglichkeiten noch sehr beschränkt und weitere Fähigkeiten wollen erst gelernt, beziehungsweise bei einem freundlichen Schamanen erworben werden. Zudem benötigt ihr immer wieder diverse Gegenstände, um Zugang zu bestimmten Abschnitten zu erhalten. So solltet ihr euch nicht ohne die Gasmaske in die von grünem Nebel eingehüllten Areale wagen.

Volle Kontrolle

Zur Handhabung eurer Fundstücke haben die Entwickler eine interessante Variante gewählt. Ihr könnt mit dem rechten Analog-Stick Harrys Hand frei bewegen und so nicht nur Schalter und ähnliches betätigen, sondern auch Gegenstände einsammeln und benutzen. Das ist zwar durchaus innovativ, aber gelegentlich unnötig kompliziert in der Ausführung.

Ähnlich zwiespältig gibt sich die technische Präsentation. Die Charaktere sind zwar hübsch gestaltet und sehr schön animiert, aber die Umgebungsgrafik ist stellenweise recht simpel gehalten und in unserer Vorab-Version noch von gelegentlichen Rucklern geplagt. In Zeiten von "Jak 2" und Kollegen,

die riesige Welten ohne merkliche Ladepausen auf den Bildschirm bringen, sind darüber hinaus die regelmäßigen Ladepausen zwischen den ohnehin nicht allzu großen Levelabschnitten nicht mehr zeitgemäß. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler diese Mängel bis zum Erscheinen des Spiels ausbügeln, denn die witzigen Charaktere und die sehr solide Spielbarkeit machen durchaus Lust auf einen ausgedehnten Trip durch den gefährlichen Urwald Südamerikas.

➔ FABIAN KÄUFER

PS2 Vorschau

PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Jump'n'Run
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Edge of Reality
ERSCHEINT	Februar 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
EINSCHÄTZUNG	3/5
Viel versprechendes Comeback einer Videospiel-Legende, das aber noch Feinschliff braucht.	

Firefighter F.D. 18

Wer immer schon davon geträumt hat, als heldenhafter Feuerwehrmann Unschuldige aus lodernden Flammen zu retten, kann hier schon mal üben.



⚠ **Böser Fehler:** Dean hat versehentlich elektrische Geräte bewässert, wie ihr an den Blitzen erkennen könnt. Dieser Fauxpas kann schmerzhaft Stromschläge zur Folge haben.

Das spannende Leben eines Feuerwehrmanns drängt sich für ein Actionspiel geradezu auf. Seltsam, dass es dennoch seit seligen PSone-Zeiten kein Spiel mehr gegeben hat, in dem man mutig gegen die Flammen kämpfen muss. Damals hieß der Held Rosco McQueen, in "Firefighter F.D. 18" übernehmt ihr die Rolle des tapferen Dean McGregor, der mit seiner Einheit immer dann zur Stelle ist, wenn irgendwo ein verheerender Großbrand tobt.

Retter in der Not

Ihr steuert euren furchtlosen Helden aus der Schulterperspektive durch die Flammenhölle und gebt euer Bestes, um vom Feuer eingeschlossene Zivilisten zu befreien. Eine Karte zeigt euch stets an, wo sich die verbleibenden Überlebenden aufhalten und ihr müsst euch einen Weg zu ihnen bahnen.

Dazu stehen euch eine Axt und natürlich euer Wasserschlauch zur Verfügung. Praktischerweise scheint dieser an einen unerschöpflichen Wasservorrat angeschlossen zu sein, ihr müsst also keine Angst haben, irgendwann auf dem Trockenen zu sitzen.

Manchmal kommt ihr selbst mit härtestem Einsatz nicht durch das Flammeninferno zu den Opfern und müsst improvisieren.

Dann könnt ihr mit eurer Axt Löcher in brüchige Wände schlagen oder im Weg stehende Kisten zu Kleinholz verarbeiten. Bringt euch auch das nicht näher ans Ziel, bleibt immer noch der Weg durch enge Luftschächte. Ihr steht bei euren Rettungsmissionen ständig unter Zeitdruck – seid ihr zu langsam und einer der Eingeschlossenen stirbt, heißt es auch für euch "Game Over".

Ein knallharter Job

Am Ende jedes Abschnitts erwartet Dean eine Art Endgegner in Form einer besonders wasserresistenten Feuersbrunst. Jede erfordert eine ganz besondere Taktik. Als ob das alles nicht schon stressig genug wäre, ergeben sich zusätzlich ständig neue, unvorhergesehene Probleme: Beim Öffnen einer Tür schießen euch sofort Flammen entgegen und zehren an eurer Energieleiste, Fässer mit hochgiftigen Chemikalien explodieren oder die Decke stürzt ein.

Für die Atmosphäre des Spiels sind solche Ereignisse ein echter Gewinn. Da sich Dean, bedingt durch seine schwere Montur, eher behäbig bewegt, fühlt ihr euch nicht wie ein übermächtiger Superheld. Dadurch wirkt der Kampf gegen das flammende Inferno aber sehr glaubhaft.



⚠ **Rabiate Methoden:** Um hier durchzukommen, muss Dean seine Axt schwingen.

Die Präsentation ist schon in unserer Vorabversion auf hohem Niveau: Die spannende Story um psychopathische Brandstifter und traumatische Erlebnisse aus der Vergangenheit des Helden wird in vielen düsteren Zwischensequenzen erzählt. Die Grafik stimmt ebenfalls und der Sound überzeugt mit dramatischen Kompositionen. Bleibt nur abzuwarten, ob das doch recht simple Spielprinzip den virtuellen Feuerwehrmann dauerhaft an den Wasserschlauch fesseln kann.

➔ **FABIAN KÄUFER**

PS2 Vorschau

FIREFIGHTER F.D. 18	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami Tokyo
ERSCHEINT	April 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Das etwas andere Action-Spiel: Ungewöhnliche Spielidee und gute Inszenierung machen Lust auf mehr.	

Spielspaß

für 15 Euro?

Alle Infos zu günstigen PS2-Spielen.

Neue Spiele kosten 60 Euro. Bisher. Doch immer öfter machen es die Hersteller richtig günstig: 30, 20, sogar 15 Euro pro Spiel. OPM2 sorgt für Durchblick im Billig-Dschungel.

Die Reaktion war heftig: "Das kann doch wohl nicht wahr sein!", brüllte Felix F. (Name von der Redaktion geändert) bei seinem jüngsten Besuch im örtlichen Elektromarkt. Grund der Erregung: Die Preise der vier PS2-Spiele "Sled Storm", "Freekstyle" (Hersteller: EA Games), "Battle Engine Aquila" (Atari) und "Red Faction 2" (THQ). Jeder dieser Titel ist derzeit für 20 Euro zu haben, macht zusammen 80 Tacken fürs Spaß-Quartett.

Das Problem für den äußerst erregten Felix: Als er vor etwa einem Jahr seine PS2 kaufte, hat er für diese vier Spiele knapp 240 Euro gelatzt. Jetzt ist er völlig von den Socken: "Im Grunde hab' ich 160 Euro zum Fenster rausgeschmissen. Mir reicht's jetzt, ich zahl' künftig für kein Spiel mehr als 30 Euro. Ich bin doch nicht blöd." Während wir dem völlig verstörten PS2-Freund Taschentücher reichen, wird uns klar: Die Preispolitik ist in der Tat verwirrend.

Also Freunde, lasst euch mal von uns an die Hand nehmen und folgt uns mitten hinein in die wunderbar glitzernde Welt von Rabatten, Räumungspreisen & Regalflächen...

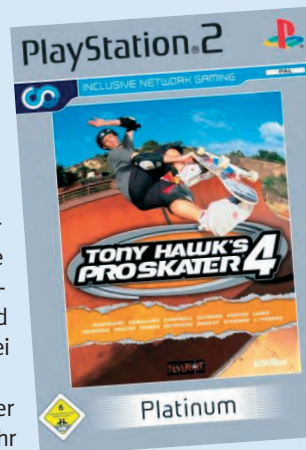
Angebot und Nachfrage

Ist Felix (und viele weitere PS2-Fans) von der geldgierigen Spiele-Industrie um 160 Euro geprellt worden? Scheint so, aber ACHTUNG! Nur auf den ersten Blick!

Denn Videospiele sind Produkte der Unterhaltungsindustrie, deren Preise sich nicht nach Produktionskosten für Datenträger (CD-ROM oder DVD-ROM) und Verpackung richten. Vielmehr sind Entwicklungskosten, Umfang und Lizenzgebühren die Preis beeinflussenden Elemente. Vor allem aber bestimmt der Faktor "Aktualität" den Endpreis, den wir für Spiele zahlen. Ein Beispiel: Eine "Pac-Man"-Automatenplatte war 1981 der aktuellste Hit und kostete etwa 1000 (!) Euro, jetzt kriegt ihr ihn bei ebay für 30 Euro.

Auch PS2-Neuheiten, anfangs kaum unter 60 Euro zu kriegen, kosten meist nach einem Jahr nur noch die Hälfte. Schon nach wenigen Monaten lassen sie sich zwischen den ganzen Neuerscheinungen nur noch dann verkaufen, wenn sie deutlich billiger sind als die ganz neuen Hits. Ist ja auch klar: Würdet ihr "GTA 2" und "Crash Bandicoot" für die PSone noch immer für 50 Euro kaufen? Na eben.

Diese Preisanpassungen sind übrigens kein reines Phänomen der Spiele-Industrie. Auch DVD-Filme wie "X-Men" kosten nach einigen Monaten meist nur noch die Hälfte. Vor allem dann, wenn schon "X-Men 2" die Regale füllt. Und so schluchzen neben den PS2-Fans



auch Movie-Freaks, wenn Monat für Monat die Preise älterer Blockbuster in den Keller sausen und sie daran denken, wie teuer die Dinger bei Erscheinen noch waren.

Aus Alt mach Neu: Platinum!

Ob "Ratchet & Clank", "Kingdom Hearts" oder "GTA 3": Der silberne Rahmen kennzeichnet eine ganz besondere Spiele-Elite. Sie sind die Navy SEALs im PS2-Geschäft, die Besten der Besten. Silber bürgt wie keine andere Farbe für Qualität. Fast scheinen sie euch aus den Regalen entgegen zu schmettern: "Kauf mich, du weißt, dass ich gut bin!" Die Platinum-Spiele. Sie sind die erfolgreichsten "Oldies" der PS2-Palette. Das System hinter den Platinum-Spielen (inzwischen sind es über 30 Titel) stammt noch aus PSone-Zeiten und beruht auf folgenden drei Regeln:

1. Nur ein gutes Spiel kann **"Platinum"** werden
2. Nur ein erfolgreiches Spiel kann **"Platinum"** werden
3. Wenn das Spiel zu **"Platinum"** geworden ist, kostet es nur noch 30 Euro

Na, das ist doch schon mal was! Leider dauert es immer eine Weile, bis sich die 60-Euro-Knüller in explosive Preisgranaten verwandeln. Folgende Faustregel für Platinum-Erscheinungstermine ist zuverlässiger als ein Schweizer Zugschaffner im Schneesturm: Gute Vollpreisspiele, die aktuell die Charts stürmen, gehen in einem knappen Jahr als "Platinum" über die Ladentheken. "Medal of Honor: Rising Sun" etwa, oder "True Crime: Streets of LA" und natürlich auch "Jak 2: Renegade". Ihr müsst also nur ein wenig Geduld haben, ➔



AGASSI TENNIS GENERATION

Warum Multimillionär Agassi sein Konterfei für eine so zweitklassige Tennis-Versoftung hergibt, wissen wohl nur seine Finanzberater. Aber ganz so schlimm ist es gar nicht: Zwar reagieren die Fantasie-Kollegen und André selbst recht träge auf eure Schlagkommandos, aber es kommt durchaus Filzball-Stimmung auf. Die Animationen wirken recht gelungen, und wer Herausforderung liebt, darf im Schwer-Modus einige gekonnte Schläge austeilen. Auch die Präsentation wirkt mit realitätsnaher Court-Optik ganz gut. Warum wir trotzdem herzhaft gähnen? Nun, weil ein Karriere-Modus fehlt, weil fast alle Spieler gleich aussehen und schlicht eine mäßige Kopie des Klassikers "Virtua Tennis 2" vorliegt. Der kostet mit rund 30 Euro kaum mehr und ist in allen Disziplinen besser. Deshalb: Vorteil Sega.



👁 Optisch akzeptabel: Die Präsentation ist guter Durchschnitt.

BASKETBALL XCITING

Alle Macht den Knirpsen: Acht mal drei Kinder mit eigener Stärke, Treffsicherheit, Schnelligkeit und Technik wollen einen

auf NBA machen. Leider wird nix draus: Die Ballphysik ähnelt jener eines mit Helium gefüllten Ballons auf dem Mond, der Ball hüpft wie besoffen herum. Und auch die Animationen fügen sich nahtlos in das Stolper-Desaster ein: Das Zeitlupen-Dribbeln ist eher ein Streicheln und die Dunks der Holzgesichter wirken abgehackt und peinlich. Der finale Sargnagel: Die Intelligenz der Computergegner ist unterirdisch – selbst gehirngeile Zombies agieren intelligenter. Da selbst Umfang und Modi nur das Allernötigste aufweisen, bleibt "Basketball Xciting" wie sein Preis auf Ramsch-Niveau – "NBA Street" für ganz, ganz Arme...
👁 Das Wurfesystem ist unnötig feinfühlig und macht wenig Spaß.



PS2 Testergebnis

AGASSI TENNIS GENERATION

Genre: Tennis	Erscheint: erhältlich	SPIELSPASS
Preis: ca. 20 Euro	Alter: ab 6	
STEUERUNG: 4/10	GRAFIK: 5/10	
UMFANG: 5/10	SOUND: 4/10	43

Lahmes Zwischendurch-Tennis für Anspruchslose.

PS2 Testergebnis

BASKETBALL XCITING

Genre: Basketball	Erscheint: erhältlich	SPIELSPASS
Preis: ca. 16 Euro	Alter: frei	
STEUERUNG: 3/10	GRAFIK: 3/10	
UMFANG: 2/10	SOUND: 4/10	26

Grottiges Basketball, das nichts mit dem Sport zu tun hat.

dann gibt's aktuelle Titel billiger. Schlaue Fachleute nennen das Platinum-System Zweitvermarktung: Dasselbe Spiel wird (in anderer Version) ein zweites Mal in den Laden gestellt.

Allerdings hat das Ganze einen Haken: Wer immer nur die älteren Spiele kauft, kann bei Freunden kaum mitreden und verpasst die Spitzen der PS2-Hitparaden. Irgendwie öde, findet ihr nicht? Das ist so, als würdet ihr die Zeitungen des zurückliegenden Jahres lesen. Deshalb unser Tipp für Spaß UND Sparvergnügen: Wer seine Neuheiten mit Bedacht (und Testwissen aus dem OPM2) wählt, hat viel aktuellen Spaß und kann seine klaffenden Archiv-Lücken später mit Platinum-Plomben günstig stopfen.

Früher war alles einfacher...

...und übersichtlicher. Das sagen nicht nur Kunden mit Solidem Halbwissen, wenn sie ein passendes RGB-Kabel besorgen wollen. 1995, beim Start der PlayStation, gab es nur wenige Preis-Abstufungen. Das Leben war unkompliziert: Da kosteten neue Spiele etwa 50 Euro, und das wars. Doch, halt: Ein Jahr später hat Sony die Platinum-Serie eingeführt und "Tekken" und "Ridge Racer" kosteten plötzlich nur 25 Euro.

Das wars dann aber wirklich – für viele Jahre. Zwei Preisstufen: Alt für 25 Euro, neu für 50 Euro. Selbst verwirrt durch die Gänge torkelnde Elektro-Fachmarktkunden haben das in Minuten erfasst.

Doch diese friedlichen Zeiten sind vorbei: Wer jetzt durch die über-vollen "Geiz ist Geil"-Regalflotten hetzt und im Trommelfeuer der Angebots-Kanonen nach PS2-Spielen späht, kriegt die volle Preis-Breitseite ab.

Hier ein "Findet Nemo" für 39,90 Euro, dort ein "EyeToy Groove" für 57,00 Euro (mit Kamera), unten ein "Soul Reaver 2" für 20 Euro, daneben ein "FIFA 2004" für 54,99 Euro und hinter dem Prospekt mit den Angeboten liegt doch glatt ein "Tomb Raider: Angel of Darkness" für 29 Euro. Ach ja: In der Grabbellkiste für abgesoffene Verkaufshoffnungen tummeln sich Spiele wie "Maze Action" für 15 Euro, auch ein "Primal" für 34,99 Euro und sogar ein "Alter Echo" für 19,99 Euro. "Puuh, ick blick dat nich", schallt es nicht nur in Hamburg durch die Konsumtem-pel. Was ist günstig und was ist (noch) zu teuer?

Die Antwort: Zunächst einmal können Händler die Preise selbst bestimmen, das führt zu Restverkäufen, zeitlich begrenzten Ange-boten und auch mal zur überteuerten Abzocke (es sollen schon Pla-tinum-Titel für 39 Euro gesichtet worden sein!). Früher hielt man sich an Preisempfehlungen, aber im Zeitalter der Mega-Rabatte schmiert der Umsatz ab, wenn man nicht die Preise aerodynamisch auf Wachstum zurechtschneidert.

Welches Preiserl hätten's denn gern?

Zum anderen aber, und das ist der wichtigere Punkt, legen die Hersteller von Spielen seit geraumer Zeit den Preis für ihre PS2-Titel selbst fest. Und das bringt jede Menge so genannter Preisstufen mit



BILLIARDS XCITING

Endlich ein Geheimtipp: Ein schnuckeliges kleines Billard-spiel – mit passabler Grafik, zwei Steuerungsvarianten, nettem Story-Modus und eini-gen Trick-Aufgaben. Na gut, fette Bildbalken scheinen den Billardtisch förmlich zu zer-quetschen, die Steuerung ist trotz zuschaltbarer Linienhilfe reichlich schwammig – doch die Partien gegen zunehmend bessere Gegner haben Unterhaltungswert. Zu den Düdelklängen von klassischer Jazz-Barmusik schwingt ihr das Queue in Nine Ball, Eight Ball, Rotation, Basic, Continuous und der Bowling-Variante Bowliards. Wenn die zoombare 3D-Ansicht zu unübersichtlich wird, darf in die 2D-Vogelansicht geschaltet werden. Da bleibt uns arg gequälten Budget-Testern nur das Fazit: Nett gedacht, flott gemacht und sein Geld wert. Ausnahmsweise.



➔ Mit Gefühl spielt ihr die CPU-Gegner an die Wand: Nettes Billard.

MAZE ACTION

Hui, wie spannend: Zwei Ham-pelfiguren watscheln durch Labyrinth, sammeln je drei farblich passende Schlüssel und piesacken sich mit Schrot-gewehr und Fäusten. Ein Radar zeigt den beiden Akteuren, wo der Gegner herumstolpert. Störrisch folgt die Kamera dem Drama auf dem Bildschirm: Die Bewegungen des Rambo-Kämpfers scheinen ebenso wie die der Japano-Schülerin der Augsburger Puppenkiste entliehen, Dynamik und Spielwitz konnten wir beim besten Willen nicht finden. "Was zum Teufel soll der Blödsinn eigent-lich", fragten wir uns nach quälenden Minuten. Ein Blick in die Anleitung verrät es: Das ist die Abschlussprüfung der "Helden-hochschule". Na denn: Wir verzichten lieber, denn dieser Murks scheint die Abschlussprüfung der Deppenhochschule zu sein.



➔ Zwei Pappnasen im Labyrinth der Langeweile – zum Heulen.

PS2 Testergebnis

BILLIARDS XCITING		
Genre: Simulation	Erscheint: erhältlich	
Preis: ca. 15 Euro	Alter: frei	
STEUERUNG: 5/10	GRAFIK: 6/10	
UMFANG: 5/10	SOUND: 3/10	
Solides PS2-Billard mit vielen Spielvarianten: Tipp für Fans!		

PS2 Testergebnis

MAZE ACTION				SPIELSPASS
Genre: Müll-Action		Erscheint: erhältlich		
Preis: ca. 15 Euro		Alter: ab 12		
STEUERUNG: 2/10		GRAFIK: 2/10		6
UMFANG: 1/10		SOUND: 1/10		
Frecher Grafikmist, der mit einem "Spiel" nichts zu tun hat.				

sich. Die reichen von 60, 50, 45, 30, 20 und 15 Euro bis hinunter auf zehn Euro. Wenn er aber unwirtschaftlich niedrig kalkuliert, wischen ihm Verluste das Grinsen ganz schnell aus dem Gesicht. Um euch das zu verdeutlichen, betrachten wir mal zwei Beispiele.

Beispiel A: Das Billigspiel

Programmiert ein einzelnes Genie (nennen wir ihn "Jürgen") ein Spiel in drei Monaten, kann ein Hersteller es für 19,99 Euro in den Laden stellen. Die Produktionskosten waren nicht sehr hoch, es fielen keine Lizenzgebühren für Musikrechte, Filmlogos oder ganze Kompanien von Programmierern an: Jürgen verkauft dem Hersteller sein Programm für 5.000 Euro.

Das Ganze könnte für die Firma "Budgetfun" also selbst zu diesem Preis Erfolg versprechend sein, auch wenn sie von Jürgens Spiel nur wenige Exemplare verkauft. Hier haben wirs: Ein Schnäppchen par excellence!

Beispiel B: Der Mega-Blockbuster

Der U.S.-Hersteller Electronic Arts beschäftigt für sein "Der Herr der Ringe"-Projekt Hunderte von Mitarbeitern ein ganzes Jahr lang. Die sorgen für klassische Orchestermusik, edle Grafik und Animationen sowie phänomenale Spezialeffekte.

Darüber hinaus rührt man ordentlich die Werbetrommel und lizenziert für das Spiel Titel, Figuren, Namen, Story und einfach alles, was mit Hollywoods "Der Herr der Ringe"-Imperium zusammenhängt. Ihr könnt euch vorstellen: Das Ganze ist ein wenig teurer als die Arbeit von Jürgen. ➔



Police Chase Down

Leibwache mit fünf Pferde-
stärken: Als toller Rollerfahrer
verteidigt ihr in zehn Missio-
nen allerlei Prominente bis hin
zum Präsidenten vor angrei-
fenden Biker-Gangs und Auto-
Attentätern. Dabei tuckert ihr
neben der Limousine her und
rempelt die Motorräder der
Schurken aus der Bahn, mit
'ner Pistole ballert ihr auf ent-
fernte Ziele. Bleibt euer Schützling mit 100 Prozent Schaden lie-
gen, müsst ihr noch mal 'ran. Oh je!



👉 Feuer frei: Ein Vespa-Fahrer attackiert den U.S.-Präsidenten.

Mit nur drei Straßentypen, urplötzlich auftauchenden und wieder verschwindenden Gegnern sowie übel flimmernder Balken-Optik ist dies ein echtes Trash-Kleinod. Wäre diese unfertige Betaversion zu Ende programmiert worden, hätte sie eventuell drei Prozentpunkte mehr bekommen. Fazit: Höchstens für grenzdebile Absolventen der "Police Academy" ein Vergnügen.

PS2 Testergebnis

POLICE CHASE DOWN

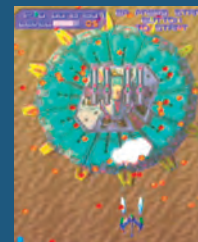
Genre: Action	Erscheint: erhältlich	SPIELSPASS
Preis: ca. 15 Euro	Alter: ab 12	
STEUERUNG: 3/10	GRAFIK: 2/10	
UMFANG: 2/10	SOUND: 2/10	14

Bodenlos unfair, nervig & öde: Unerträglich blöde Action.

PSYVARIAR

Gleich zwei Spiele auf einer Disc: Diese "Complete Edition" umfasst das Arcade-Ballerspiel "Psyvariar" und den fast identischen Nachfolger "Psyvariar Revision". Mit 50/60Hz-Funktion kommen die klassischen Spielchen nach dem Prinzip Raumschiff fliegt von unten nach oben und knallt alles ab beinahe perfekt auf den heimischen Schirm. In superkurzen Einminuten-Levels zerbröckelt ihr effektiv Polygon-Flieger und sammelt mehr Baller-Power durch nahes Vorbeifliegen an feindlichen Projektilen (Buzz-System). Im Prinzip könnt ihr auch weitgehend aufs Ballern verzichten – je mehr Geschosse euch entgegensausen, desto mehr Buzz-Power ergibt sich. Am Ende des Abschnitts wütet dann genregemäß noch ein dicker Boss-Raumer.

Für Genrefans ist dieses Ballerduo ein netter Snack: Zwar sind beide Spiele etwas ideenlos und mit oft traniger Grafik nicht gerade Meister ihrer Zunft, doch kurzfristig trotzdem unterhaltsam und für Ballerspielchen recht innovativ.



👉 Knappes Navigieren ergibt Kanonen-Aufrüstung.

PS2 Testergebnis

PSYVARIAR

Genre: Shoot'em-Up	Erscheint: erhältlich	SPIELSPASS
Preis: ca. 20 Euro	Alter: ab 12	
STEUERUNG: 5/10	GRAFIK: 5/10	
UMFANG: 4/10	SOUND: 4/10	63

Typisches Spielhallen-Ballerspiel in guter Heimumsetzung.

Und das ist der Grund, warum EA das Spiel nicht für 10, 15 oder 30 Euro in den Laden stellt: Nur für 60 Euro und bei weltweitem Verkaufserfolg kommt genügend Geld in die Kasse, um die immensen Kosten wieder reinzuholen.

Rein äußerlich sind sich beide Titel ähnlich: Im Laden stehen in beiden Fällen blaue Amaray-DVD-Cover, drin liegt eine Disc nebst bunter Anleitung. Doch was dahinter steckt, gleicht sich ungefähr so sehr wie eine löchrige Almhütte dem Weißen Haus in Washington.

Die Billigheimer

Darüber hinaus nutzen Anbieter die Preisgestaltung, um ihre Spiele klar von der Konkurrenz abzugrenzen. Schließlich überfluten (vor allem im Herbst) jede Woche Dutzende wildester Spiele-Neuzüchtungen die Händler. Da muss man sich abheben, will man Erfolge verbuchen.

THQ etwa verlangt immer öfter 45 Euro für ein Spiel, um seine Neuheiten zwischen der klassischen Vollpreis-Grenze von 60 Euro und der Platinum-Schwelle von 30 Euro zu positionieren: Die erfolgreichen Titel "Warhammer 40.000: Fire Warrior" und "Findet Nemo" zeigen, dass dieser Plan aufgeht. Auch ein Verkaufspreis von 50 Euro ist sehr beliebt: Neue Spiele von Vivendi Universal, "Battlestar Galactica" oder "Judge Dredd: Dredd vs. Death", tummeln sich in dieser gemütlichen "Ätsch, wir sind zehn Euro billiger als du"-Nische.

Richtig dolle indes treiben es die Ultra-Low-Budget-Knaller: Diese Neuheiten sind gerade erst erschienen und kommen zum Preis

von etwa 15 Euro unverschämte billig daher. Jetzt könnte unser gefrusteter Felix fröhlich sagen "Ab jetzt kauf' ich nur noch so günstige Spiele!" Doch so einfach ist es nicht, junger Mann: Ob diese Dinge nämlich was taugen, ist nicht gesagt.

Lest euch mal ganz aufmerksam die Tests auf diesen Seiten durch und macht euch selbst ein Bild davon, ob sich hinter den acht neuen Discount-Pappenheimern was Vernünftiges verbirgt. Vorweg nur so viel: All diese Spiele basieren in etwa auf dem Jürgen-Prinzip.

Das heißt, sie wurden mit minimalem Aufwand erstellt und können in keiner Disziplin mit Vollpreisspielen mithalten – mögen auch die Cover noch so verlockend aussehen. Und 15 Euro sind zu viel, wenn man das Spiel nach drei Minuten aus dem Fenster schmettert...

Das Fazit:

Wer gute Spiele zum fairen Preis möchte, hatte nie bessere Chancen als derzeit: Doch das Preisschild ist kein Ersatz für verlässliche Tests: Nur wer seine Vorlieben kennt, weiß auch, wonach er suchen soll.

Wir hoffen, etwas Licht in die schummrige Welt der Preisgestaltung gebracht zu haben. Die komplexe Struktur aus Erstvermarktung (Neuheit) mit mehreren Preisstufen, Zweitvermarktung (Platinum, Pyramide) und Restposten (billige Einzelaktionen) fordert einen Preisvergleich. Nur eines sollte klar sein: Vom Traum der High-End-Neuheiten für 20 Euro sollte man sich verabschieden. Echte Qualität hat nun mal ihren Preis...

➔ CHRISTIAN BLENDL

TANK ELITE

"Schlagen Sie eine Bresche durch die Front und steuern Sie Ihren Panzer in Echtzeit", liest man auf der Packung dieses Sempel-Geballers. Auf der Mattscheibe sieht das so aus: Quälend langsam rollt euer flimmernder Tank durch eben-



⚡ Von wegen Taktik: Hier heißt es hinfahren, ballern und gähnen.

falls flimmernde Nebeltäler und ballert mit einer Art Tennisball-Kanone auf Geschütze und andere Panzer. Richtig unterirdisch: Die Intelligenz der Feinde. Mal bleiben sie im Graben hängen, oft schießen sie meilenweit an euch vorbei, gelegentlich aber treffen sie wundersam präzise in eure gemütliche Blechkabine – Game Over. Kooperations-Modus und 30 Einzelmisionen sorgen bei anspruchlosen PS2-Besitzern für einige Stunden farbloser Unterhaltung. Wir meinen: Langeweile & Übelkeit für 15 Euro.

PS2 Testergebnis

TANK ELITE		
Genre: Shoot'em-Up	Erscheint: erhältlich	SPIELSPASS
Preis: ca. 15 Euro	Alter: ab 6	36
STEUERUNG: 3/10	GRAFIK: 3/10	
UMFANG: 3/10	SOUND: 2/10	
Panzer-Ballern im Pong-Stil: Kein Alptraum, aber nahe dran.		

Volleyball XCITING

Genial! Bei "Volleyball Xciting" muss man weder gut mit Analog-Sticks umgehen können, noch braucht man irgendwelche anderen Videospiel-Talente. Lediglich über schnelle Reaktionen sollte der Spieler verfügen. Es genügt nämlich völlig, im richtigen Augenblick auf die Tasten des Controllers zu hämmern und schon laufen die Sportler automatisch zum Ball und schmettern diesen über das Netz. Mit der komplexen Tastenbelegung und dem hektischen Spielablauf motiviert der reguläre Volleyball-Modus nur kurz – einzig ein Zweispieler-Match im Beach-Volleyball-Modus macht ansatzweise Spaß. Die stupide Comic-Grafik scheint einem Cell-Shading-Bausatz entnommen zu sein. Daher sagen wir: Finger weg, das braucht kein Mensch.



⚡ Sieht ganz passabel aus – solange es sich nicht bewegt.

PS2 Testergebnis

VOLLEYBALL XCITING			
Genre: Volleyball		Erscheint: erhältlich	SPIELSPASS
Preis: ca. 15 Euro		Alter: frei	
STEUERUNG: 3/10		GRAFIK: 4/10	37
UMFANG: 6/10		SOUND: 2/10	
Billig produziertes Micker-Volleyball mit vielen Schwächen.			

Pyramiden-Power PS2-Spiele für 20 Euro!

Eine feste Größe im Spielhandel ist seit 2003 die "Pyramide". Das ist ein System zur Präsentation von Waren, in dem sich bekannte ("Crazy Taxi") und weniger bekannte ("Rayman M") Spiele zum "Das nehm' ich noch mit"-Einheitspreis von 20 Euro stapeln.

"Cool, noch mal zehn Euro billiger als ein Platinum-Spiel und das bei großer Auswahl?" Richtig: Diese 20-Euro-Serie hat das ein oder andere Schmankerl zu bieten und beinhaltet auch mal echte Geheimtipps für Freaks: So zum Beispiel das Rollenspiel "Grandia 2" oder den Heli-Simulator "Thunderhawk". Und wie kommt's zu solch günstigen Angeboten? Sind die Pyramide-Leute Samariter auf den Spuren Mutter Teresas, um der Welt in atemberaubender Selbstverleugnung mehr Spielspaß zu bringen? Mitnichten!

Das Geheimnis hinter der Pyramide ist die Resteverwertung: Hat ein Hersteller zu viele Spiele in seinem Lager, setzt er sie über das Pyramiden-System noch unter Selbstkosten (sprich: mit Verlust!) ab. Für Knauser indes ist dies eine gute Gelegenheit, an Klassiker zu kommen, auch wenn die ein oder andere Spielspaß-Niete ("Eternal Ring" & Co.) ebenfalls im Angebot lauert.



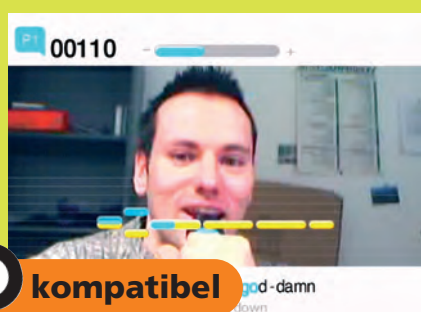
Aktuelle Pyramiden-Spiele

Titel	Wertung	Ausgabe
4x4 Evolution	64%	06/2001
Alone in the Dark	88% ★	11/2001
Armored Core 2	78%	03/2001
Blood Omen 2	88% ★	05/2002
City Crisis	60%	09/2001
Commandos 2	74%	10/2002
Conflict Zone	76%	06/2002
Crash Bandicoot	83%	12/2001
Das Ding	86% ★	10/2002
Der Anschlag	66%	12/2002
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	61%	02/2003
Deus Ex	80%	06/2002
Die Mumie kehrt zurück	42%	12/2001
Eve of Extinction	46%	05/2002
EverGrace	64%	04/2001
Evil Twin	76%	02/2002
Grand Prix Challenge	71%	01/2003
Grandia 2	73%	06/2002
Gunfighter 2	62%	05/2003
Half-Life	85% ★	12/2001
Jade Cocoon 2	75%	04/2002
Jet Ski Riders	55%	01/2002
Kengo: Master of Bushido	63%	04/2001
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	87% ★	01/2002
Legaia 2	73%	01/2003
Men in Black 2	69%	09/2002
Micro Machines Explosion	73%	01/2003
Midnight Club Street Racing	76%	01/2001
Monster Jam: Maxim. Destruction	29%	04/2003
No One Lives Forever	78%	04/2002
Oni	59%	04/2001
Prisoner of War	76%	08/2002
Project Zero	82%	10/2002
Rayman M	70%	01/2002
Rayman Revolution	89% ★	02/2001
Rune: Viking Warlords	67%	10/2001
Slam Tennis	73%	09/2002
Smugglers Run	80%	01/2001
SpongeBob: Flying Dutchman	67%	04/2003
Spyro Enter the Dragonfly	69%	01/2003
Summoner	83%	05/2001
Tetris Worlds	74%	10/2002
The Skorpion King	64%	02/2003
Thunderhawk	80%	11/2001
Tokyo Xtreme Racer	74%	09/2001
Total Immersion Racing	68%	01/2003
Way of the Samurai	74%	12/2002
Whirl Tour	62%	04/2003
WWE Crush Hour	19%	07/2003

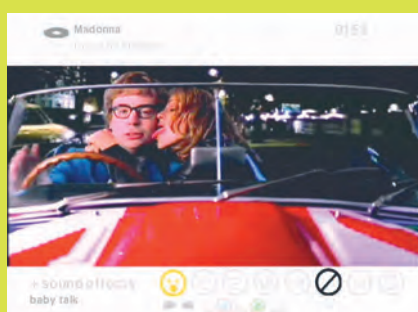
singstar™

OPM2 EXKLUSIV!

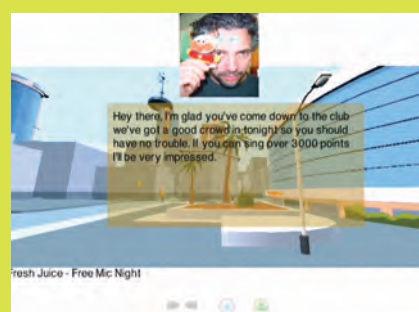
Ihr wollt dem "Diedaa" beweisen, dass ihr besser singt als all seine tollen Superstars? Dann tut uns bitte den Gefallen und übt vorher, z.B. mit SingStar!



🔊 "EyeToy"-kompatibel: Mit Sonys Spaßkamera seht ihr euch selbst auf dem Bildschirm.



🔊 Sings noch mal, Austin: Euren Auftritt dürft ihr euch im Replay erneut anhören.



🔊 Los, komm in meinen Club! Im Karriere-Modus heißt das Ziel: Werde ein Singstar.

London ist bekannt für Bobbys, Big Ben und Buckingham Palast. Was die wenigsten wissen: In der englischen Hauptstadt entstand mit "EyeToy" der ultimative Partykracher 2003. Die coole PS2-Kamera brachte die Hampeleien von mehr als einer Million Spielern auf die europäischen TV-Bildschirme!

Dieser sensationelle Erfolg beflügelte Sonys Studio London

zu neuen Höchstleistungen. Neben neuer Software für die kleine Spaßkamera (im Frühjahr erscheint "EyeToy Fitness") entwickeln die Engländer ein weiteres Game, bei dem ihr den DualShock2-Controller links liegen lassen könnt: Euer Spielgerät ist ein Mikrophon. "SingStar" heißt Sonys Karaoke-Spiel, wobei "Spiel" hier, im Gegensatz zu herkömmlichen Karaoke-CDs, wörtlich zu nehmen ist!

OPM2 singt exklusiv!

Da man ein Karaoke-Game am besten selbst ausprobiert, haben wir, als erstes und einziges deutsches Magazin, Sony eine Vorabversion von "SingStar" aus den Rippen geleierte. Und das Sony-Paket ist prall gefüllt: Mit "SingStar: Pop" und "SingStar: Classic" liegen gleich zwei DVDs bei – spielerisch identisch, aber mit unterschiedlichem Song-Angebot. Sony bietet ab Mai die beiden Varianten getrennt voneinander zum Kauf an, den Pop-Sampler mit aktuellen Chart-Hits für Teens und Twens, die Klassiker aus den 70ern und 80ern für ältere Semester.

Sony hat ein Herz für Pärchen und Saufkumpare und wird sowohl "SingStar: Pop" als auch "SingStar: Classic" gleich mit zwei Mikrophonen ausliefern. Natürlich wird es die beiden Karaoke-Games auch ohne Mikros zu kaufen geben, schließlich braucht man als Pop- und Classic-Fan keine vier Mikrofone.

Die 240 Gramm schweren Mikros sind übrigens überraschend hochwertig verarbeitet. Überraschend deshalb, weil Sony die Bundles aus Spiel und Mikro-Paar für je 60 Euro, also zum Preis eines herkömmlichen Spiels, anbieten will.

P1 **06940**

PUNKTZAHL: Hiervon hängt es ab, ob ihr nach dem Auftritt als "Amateur" oder als "Rising Star" bezeichnet werdet.

LIVE-GESANG: Die blauen Balken visualisieren eure Töne in Höhe und Länge.

PUBLIKUMSMETER: Dieser Balken zeigt, wie zufrieden die Zuschauer mit eurer Performance sind.

ORIGINAL-GESANG: Trefft ihr mit eurem Geträller genau die gelben Balken, singt ihr perfekt.

Beau-ti-ful stran-- ger

Hier werden frühzeitig die nächsten Text-Passagen eingeblendet.

Angeschlossen werden die beiden Mikrofone am beiliegenden Adapter, der wiederum über ein USB-Kabel an die PS2 gestöpselt wird (siehe Bilder unten). Alle Besitzer des PS2-Headsets können wir übrigens beruhigen: Das Bügel-Mikro, das "Socom: US Navy Seals" beiliegt, wird tadellos unterstützt. Der Kauf des Mikro-Bundles ist somit nicht unbedingt notwendig, obwohl ein Duett ohne dieses Extra natürlich flach fällt. Außerdem kommt ein Gesangsauftritt mit dem Mikro in der Hand deutlich authentischer 'rüber.

Jetzt wird geträllert!

So, die Mikrofone sind angeschlossen, die "SingStar"-DVD ist eingelegt, das Hauptmenü erscheint. Längere Spielmodi wie Karriere sind uns erstmal wurscht, wir wollen singen, und zwar sofort. Also "Sing" anklicken, einen passenden Song auswählen und los geht's.

Bei jedem Song sorgt das Original-Musikvideo für Stimmung. Wir sitzen mit Austin Powers im "Shaguar" ("Beautiful Stranger" von Madonna), schauen zu

wie Sophie Ellies Bextor ihre Kontrahenten von der Tanzfläche befördert ("Murder On The Dancefloor") und grinsen über Rick Astleys grausiges Outfit in den 80ern ("Never Gonna Give You Up").

Vor allem fürs Publikum sind die Videos eine Attraktion, die sie schnell schätzen lernen; als Sänger hat man dagegen nur Augen für die eingeblendeten Textzeilen und für die Balken, die Tonhöhe und Tonlänge angeben.

Nach den Bildschirm-Vorgaben wird nun geträllert, was das Zeug hält. Jeder eurer Töne wird erfasst und auf dem Bildschirm über die Tonbalken gelegt. So seht ihr genau, ob ihr die richtigen Töne getroffen habt – oder so schief singt wie Daniel Küblböck. Wie zufrieden das Spiel mit eurer Performance ist, zeigen Balken und Punktzahl am oberen Bildrand. Drei Schwierigkeitsgrade lassen das Ergebnis auch für "Untalentierte" erträglich werden.

Standardmäßig wird der Originalgesang von Madonna, Ricky Martin & Co. leise im Hintergrund eingespielt, während eure Stimme laut und deutlich aus dem



🔊 Die beiden Mikrofone steckt ihr in den beiliegenden Adapter.



🔊 Dann steckt ihr den Adapter in den USB-Port eurer PS2 – fertig!



TEAM-GAMES

Bildet aus allen Sangeswilligen eurer "SingStar"-Party zwei Teams und los geht's mit einem von acht Teamspielen!

SPIELMODI

One Vs One: Ein Spieler jedes Teams singt – wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Keep It Up: Das Zuschauer-Barometer darf nicht auf null sinken. Wer das Publikum am längsten begeistert, gewinnt.

Pass the Mic: Während dem Song wird das Mikro an die Teammitglieder weitergegeben – jeder muss mal ran.


Risk: Ein Team entscheidet, ob es selbst singt, oder ob es das andere Team singen lässt. Erreicht der Sänger mehr als 4000 Punkte, hat er gewonnen, andernfalls siegt der Gegner.

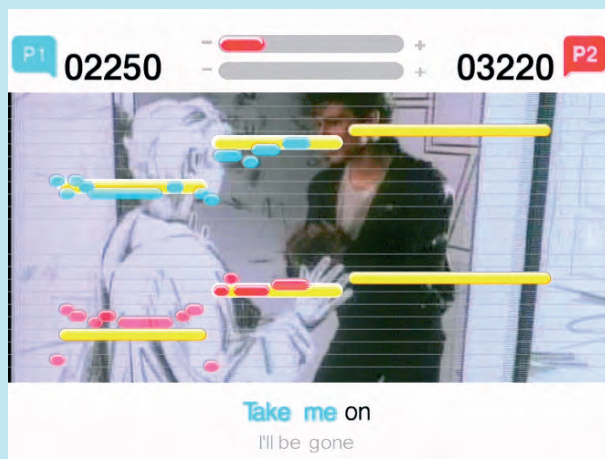
Battle: Zwei Spieler treffen sich zum Duett-Kampf – wer besser singt, gewinnt.

Duet: Ein Pärchen jedes Teams singt ein Duett, das Duo mit der höchsten Punktzahl siegt.

TugOWar: Willkommen beim gesanglichen Seilziehen. Zwei Spieler singen im Duett-Kampf gegeneinander, wer siegt, darf am Seil ziehen. Dann singen die nächsten. Hat ein Team das Seil zu sich über die Markierung gezogen, ist das Spiel gewonnen.

Sing-Classic: Nacheinander probiert ihr alle oben genannten Spielmodi aus. Das siegreiche Team erhält jeweils zwei Punkte, beim Unentschieden teilt man sich die Punkte. Am Ende entscheiden die Gesamtpunkte über Sieger und Verlierer.


 ⚠ "Oh weia, ich krieg gleich Ohrenkrebs!" Carsten (links) ist von Michaels Gesangs-Performance nicht sonderlich begeistert...



 Im Battle-Mode singen zwei Spieler gleichzeitig um die Wette. Scheut ihr den Wettkampf, könnt ihr auch ein Duett einlegen.

Lautsprecher schallt. Auf Wunsch dürft ihr den Originalgesang in voller Lautstärke abspielen – oder ihn komplett abschalten. Ein Hall überdeckt Ungereimtheiten in der Stimme, aber das macht der "Diedaa" in seinem Tonstudio ja auch nicht anders. Den Hall dürft ihr mit den L-Tasten verstärken oder verringern.

Ich wills noch mal hören!

Spitze: Euren kompletten Auftritt dürft ihr euch später in der Wiederholung anschauen und sogar auf Memory Card speichern. Eure Stimme lässt sich dabei sogar verfremden. Bei "Baby Talk" quäkt ihr wie ein Kleinkind, "Deep Daddy" verpasst euch eine sonore Bass-Stimme. Sehr löblich: Die Entwickler haben bei der Konzeption auch an "EyeToy"-Besitzer gedacht. Steht die schwarze USB-Kamera auf dem Fernseh-Gerät, darf man, alternativ zum Musikvideo, die Live-Einblendung vom eigenen Auftritt auf den Bildschirm bringen. "Bin ich jetzt im Fernsehen?"

Um Solosänger für längere Zeit ans Mikro zu fesseln, haben die "SingStar"-Macher einen Karriere-Modus implementiert. Ihr beginnt eure Laufbahn in kleinen Clubs und müsst euch hochsingen. Sein absolutes Spaßpotenzial entfaltet "SingStar" aber erst, wenn man

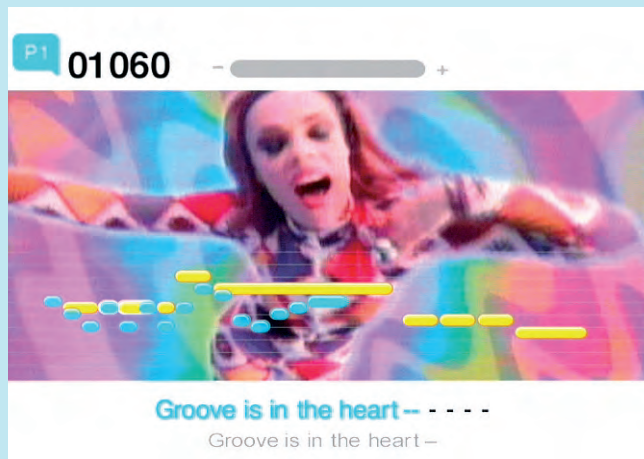
SINGSTAR SONGS

SINGSTAR: POP

Avril Lavigne	Complicated
Big Brovaz	Nu Flo
Busted	Crashed The Wedding
Cheeky Girls	Cheeky Song (Touch My Burn)
Daniel Bedingfield	If You're Not The One
Dido	Thank You
Five	Keep On Moving
Liberty X	Just A Little
Madonna	Beautiful Stranger
Manic Street Preachers	A Design For Live
Mis-Teeq	Scandalous
Ms Dynamite	Dy-na-mi-tee
Pink	Get This Party Started
Ricky Martin	Livin' La Vida Loca
S Club	Don't Stop Movin'
S Club 8	Sundown
Sophie Ellis Bextor	Murder On The Dancefloor
Sugababes	Round Round
Westlife	World Of Our Own



📌 "SingStar: Pop": Mit (halbwegs) aktuellen Songs wie Didos "Thank You" spricht Sony die jüngere Zielgruppe an.



📌 "SingStar: Classic": Nur ab 20 aufwärts erinnert man sich wohl noch an den 90er-Jahre-Hit "Groove Is In The Heart" von Dee-Lite.

es zusammen mit mehreren Leuten spielt. Zu zweit dürft ihr entweder zum Duett antreten oder beim "Battle" den besseren Sänger ausmachen. Besonders witzig sind die acht Team-Games, die wir euch im separaten Kasten auf der linken Seite näher vorstellen.

Es gibt noch eine Kleinigkeit zu tun!

Was war in der Vorabversion vermisst haben, war ein virtueller Gesangslehrer, der untalentierten Trällerfans (wie uns) zeigt, wie man denn nun den verfluchten Ton hält oder nicht immer viel zu schnell oder zu langsam singt.

Weiteres Manko: In den meisten Songs der Vorabversion sind Frauenstimmen gefragt. Das mag angehende "Igelschnäuzchen" sicher freuen, Jungs nach dem Stimmbruch haben aber ihre Probleme mit dem hohen C. Hier wäre eine variable Tonlage bei den Gesangsbalken wünschenswert, denn Didos "Thank You" oder "Like A Virgin" hören sich eine Oktave tiefer immer noch gut an.

Aber keine Bange: Unsere Anregungen sind längst bei den Entwicklern. Ob Studio London die weiteren Features aber bis Mai noch implementiert bekommt, können wir natürlich nicht versprechen.

➔ **THOMAS SZEDLAK**

FAZIT

KRISTINA ARNOLD

Als ich mich im letzten Jahr voller Begeisterung vor die "EyeToy"-Kamera gestellt habe, dachte ich mir: Es sollte noch viel mehr Spiele geben, bei denen ich mich nicht mit dem doofen Controller herumärgern muss. So wie "SingStar"! Das ist wirklich witzig

gemacht, vor allem gefällt mir, dass mir das Spiel immer genau sagt, ob ich gerade richtig oder falsch singe. Nur schade, dass ich das Mikrofon so schlecht unter die Dusche mitnehmen kann – da singe ich nämlich am liebsten!



THOMAS SZEDLAK

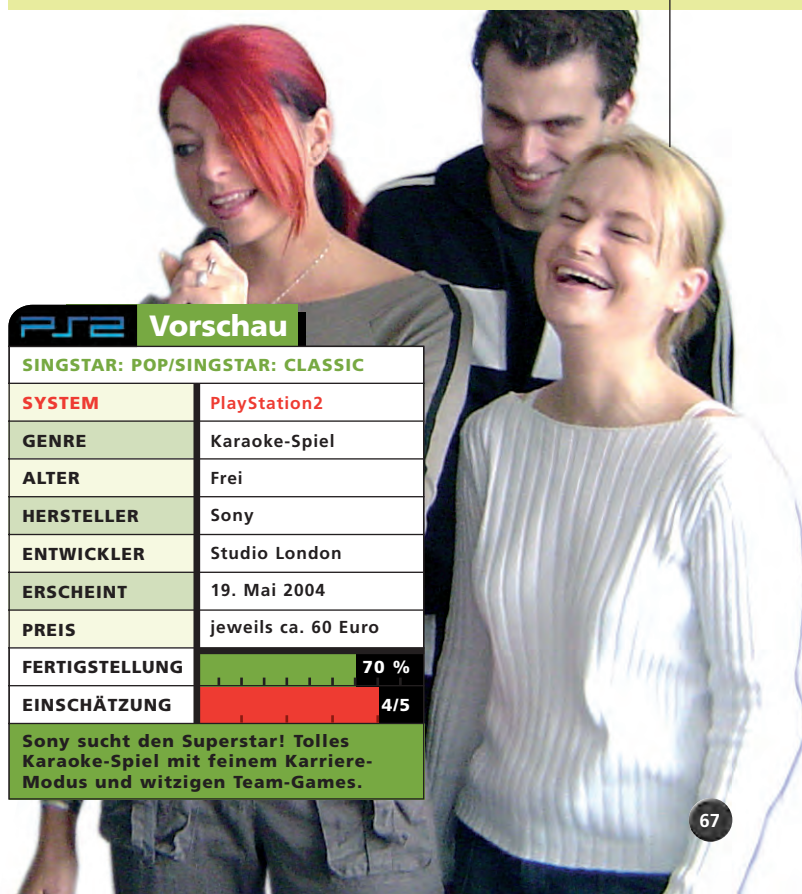
"SingStar" läuft erst ab zwei Leuten aufwärts zu Hochform auf. Allein im (ehemals) stillen Käm-

merlein kommt man sich schnell albern vor, wenn man "Careless Whisper" ins Mikro haucht. Doch stimmen Stimmung und Stimmband-Ölung, dann greift auch der untalentierteste Bohlen-Imitator zum Gesangs-Prügel und will zeigen, dass er besser "Ace of Spades" grölen kann, als der Sänger von Motörhead. Und den Mädels gefällt's auch, siehe Kollegin Kristina.

Hier die (noch unvollständige) Songliste.

SINGSTAR: CLASSIC

A-ha	Take On Me
B-52's	Love Shack
Bananarama	Venus
Bill Withers	Aint No Sunshine
Blondie	Heart Of Glass
Carl Douglas	Kung Fu Fighting
Dee-Lite	Groove Is In The Heart
Elton John	Crocodile Rock
Elvis Presley	Suspicious Minds
En Vogue	Free Your Mind
George Michael	Careless Whisper
Madonna	Like A Virgin
Mary Wells	My Guy
Motörhead	Ace Of Spades
Petula Clark	Downtown
Proclaimers	King Of The Road
Roy Orbison	Pretty Woman
Rick Astley	Never Gonna Give You Up
Village People	YMCA



PS2 Vorschau

SINGSTAR: POP/SINGSTAR: CLASSIC

SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Karaoke-Spiel
ALTER	Frei
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Studio London
ERSCHEINT	19. Mai 2004
PREIS	jeweils ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
EINSCHÄTZUNG	4/5

Sony sucht den Superstar! Tolles Karaoke-Spiel mit feinem Karriere-Modus und witzigen Team-Games.

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

Castlevania	74
Downhill Domination	90
Dynasty Warriors 4 Xtreme Legends ..	102
Final Fantasy X-2	70
I-Ninja	92
James Bond 007: Alles oder Nichts ..	78
Kaena	80
kill.switch	76
Legacy of Kain: Defiance ...	82
Midway Arcade Treasures ..	100
Nightshade	96
Puyo Pop Fever	100
R: Racing	98
Risiko: Die Weltherrschaft ..	99
Robocop	99
Rogue Ops	84
Scooby Doo: Fluch der Folianten ..	100
SOCOM: U.S. Navy Seals (Platinum) ...	102
Spawn Armageddon	94
Sphinx und die verfluchte Mumie	86
Whiplash	93
Wrath Unleashed	88

Hier sind wir!



☛ Unser Team (Redaktion, Layout, Online) sorgt alle vier Wochen für Spiele-Durchblick! Markus Häberlein, Michael Galuschka, Diane Feininger, Tobias Hartlehnert, Tanja Hartmann, Patric Roos (hinten v.l.n.r.), Christian Blendl, Fabian Käufer, Swen Harder, Thomas Szedlak (Mitte v.l.n.r.), Petra Breitenbach, Michael Stark, Kristina Arnold, Carsten Grauel (vorne v.l.n.r.)

DIE SKALA

0 - 19%	FINGER WEG!
20 - 39%	GURKE
40 - 49%	MÄSSIG SPASSIG
50 - 59%	DURCHSCHNITTlich
60 - 69%	GANZ O.K.
70 - 79%	KLASSESPIEL!
80 - 89%	TOPSPIEL!
90 - 100%	PFLICHTKAUF!

DAS PRÄDIKAT



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 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		STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS	
POSITIV ☛ Viele Bonus-Features ☛ Rundum tolle Optik ☛ Neue Fähigkeits-Extras optimal umgesetzt		NEGATIV ☛ Kameraprobleme ☛ Manchmal frustig ☛ Später seltene Rücksetzpunkte		87	
		UMFANG: 9/10			
		GRAFIK: 10/10			
		SOUND: 9/10			
Traumhaft inszeniertes Action-Hüpfspiel mit edler Technik.				PROZENT	

PlayStation2-Tests 03/2004

Die OPM2-Redaktion im Profil

CHRISTIAN BLENDL CHEFREDAKTEUR christian@opm2.de	THOMAS SZEDLAK STELLV. CHEFREDAKTEUR thomas@opm2.de	MARKUS HÄBERLEIN REDAKTEUR markus@opm2.de	CARSTEN GRAUEL REDAKTEUR carsten@opm2.de
Favorisierte Genres: Action, Strategie, Lichtpistolen-Ballereien, Oldies Spielt auf PS2: Maximo vs. Army of Zin, Flip-nic, WRC3, Simpsons Hit & Run Schaut zurzeit: Aufs Fieberthermometer Hört gerade: B5 Aktuell Freut sich auf: Wärmere Außentemperaturen Regt sich auf über: Den Schwierigkeitsgrad von "Galactica" (PS2)	 Favorisierte Genres: Rennspiele, Sportspiele, Ego-Shooter Spielt auf PS2: PES 3, SingStar, Need for Speed: Underground Schaut zurzeit: King of Queens (TV), Fluch der Karibik (DVD) Hört gerade: Wir sind Helden – Die Reklamation Freut sich auf: Meine fünfte E3 im Mai Regt sich auf über: Unfähige Politiker	 Favorisierte Genres: Action, Action-Adventure, Rennspiele Spielt auf PS2: Legacy of Kain: Defiance, Ratchet & Clank 2, Ghosthunter Schaut zurzeit: Alien Quadrilogy (DVD) Hört gerade: www.grooveradio.com Freut sich auf: Endlich günstigere Plasma- TVs Regt sich auf über: Talentreie Sänger in Casting-Shows	 Favorisierte Genres: Beat'em-Up, Rennspiele, Rollenspiele Spielt auf PS2: Final Fantasy X-2 Schaut zurzeit: Dark Water (DVD), Arac-Attack (DVD), Scrubs – Die Anfänger (TV) Hört gerade: Makai – Stealth Freut sich auf: Einen neuen MP3-Portable-Player Regt sich auf über: Abgeschlagene Autorückspiegel
MICHAEL GALUSCHKA REDAKTEUR michael@opm2.de	SWEN HARDER REDAKTEUR swen@opm2.de	PATRIC ROOS VOLONTÄR patric@opm2.de	
Favorisierte Genres: Rennspiele, Sportspiele, Rundenstrategie Spielt auf PS2: Colin McRae Rally 4 Schaut zurzeit: Finding Nemo (DVD) Hört gerade: At the Drive-In – Relationship of Command Freut sich auf: Den Start der Rallye-WM Regt sich auf über: Besserwisser, Neureiche, besserwissende Neureiche	 Favorisierte Genres: Sport, Action-Adventures, Beat'em-Up Spielt auf PS2: Sphinx und die verfluchte Mumie, PES 3 Schaut zurzeit: Deep Space Nine (DVD) Hört gerade: Outkast – Speakerboxx - The Love Below Freut sich auf: Die Rückkehr von Harald Schmidt Regt sich auf über: Star-Such- oder Star-Verbann-Shows	 Favorisierte Genres: Jump'n'Run, Sportspiele, Beat'em-Up Spielt auf PS2: PES 3, NBA Live 2004, Whiplash Schaut zurzeit: AND 1 Mixtape No. 6 (DVD), Scrubs – Die Anfänger (TV) Hört gerade: Elephant Man – Good 2 Go Freut sich auf: Sommer Regt sich auf über: Das aktuelle TV-Programm	

DER TEST DES MONATS Final Fantasy X-2



🔔 In der direkten Fortsetzung von "Final Fantasy X" spielen diese drei Damen die Hauptrollen.



🔔 Zwar können keine Aeons mehr beschworen werden, doch dafür gibt's jetzt Spezial-Kostüme.

Final Fantasy X-2



Die Geschichte geht weiter: Nach dem Sieg über Sin macht sich Yuna auf die Suche nach ihrem **verschollenen Freund Tidus**.



Das Trio in Renderoptik (oben). Rikkus Bruder sitzt am Steuer der Celsius (unten).



Rikku pumpt die Monsterspinne voll Blei. Die störenden Bildbalken oben und unten fallen auf dem heimischen Schirm etwa so üppig aus wie hier gezeigt. Die Proportionen stimmen aber.

Seit dem Tod des zerstörerischen Übermonsters Sin sind nun zwei Jahre vergangen. Die Angst ist aus Spira verschwunden, es herrscht wieder Frieden. Auch die Mitglieder der heroischen Kämpfertruppe aus "Final Fantasy X" führen inzwischen ein ganz normales Leben.

Kimahri beispielsweise ist zum Berg Gagazet zurückgekehrt und führt nun das Volk der Ronso an, Wakka und Lulu hingegen wohnen auf der Insel Besaid und erwarten sogar Nachwuchs. Die beiden Mädchen Yuna und Rikku haben eine Karriere als Popstars eingeschlagen. Zu Beginn von "Final Fantasy X-2" geben sie im Stadion von Luca ein Konzert vor einem gewaltigen Publikum. Zur Band gehört noch eine Dritte:

Paine. Sie wirkt kühl, redet wenig und trägt bevorzugt Schwarz. Sie bildet sozusagen das raue Gegenstück zur sanftmütigen Yuna und zur witzig-niedlichen Rikku.

Bitte melde dich

Vor einiger Zeit erhielt Yuna von ihrem ehemaligen Bodyguard Kimahri einen magischen Sphäroiden mit einer Videoaufzeichnung von Tidus – oder von jemandem, der ihm sehr ähnlich sieht (Kenner des Vorgängers erinnern sich, was Tidus nach Sins Tod zugestoßen ist). Existiert er womöglich doch noch? Um das herauszufinden, heuert Yuna beim Möwenpack an.

Diese Gruppe, der auch Rikku und Paine angehören, sucht ganz Spira nach Sphäroiden ab. Gemeinsam fliegen sie mit dem Luftschiff Celsius von Rikkus Bruder durch die Gegend, decken Geheimnisse auf, besorgen wichtige Gegenstände und stellen sich einer Unzahl von Monstern, Tieren und übernatürlichen Wesen.

Im Gegensatz zu "Final Fantasy X", dessen Spielablauf recht geradlinig war, darf der Spieler nun zumindest an einigen Stellen seinen Weg selbst bestimmen. Die Handlung wird durch die Erledigung von Schlüsselmissionen vorangetrieben. Ihr befreit di-

verse Tempel von Monstern, sucht nach vermissten Personen oder holt den Sphäroiden zurück, der euch zuvor von einer fiesen, konkurrierenden Sphäro-Hunter-Gruppe, dem Leblanc-Syndicat, gestohlen wurde.

Immer dann, wenn ihr eine Mission geschafft habt, erscheinen auf der Landkarte eures Flugschiffes Celsius aktive Verbindungen. Diese Markierungen sagen euch, wo es mit der Haupthandlung weitergeht. Es liegt jedoch ganz bei euch, welche Aufgabe ihr als nächstes anpacken wollt.

Überdies könnt ihr euch in einigen Orten, die gerade nicht mit dem Hinweis "aktive Verbindung" gekennzeichnet sind, Spezialaufträge abholen. Beispielsweise sucht ihr nach verschollenen Kaktus-Leuten (Kaktoren) oder nehmt an Wettbewerben teil. Dadurch bekommt ihr neue Items und beeinflusst auch die Geschichte.

Im Zeichen der Zeit

Bisher hat es noch kein "Final Fantasy" gegeben, dessen Kampfsystem im Vergleich zu dem des Vorgängers nicht zumindest überarbeitet, wenn nicht sogar komplett neu gestaltet wurde. Diesmal griff Entwickler Square-Enix auf das bereits bekannte "Active Time Battle"-System zurück, das in ähnlicher Form

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Final Fantasy X	Sony	06/2002	88%
Natürlich ist der Vorgänger die beste Alternative und sollte am besten noch vor "FFX-2" gespielt werden.			
Arc: Twilight o.t.Sp.	Sony	02/2004	81%
Der Grafikstil ähnelt dem von "FFX-2" ein wenig. Die Kämpfe sind bei Arc allerdings rundenbasiert.			
Breath of Fire: D.Q.	Capcom	11/2003	80%
Auch beim neuesten "Breath of Fire" gibt's dynamische Kämpfe und einen verzweigten Handlungsstrang.			



Die Kostümsphäroiden werden in die Mulden der Paletten (rechts im Bild) eingesetzt.

schon in früheren "Final Fantasy"-Episoden Verwendung fand. Jeder Charakter hat eine individuelle Zeitleiste, die sich gleichmäßig füllt. Sobald die Leiste voll ist, kann man einen Befehl aus dem Menü auswählen.

Standardaktionen wie ein normaler Angriff, ein einfacher Heilzauber oder das Stehlen eines Gegenstands führen die Damen sofort aus. Schwerere Aktionen wie Schutzzauber oder magische Attacken benötigen einige Vorbereitungszeit.

Mehr Dynamik, mehr Hektik

Im Gegensatz zu einem strikt rundenbasierten Kampfsystem, bei dem Spieler und Computer-Gegner immer abwechselnd agieren, zählt hier auch die Schnelligkeit. Während sich euer Charakter noch von einer schweren Aktion erholt oder ihr über die nächste Attacke nachgrübelt, könnte der Gegner zweimal angreifen.

Wer etwas länger über seine Taktik nachsinnen will, aktiviert den Halte-Modus. Dann nämlich wird der Kampf angehalten, sobald ihr in den Menüs stöbert.

Das "Active Time Battle"-System wird euch anfangs sicher sehr hektisch und unübersichtlich erscheinen, da ihr gleichzeitig die Zeitleisten, das Befehlsmenü und die



Zusatzmission: Der kleine Tobli (links) will unbedingt ein erfolgreiches Konzert auf die Beine stellen. Mit der Hilfe des "Möwenpacks" klappt das schließlich auch.

Aktionen auf dem Bildschirm im Auge behalten müsst. Aber mit zunehmender Spieldauer kommt ihr immer besser damit zurecht und erkennt die taktischen Möglichkeiten.

Anziehen, ausziehen

Das Sphärobrett, mit dem ihr in "Final Fantasy X" eure Charaktere weiterentwickelt habt, ist der Kombination aus Kostümsphäroiden und Kostümpaletten gewichen. Beides bekommt ihr durch die Erledigung von Haupt- und Nebenmissionen.

Legt eines der Mädels so einen Kostümsphäroiden an, erhält es neben einem schicken neuen Outfit auch besondere Fähigkeiten. Von Haus aus ist Yuna eine Schützin mit Pistolen, wenn sie aber das Weißmagier-Gewand überstreift, verwandelt sie sich in eine Fachfrau für Heilung und Schutzzauber. Paine ist meist als Kriegerin unterwegs und wehrt sich mit einem Schwert. Mit der entsprechenden Kugel wird sie zur Sängerin, die durch Tanz und Gesang die Attribute ihrer Partnerinnen steigert oder die Gegner für bestimmte Zeit einschläft.

Um einen Sphäroiden anlegen zu können, müsst ihr ihn in eine der Mulden eurer aktiven Kostümpalette einsetzen. Die Mulden sind durch Linien miteinander verbunden und bilden so ein geschlossenes Netz. Im Kampf könnt ihr immer nur zur nächsten Kostümkugel wechseln.

Einige Paletten bieten Platz für fünf oder sechs Kugeln, andere nur für zwei. Zusätzlich steigern manche Paletten eure Werte oder statten euch mit einer neuen Technik aus. Die Wahl der Kostümpalette beeinflusst also, welche und wie viele Garderoben euch im Kampf zur Verfügung stehen. Je öfter eine Figur einen bestimmten Kostümsphäroiden benutzt,

Das ist anders

Ein Überblick über die wichtigsten Änderungen im Vergleich zu "FFX"

Kampfsystem: Das Conditional-Turn-Based-System wurde durch das Active-Time-Battle-System ersetzt. Jetzt spielen Zeit und Schnelligkeit wichtige Rollen.

Kostüme: Vorher hatten alle Charaktere spezielle Talente und wechselten sich im Kampf ab. Jetzt wechseln die drei Hauptfiguren ihr Aussehen und ihre Fähigkeiten mithilfe der Kostümsphäroiden.

Missionen: Der lineare Spielverlauf von "FFX" ist einem Handlungsstrang mit Abzweigungen und Zusatzmissionen gewichen, durch die der Ausgang der Geschichte beeinflusst werden kann.

Atmosphäre: "FFX" hatte eine bedrückendere Stimmung, melancholische oder traurige Momente dominierten. "FFX-2" ist stellenweise lustiger, heiterer und humorvoller. Die poppige Musik trägt ihren Teil dazu bei.

Korrekte Proportionen: Eine richtige PAL-Anpassung mit 60Hz-Modus haben beide Teile nicht, doch bei "FFX-2" bleiben uns Pfannkuchengesichter und ein gestauchtes Bild erspart.



Bei den Kämpfen in "FFX" zeigt eine Rangfolge an, wer wann am Zug ist.



☛ Erst wenn eine Kämpferin alle Kostümsphäroiden auf einer Palette durchgewechselt hat, kann sie ihren Spezial-Sphäroiden aktivieren. Hier sitzt Rikku auf ihrer zweibeinigen Kampfmaschine.

desto schneller lernt seine Trägerin dessen neue Techniken. Unter dem Menüpunkt Schwert-Tech beispielsweise finden sich die magischen Schwertattacken einer Kriegerin, mit denen die Kraft, die Magie, die physische Abwehr oder die geistige Widerstandsfähigkeit eines Gegners gesenkt werden können. Eine Schwarzmagierin hingegen verfügt über Elementzauber wie Feuer oder Wasser, mit denen körperlich abwehrstarke Gegner ausgeschaltet werden.

Diese "Abilities" (Fähigkeiten, Begabungen) werden nach und nach durch das Sammeln von Ability-Points freigeschaltet, und die wiederum bekommt ihr mit jedem Kampf. Ihr legt selbst fest, welche Fähigkeit ihr als nächstes erlernen möchtet. So könnt ihr eure Charaktere individuell auf die einzelnen Sphäroiden spezialisieren und zu Meistern ausbilden.

Grafik-Wiederverwertung

Dass sich "Final Fantasy X-2" optisch nicht gravierend vom Vorgänger unterscheiden würde, war von vornherein klar. Dennoch sind wir enttäuscht darüber, dass es kaum neue Orte gibt. Sämtliche Regionen wie die Insel Besaid, den Macalania-Wald, die Wüste Bikanel oder die Ruinen von Zanarkand kennt man bereits, auch wenn hier und da ein paar neue Räume, Pfade oder auch Höhlen hinzugekommen

sind. Dadurch macht das Spiel zwar nicht weniger Spaß, trotzdem wären ein oder zwei neue Kulissen wünschenswert gewesen. Dafür sind die Animationen extrem gut gelungen, die Mimik der Kämpferinnen wurde sogar noch verbessert. Selbst ohne Sprachausgabe und Untertitel werden die Emotionen der Hauptfiguren einwandfrei vermittelt. Selten hat man ausdrucksstärkere Videospielfiguren gesehen.

Wer nach dem PAL-Anpassungsdesaster von "Final Fantasy X" diesmal auf Vollbild und Originalgeschwindigkeit gehofft hat, wird leider ein weiteres Mal enttäuscht. Zentimeter dicke Balken oben und unten rahmen das Bild ein, und im Vergleich mit der U.S.-Version spielt sich die europäische Variante deutlich langsamer.

Doch bevor jetzt das große Geschrei losgeht: Die Original-Proportionen wurden beibehalten, das Bild ist weder gestaucht noch beschnitten. Durch die Balken entsteht so ein Breitformat, auf dem links und rechts sogar mehr Bildinformationen zu sehen sind als bei der amerikanischen Version. Deswegen brauchen sich Besitzer eines 16:9-Fernsehgeräts also kein bisschen ärgern.

☛ **CARSTEN GRAUEL**



☛ Sobald die grünen Zeitleisten gefüllt sind, darf ein neuer Befehl gewählt werden.

PS2 Meinung

CARSTEN GRAUEL



"FFX-2" ist in vielerlei Hinsicht gewöhnungsbedürftig. Einerseits fühlen sich Kenner des Prequels aufgrund der bekannten Figuren und Örtlichkeiten wie zu

Hause. Auf der anderen Seite muss man sich mit Girlie-Heldinnen, Popmusik und vermehrtem Einsatz von Slapstick-Humor anfreunden. Wer damit keine Probleme hat (Skeptiker sollten sich nicht abschrecken lassen), bekommt ein atmosphärisches RPG mit relativ kurzem Hauptstrang, aber vielen Geheimnissen abseits der Standardwege.

FABIAN KÄUFER



Der Wechsel von einer ernsten Atmosphäre hin zu einem eher poppig-bunten Stil war für mich wie ein Kulturschock, doch nach wenigen Stunden fand ich sogar

Gefallen daran – ist mal was anderes. Das gleiche gilt für das Kampfsystem. Zuerst war ich von der hektischen Menülickerei etwas demotiviert, später haben mir die taktischen und dynamischen Kämpfe richtig Spaß gemacht. Unterm Strich hat Square-Enix dann doch kaum etwas falsch gemacht.

TOBIAS SCHWEIKL





An "FFX-2" gefällt mir besonders, dass der Spielverlauf nun nicht mehr so linear ist wie beim Vorgänger. Endlich darf ich selbst entscheiden, wo ich nach

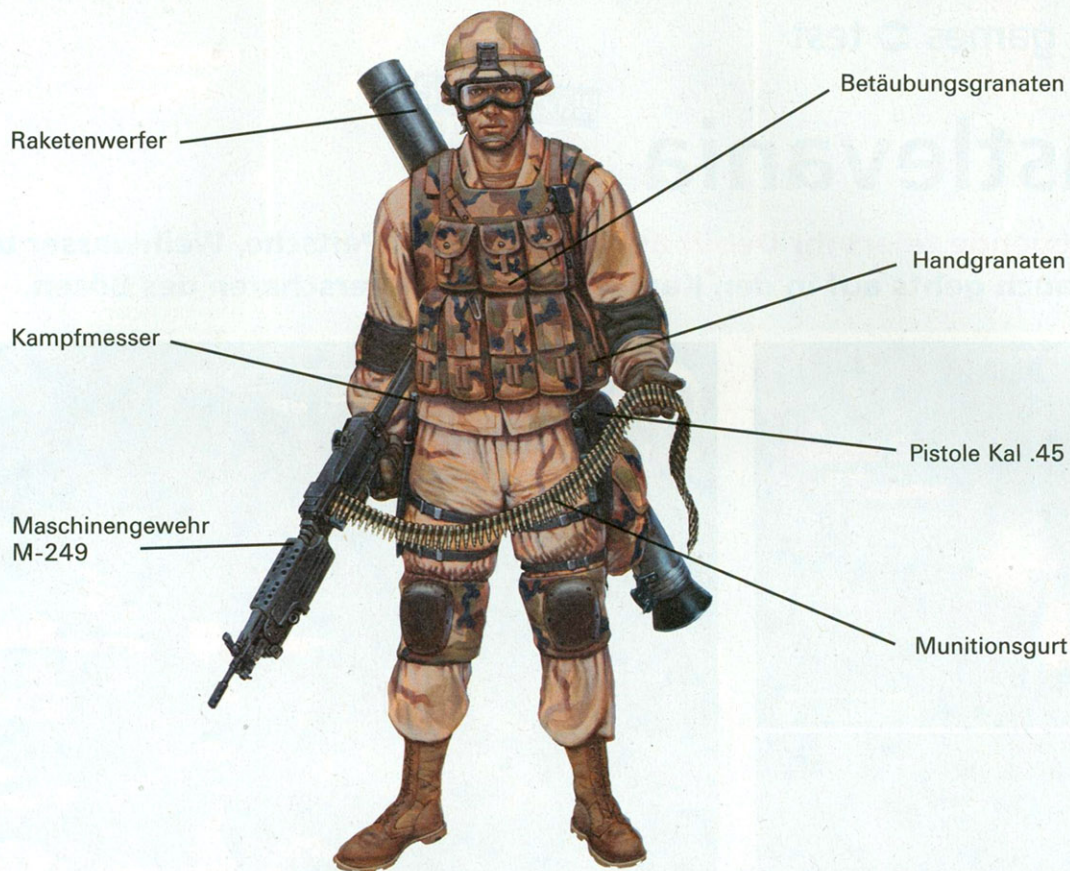
neuen Geheimnissen suche oder welche Missionen ich als nächstes erledige. Und nebenbei erfahre ich sogar noch mehr Details über die Geschichte. Allerdings kann man schnell was verpassen. Einmal den falschen Weg eingeschlagen und der Bonusgegenstand oder der Story-Schnipsel ist verloren – wenn man den Save nicht neu lädt.



PS2 Testergebnis

FINAL FANTASY X-2		Rollenspiel	Alter: ab 12		
Hersteller: EA	Entwickler: Square-Enix	Erscheint: 20.02.2004		Preis: ca. 60 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, 16:9 (permanent)		STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS	
POSITIV 👉 Komplexes Kampfsys. 👉 Glasklarer Sound 👉 Hervorragende Mimik und Animationen	NEGATIV 👉 Keine PAL-Anpassung 👉 Anfangs unübersichtl. 👉 Fast keine neuen Örtlichkeiten	UMFANG: 9/10			
		GRAFIK: 9/10			
		SOUND: 9/10			
Stilistisch und spielerisch umgekrempelter "FFX"-Nachfolger				PROZENT	





**Die Genfer Konvention hat viele Waffen erlaubt.
Diese würde sie strengstens verbieten.**



Maximo ist zurück. Aus unzähligen Schlachten. In denen er die tödlichsten Waffen erobert und die kaltblütigsten Moves erlernt hat. Jetzt ist er bereit. Für den Feldzug seines Lebens. Gegen die grausamsten Kreaturen des Universums. Eine blutrünstige Übermacht. Die er nur ausrotten kann, wenn er auch die gewaltigste aller Waffen zum Einsatz bringt, die je ein Held benutzt hat - seine Boxer-Shorts.



Castlevania



Eine Legende feiert ihr Debüt auf der PS2 – mit Peitsche, Weihwasser und Knoblauch gehts auf in den Kampf gegen die Heerscharen des Bösen.



In Rinaldos Hütte könnt ihr euch mit allerlei nützlichen Gegenständen eindecken.



Vor der großen Keule dieses roten Ungeheuers solltet ihr euch in Acht nehmen. Zum Glück bewegt es sich sehr träge und kann mit schnellen Bewegungen recht leicht bezwungen werden.

Wenn der Name Belmont fällt, wird allen Vampiren dieser Welt Angst und Bange. In unzähligen Spielen auf den verschiedensten Konsolen hat der Peitschenschwinger-Clan bereits Jagd auf untotes Gesindel gemacht. Von ziemlich verhunzten Auftritten auf Nintendos N64 einmal abgesehen, setzte die Reihe bisher konsequent auf klassische 2D-Grafik. Anders im PS2-Debüt: Ihr steuert euren Helden, den kampferprobten Kreuzritter Leon Belmont, in einer an "Devil May Cry"

erinnernden Ansicht durch das ausladende Schloss eines abgrundtief bösen Vampirfürsten namens Walter Bernhard.

Fünfmal Hölle und zurück

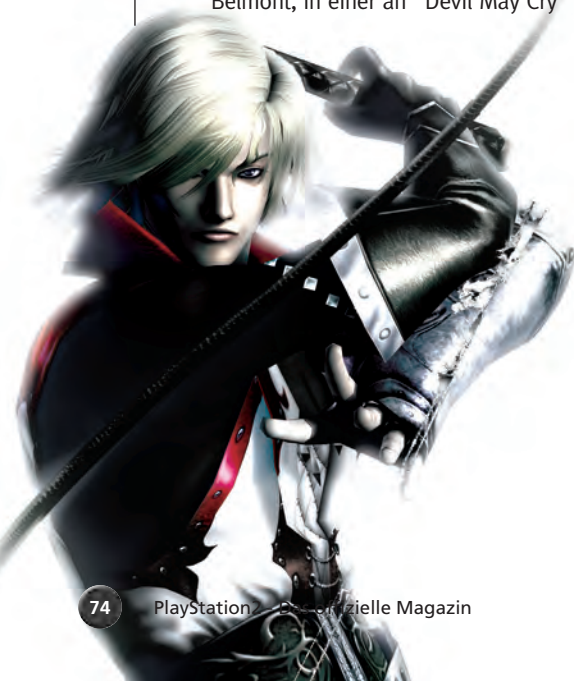
Natürlich macht Leon dort keinen Urlaub, sondern will seine von Bernhard entführte Herzensdame Sara befreien. Konami hat aus dem simplen Plot eine sehr spannende Geschichte gestrickt. Einen Großteil tragen dazu die faszinierenden Charaktere bei, die euch im Verlauf eurer Odyssee über den Weg laufen, denn ihr seid nicht der Einzige, der dem Treiben des teuflischen Hausherrn ein Ende setzen will. Bereits im Intro trifft ihr beispielsweise auf den freundlichen Rinaldo Gandolini, der eine Hütte vor dem Schloss bewohnt und von dem ihr Informationen und nützliche Items bekommt.

Seine Tränke und Rüstungen werdet ihr bitter nötig haben, denn innerhalb der Schlossmauern ist im wahrsten Sinne des Wortes der Teufel los. Von einer zentralen Halle aus könnt ihr die fünf verschiedenen Levels des Spiels erreichen und sie in beliebiger Reihenfolge absolvieren. Anfangs verfügt euer Held nur über Standard-Moves wie Springen und einige wenige verschiedene Peitschenschläge. Damit ihr euch auch härterer Brocken erweh-

ren könnt, lernt Leon im Verlauf des Spiels automatisch neue Moves hinzu. Dazu gehören neben Verteidigungstechniken, wie flinke Sprüngen zur Seite, auch coole Komboattacken für eure Peitsche, die selbst einen gewissen Indiana Jones erblassen lassen würden.

Peitsch dich durch

Im Umgang mit der Waffe fit zu sein, ist eine Grundvoraussetzung, um nicht bereits nach kurzer Zeit als Zombiefutter zu enden, denn der Schwerpunkt des Spielablaufs liegt auf den vielen Kämpfen. Oftmals müssen alle Feinde innerhalb eines Raumes zerlegt werden, bevor ihr euren Weg fortsetzen könnt. Damit das Ganze nicht in ein stupides Durchmetzeln ausartet, sind die Levels nicht



PS2 Genrekonkurrenten			
Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Blood Omen 2	Eidos	05/2002	88%
Endlich mal der Böse sein: Als fieser Vampir Kain beißt ihr euch in "Blood Omen 2" durch ein tolles Abenteuer.			
Devil May Cry 2	Capcom	04/2003	78%
Dämonenkiller Dante rettet die Welt. Hervorragend präsentiert, spielerisch aber schwächer als Teil eins.			
Chaos Legion	Capcom	10/2003	78%
Wenn Ordensritter Sieg fiese Monsterhorden plättet, spielt sich das eher simpel, sieht aber sehr schick aus.			

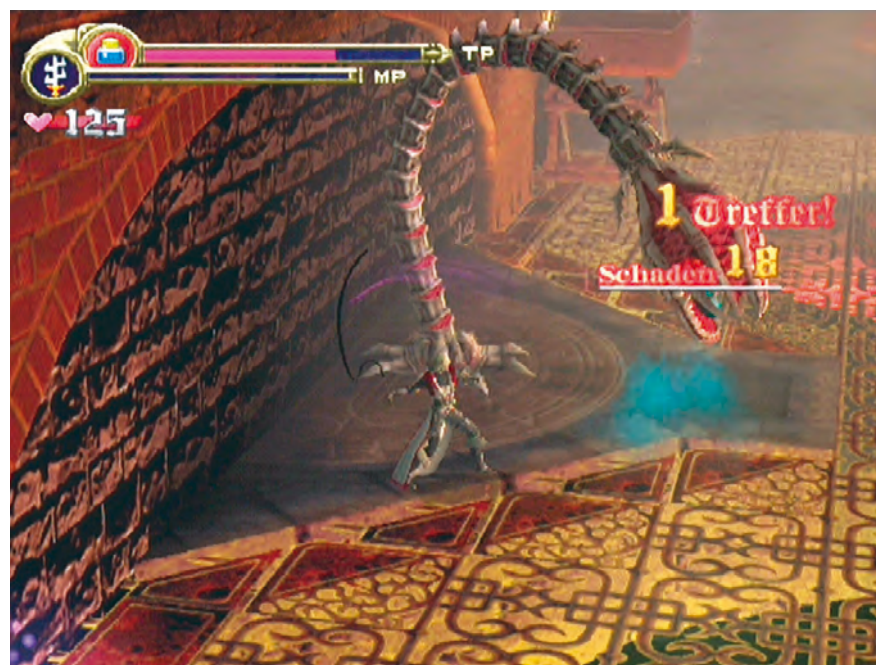


❶ An den Speicherpunkten füllt sich praktischerweise auch eure Energie wieder auf.

❷ Nanu, wer schwebt denn da Richtung Schloss? Die Auflösung erfahrt ihr im Spiel.



❸ Mit Hilfe eines starken Feuerzaubers hält sich Leon eine Horde Fischmänner vom Hals.



❹ Dieses Pflanzenmonster verträgt jede Menge Treffer. Die Anzeige am rechten Bildrand informiert euch darüber, wie viel Schaden eure Angriffe anrichten.

linear aufgebaut und lassen euch mit vielen Abzweigungen die Wahl, auf welchem Weg es weitergehen soll.

Schaurig schöner Trip

Damit ihr euch in der riesigen Fürstenresidenz nicht hoffnungslos verirrt, könnt ihr stets einen Blick auf die vorbildliche Karte werfen. Sehr praktisch: Findet ihr unterwegs so genannte Markiersteine, könnt ihr aktuell unerreichbare Areale auf der Karte kennzeichnen, um sie später wiederzufinden, sobald ihr das zum Weiterkommen notwendige Item eingesackt habt. Gewiefte Entdecker werden für das Vordringen in entlegene Winkel des Schlosses mit wertvollen Fundstücken, wie etwa verzauberte Peitschen, belohnt, die besonders effektiv gegen bestimmte Gegner wirken.

Weitere Helfer im Kampf gegen die dunkle Brut sind die verschiedenen Sekundärwaffen wie Äxte und Dolche, von denen ihr jeweils eine bei euch tragt. Diese könnt ihr mit Hilfe verschiedenfarbiger Kugeln, Orbs genannt, zusätzlich verstärken. Ihr erhaltet je einen Orb für den Sieg über den mächtigen Endgegner eines Levels. Magisch begabt ist euer Held außerdem und kann bei ausreichend vorhandenen Magiepunkten

eine Reihe von Relikten einsetzen, die ihn beispielsweise kurzzeitig schneller laufen lassen oder stärker machen.

Stark ist auch die Präsentation: Leon kämpft sich durch prächtige Bauten und selbst bei sehr vielen Bösewichtern auf dem Bildschirm bleibt die Grafik flüssig. Allerdings hätte etwas mehr optische Abwechslung innerhalb der Levels nicht geschadet, manchmal habt ihr das Gefühl, durch immer gleiche Räume zu laufen. Gar nichts zu meckern gibts hingegen beim Sound. Die aufwändigen Kompositionen, die gekonnt verschiedene Musikstile miteinander vereinen, sorgen für eine tolle Atmosphäre.


☛ **FABIAN KÄUFER**

PS2 Meinung



Den Sprung in die dritte Dimension hat "Castlevania" überzeugend geschafft. Die Kameraperspektive lässt sich zwar nicht beeinflussen, setzt das Geschehen aber bis auf wenige Ausnahmen gut in Szene. Spielerisch hat man sich auf alte Tugenden verlassen, und das ist gut so: Die Mischung aus spektakulären Kämpfen und ausgiebiger Erkundung des Schlosses macht süchtig. Umso bedauerlicher, dass der Spaß so schnell vorüber ist. Mehr als zehn Stunden werdet ihr kaum benötigen, um zum Oberbösewicht vorzudringen. Dank Bonuscharakteren und versteckter Items lohnt sich aber auch ein erneutes Durchspielen.

PS2 Testergebnis

CASTLEVANIA		Action	Alter: ab 12	
Hersteller: Konami	Entwickler: Konami	Erscheint: 13.02.2004		Preis: ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, Sprachausgabe engl., Text dt., mehrsprachig, 50/60Hz, Dolby Pro Logic II		STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS
POSITIV 👉 Astreine Spielbarkeit 👉 Dichte Atmosphäre 👉 Grafik und Sound auf sehr hohem Niveau	NEGATIV 👉 Zu schnell vorbei 👉 Viele ähnliche Räume 👉 (Ganz seltene) Übersichtsprobleme	UMFANG: 7/10		86
		GRAFIK: 8/10		
		SOUND: 10/10		
Sehr motivierender Action-Kracher in schicker Verpackung.				PROZENT



kill.switch

In Deckung! Abseits ausgetretener Schleichwege und Taktik-Scharmützel bringt dieser Shooter frischen Wind ins Action-Genre.



☛ Steht der Feind so nahe, könnt ihr auch direkt aus der Deckung auf ihn feuern.



☛ Jetzt heißt es die Beine in die Hand nehmen: Da die Gegner so gut wie immer treffen, segnet ihr ohne ausreichenden Schutz schnell das Zeitliche.

Dem ersten Eindruck nach hat Namco mit "kill.switch" einen unscheinbaren, wenig originellen 08/15-Shooter abgeliefert. Ihr rennt mit eurem Männchen im typischen Supersoldaten-Stil durch meist düstere Levels und tötet zahlreiche Feinde. Doch wer meint, wie Rambo durch die Gegend rumpeln zu können, küsst allzu bald die Grasnarbe. Die Gegner schießen nicht nur scharf, sondern auch sehr gut – außerdem ist euer namenloser Protagonist recht empfindlich.

Manndeckung

Rund um den Bedarf nach Schutz haben die Entwickler das gesamte Spiel aufgebaut. Ihr hangelt euch in den Missionen von Deckung zu Deckung und erledigt von dort aus die Feindesscharen. Feuert ihr aus geschützter Position heraus, ist eure Trefferquote vergleichsweise gering, rückt ihr hingegen ein wenig heraus, werdet ihr selbst zur Zielscheibe. Das mag sich nicht übermäßig aufregend anfühlen, doch mit nur wenigen Elementen entsteht knisternde Spannung: Die ständige Unsicherheit, aus welcher Richtung der nächste Gegner kommt, und die Frage, ob man sich die richtige Nische oder Säule als Versteck aus erkoren

hat, halten in Atem. Auf Nahkampf trainierte Soldaten und diverse Granaten sorgen für zusätzlichen Nervenkitzel, die auch so zeitgemäßen Stealth- und Schleichelemente hat sich Namco komplett verkniffen.

Da Level- und Missionsdesign im Gegensatz zum Spielprinzip arm sind an sprühenden Einfällen, verliert die Hatz von Deckung zu Deckung bald an Reiz. Doch bevor es richtig langweilig wird, ist das Spektakel auch schon vorbei. Mit 15 kurzen Abschnitten gehört "kill.switch" zu den schlanken Spielen. Angesichts der eingeschränkten Abwechslung eher ein Pluspunkt, die paar Stunden sind ebenso kurz wie kurzweilig.

➔ MICHAEL GALUSCHKA

PS2 Meinung



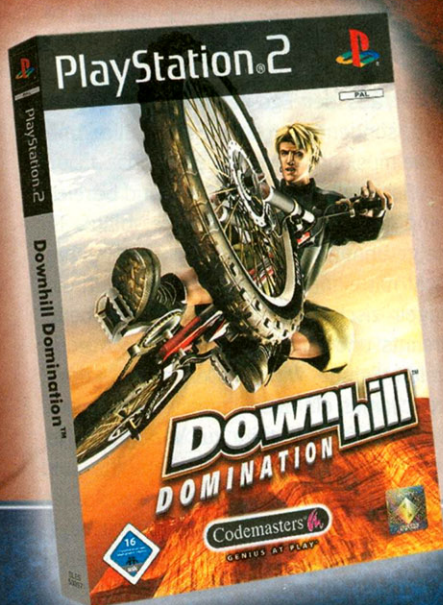
Seine 71 Prozent musste sich "kill.switch" sehr mühsam erkämpfen, denn der Shooter schwächelt in allzu vielen Bereichen. Eintönige Missionen, langweiliges Leveldesign und strohdumme Gegner machen ihn eigentlich zum Fall für die Recyclingtonne. Und doch nur eigentlich – ist es doch faszinierend, wie eine einzige Idee, toll umgesetzt, ein Spiel in der Wertungsskala nach oben hieven kann. Wenn einem in der Deckung links und rechts die Kugeln um die Ohren pfeifen, dann strömt das Adrenalin nur so durch die Blutbahnen. Und das ganz ohne nervige Schleicheinlagen oder dröge Taktik-Spielereien.

PS2 Testergebnis

KILL SWITCH		Action	Alter: noch nicht bekannt		
Hersteller: Sony		Entwickler: Namco		Erscheint: 18.02.	Preis: ca. 60 Euro
1 Spieler , Memory Card, analog, DS2, Sprachausgabe Deutsch, Text Deutsch, mehrsprachig				STEUERUNG:	7/10
POSITIV		NEGATIV		UMFANG:	4/10
🔪 Teilweise nette Grafik		🔪 Sehr kurze Spieldauer		GRAFIK:	71
🔪 Spannende Gefechte		🔪 Schwache Gegner-KI			
🔪 Gut umgesetztes In-Deckung-gehen.		🔪 Langweiliges Missions- und Leveldesign		SOUND:	
Kurzfristig sehr motivierender Shooter mit frischen Ideen.					PROZENT

WIE KRANK BIST DU WIRKLICH?

Downhill DOMINATION™




Incog Inc.
entertainment



PlayStation 2



www.codemasters.de

Codemasters® 

GENIUS AT PLAY™

Zu hart für Weicheier.

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

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

James Bond: Alles oder Nichts

James Bond beweist in einem **packenden Actionhit**, dass ein Agentenspiel nicht zwangsläufig auf Stealth-Elemente setzen muss.



An der grünen Anzeige seht ihr, dass James den Gegner nun voll im Visier hat.



Auch auf dem Motorrad seid ihr feindlichen Angriffen nicht hilflos ausgeliefert: In wenigen Sekunden erlebt die Besatzung des Jeeps dank des Flammenwerfers eine feurige Überraschung.

Hollywood auf der PS2

In "Alles oder Nichts" trifft ihr auf Polygonabbilder vieler berühmter Stars. Hier zeigen wir euch exemplarisch jeweils zwei Bilder von Bond-Darsteller Pierce Brosnan und der hübschen Heidi Klum. Wie ihr seht, haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet, denn die Ähnlichkeit zwischen realem Vorbild und Figur im Spiel ist verblüffend.

Pierce Brosnan

Der "echte" Pierce: Pierce im Spiel:



Heidi Klum

Die "echte" Heidi: Heidi im Spiel:



Die bisherigen PS2-Auftritte des britischen Top-Agenten, "Agent im Kreuzfeuer" und "Nightfire", ernten gute, jedoch keine überragenden Kritiken. Die Entwickler haben sich für "Alles oder Nichts" nun mächtig ins Zeug gelegt und das Ergebnis hat sich die Bezeichnung Spiel-Film redlich verdient.

Obwohl es, wie bei den Vorgängern, keine Filmvorlage gibt, finden sich im Spiel jede Menge Schauspieler und Stars wie Bond-Darsteller Pierce Brosnan himself, Willem Dafoe, und Sängerin Mya. Die Dame komponierte zudem eigens für das Spiel den Titelsong im typischen Bond-Stil.

Stressiges Agentenleben

Ebenso typisch ist auch die klischeehafte Hintergrundgeschichte um den frustrierten Ex-KGB-Agenten Nikolai Diavolo, der mit allen Mitteln versucht, hochmoderne Nano-Technologie in seinen Besitz zu bringen. Mit deren Hilfe will er natürlich die Weltherrschaft an sich reißen.

In einem spielbaren Prolog dürft ihr euch schon vor Einblendung des Titels mit den Grundlagen der Steuerung vertraut machen. Kennern der Vorgänger fällt hierbei auf, dass James in "Alles oder Nichts" nicht

länger aus der Ego-Perspektive gesteuert wird, sondern dem Spieler den Blick über seine muskulöse Schulter gewährt.

Schon die ersten Minuten sind bezeichnend für den gesamten Spielablauf. Ihr steigt unmittelbar in ein heißes Feuergefecht mit einer Übermacht an Gegnern ein, Kugeln zischen an euch vorbei und überall brennt und knallt. Damit ihr euch eurer vielen Feinde wirksam erwehren könnt, steht James ein ausgesprochen umfangreiches Waffenrepertoire zur Verfügung. Neben Schrotflinte, Schnellfeuerwaffe und Scharfschützengewehr gehört dazu auch schwereres Geschütz wie der durchschlagskräftige Raketenwerfer, mit dem sich selbst feindliche Helikopter wegpusten lassen.

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Max Payne 2	Rockstar	02/2004	80%
Ähnlich spannender Action-Shooter mit deutlich schlechterer Grafik und etwas zu geringem Umfang.			
Enter the Matrix	Atari	07/2003	77%
Mit schlichter Grafik und vielen nervigen Fehlern ist die actionlastige Filmumsetzung eine Enttäuschung.			
kill.switch	Sony	03/2004	71%
Third-Person-Shooter, der von seinem coolen "Verstecken"-Feature lebt. Ansonsten eher öde.			



❗ Diese Brücke hat den Raketen unseres Helikopters nicht allzu lange getrotzt.

Geht euch die Munition aus, teilt ihr im Nahkampf kräftig aus, segnet dabei aber recht schnell das Zeitliche, denn meistens steht ihr nicht nur einem, sondern mehreren Bösewichtern gegenüber.

Neben den obligatorischen Agentenutensilien wie Nachtsichtgerät und Granaten habt ihr einen ungemein praktischen Enterhaken dabei, den ihr häufig brauchen werdet. Ihr könnt euch mit diesem nicht nur auf höher gelegene Ebenen hinaufziehen, sondern euch daran angebunden auch hemmungslos von Häusern und Klippen stürzen. Sieht genial aus und sorgt für echte Adrenalinstöße vor der PS2.

Im Panzer durch Peru

Weniger aufregend ist das Leveldesign, alle Missionen laufen sehr linear ab, verschiedene Lösungswege sind nicht vorgesehen. Langweilig wird das Agentenleben trotz simplem Spielablauf aber nicht, denn Bond wäre nicht Bond, wenn er nicht auch in einer Vielzahl PS-starker Vehikel unterwegs wäre.

Neben den obligatorischen Schlitten wie seinen Aston Martin oder einen Porsche Cayenne, steuert er Motorrad und Panzer. Selbst der Pilotenschein zahlt sich im Spielverlauf aus, 007 hebt sich nämlich auch ei-



❗ Hier sollte James besser in Deckung bleiben. Im nächsten Raum warten bereits zwei schwer bewaffnete Gegner und aus dem oberen Stockwerk zielt ein Scharfschütze auf ihn.

genverantwortlich mit einem Hubschrauber in die Lüfte. Natürlich fährt und fliegt ein James Bond keine Serienmodelle, das schnittige Bike beispielsweise kann bei Bedarf mit einem praktischen Flammenwerfer lästigen Verfolgern einheizen. Die starre Trennung der Vorgänger zwischen Baller- und Fahrmissionen ist aufgehoben, vielmehr werden die Genres innerhalb der Missionen gemischt.

Gesellige Geheimagenten können sich mit bis zu vier Spielern gleichzeitig in diversen Mehrspieler-Modi bekriegen. Wie üblich leidet die Übersicht ein wenig unter dem geteilten Bildschirm, das Spiel bleibt aber angenehm flüssig und gut spielbar.

Kein Ruckler stört

Bond beweist sich in "Alles oder Nichts" einmal mehr als echter Weltenbummler und besucht Schauplätze rund um den Globus. Egal ob ihr in Peru, New Orleans oder Mexiko unterwegs seid, die Optik gehört stets zum Besten, was es bisher auf der PS2 zu sehen gab. Die Umgebung glänzt mit äußerst aufwändigen Texturen und selbst bei richtig viel Action auf dem Bildschirm trübt kaum ein Ruckler den Spaß am Geschehen.

In den Fahrsequenzen haben die Entwickler auf das sehr hochwertige Grafikgerüst des Referenz-Rennspiels "Need for Speed: Underground" zurückgegriffen, entsprechend gut sehen auch diese Abschnitte aus. Lediglich die Animationen schmälern den hervorragenden Gesamteindruck ein wenig. Die Bewegungen der Charaktere sehen zwar durchaus ordentlich aus, wirken teilweise aber etwas hölzern und passen somit nicht ganz zur übrigen Edelohtik.

➔ **FABIAN KÄUFER**

PS2 Meinung



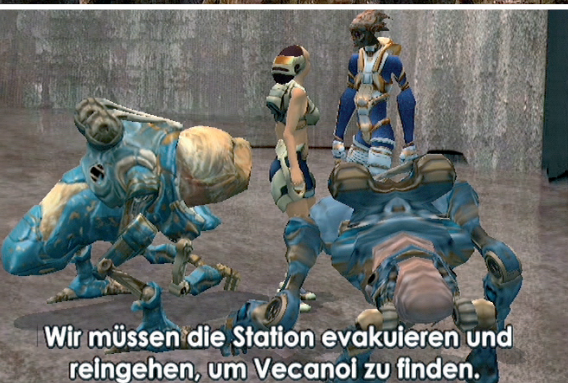
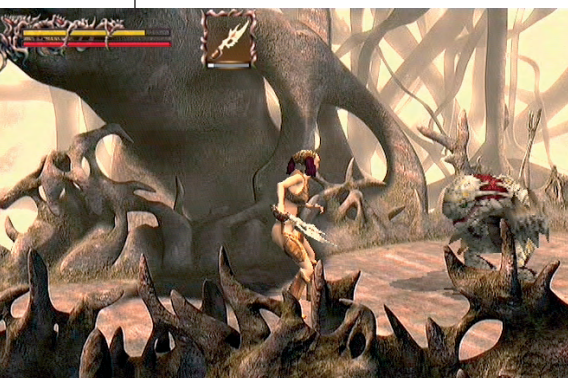
Wow, in "Alles oder Nichts" ist echt was los! Das Spiel wirkt wie eine Mischung aus "Max Payne 2" und "Need for Speed", nur dass die Autos hier zusätzlich mit Raketen bestückt sind. Die Kombination aus pausenloser Action und filmreifer Präsentation sorgt für erstklassige Unterhaltung. Wer angesichts der Agententhematik aber ein Spiel im Stile von "Splinter Cell" erwartet hat, wird mit "Alles oder Nichts" wohl nicht glücklich werden. Meistens ballert ihr euch ohne Rücksicht auf Verluste durch die Missionen. Anspruchsvolle Rätsel oder Schleichpassagen sind beim neuen Bond-Abenteuer Fehlanzeige.

PS2 Testergebnis

JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS		Action	Alter: ab 16	
Hersteller: EA	Entwickler: EA Games	Erscheint: 27.2.2004	Preis: ca. 60 Euro	
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, 16:9, Dolby Pro Logic 2		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS	
POSITIV 👉 Tolle Präsentation 👉 Unkomplizierte Action 👉 Gelungener Mix aus verschiedenen Genres	NEGATIV 👉 Geringe Spieltiefe 👉 Teilweise sehr schwer 👉 Zu geradlinig, alternative Lösungswege fehlen	UMFANG: 7/10	84	
		GRAFIK: 9/10		
		SOUND: 9/10		
Eindrucksvoller Actionkracher mit Starbesetzung.				PROZENT

Kaena

Spannendes Abenteuer mit klassischer Render-Grafik: Befreit als leicht bekleidete Amazonen-Kriegerin eure Fantasy-Heimat.



Wir müssen die Station evakuieren und reingehen, um Vecanol zu finden.

☛ Kaena trifft neue Freunde und bekommt endlich was Warmes zum Anziehen.

Das zierliche Mädchen Kaena ist kein herkömmlicher Hollywood-Star. Ihr wohlgeformter Körper besteht nämlich nur aus Bits und Bytes. Fleißige Franzosen haben sie für den computeranimierten Film "Kaena" geschaffen. Auf der PS2 kämpft sie sich jetzt durch das gleichnamige Videospiel.

Sympathische Amazone

Eine einleitende Videosequenz eröffnet die spannende Handlung – sie entstammt direkt der Filmvorlage. Die Bewohner einer Fantasie-Welt haben ihr Leben ganz und gar den Göttern verschrieben. Für sie sammeln die fleißigen Menschen den wertvollen Saft der Wurzel-Pflanzen, aus deren Ranken der gesamte Planet zu bestehen scheint. Nur Kaena hat kein Interesse daran. Sie zeichnet lieber oder erforscht Geheimnisse. Nach einem Streit mit einem fanatischen Schamanen macht sie sich auf den Weg, das Mysterium ihrer Welt zu erkunden.

Schon nach den ersten Schritten fällt auf, dass "Kaena" technisch nicht auf der Höhe der Zeit ist. Eure Hauptfigur lässt sich lediglich mit dem digitalen Steuerkreuz bewegen und die starre Grafikkulisse ist wie bei "Alone in the Dark 4" oder bei den alten



☛ In der Basis dieser Roboter muss Kaena diverse Schlüssel finden. Dieser Bösewicht hat es mit seiner Kreissäge auf unsere Schönheit abgesehen. Die Elektro-Waffe betäubt ihn effektiv.

"Resident Evil"-Episoden auf der PSone in Standbildern vorberechnet. Lediglich Kaena und ihre Gegner bestehen aus Polygonen. Hat man sich erst einmal an die hakelige Steuerung gewöhnt, geht das Spielgeschehen jedoch recht gut von der Hand.

Mit verschiedenen Hieb- und Stichwaffen führt die junge Dame halbsbrecherische Schlag-Manöver aus, für die es nur einfacher Tastenkommandos bedarf. Regelmäßige Bosskämpfe und spannende Rätsel fordern eure grauen Zellen und bringen Abwechslung ins Spielgeschehen. Leider gibt es zur professionellen englischen Sprachausgabe nur deutsche Untertitel.

☛ MARKUS HÄBERLEIN

PS2 Meinung



In mancher Hinsicht müssen die Entwickler von "Kaena" noch viel lernen. Die vorberechnete Grafikkulisse und eine Steuerung nur mit dem digitalen Steuerkreuz sind einfach nicht mehr zeitgemäß. Sieht man über diese Mankos hinweg, ist das fantasievolle Action-Abenteuer jedoch durchaus sehenswert – und das liegt nicht alleine an Kaenas knappen Klamotten. Die spannende Handlung entwickelt sich ständig weiter und auch die Kämpfe machen durch das simple Kombo-System viel Spaß. Zudem motivieren die taktisch angehauchten Bosskämpfe und die genialen Zwischensequenzen aus dem Film.

PS2 Testergebnis

KAENA		Action-Adventure	Alter: ab 12	
Hersteller: Sony	Entw.: Xilam Multimedia	Erscheint: 25.02.2004	Preis: ca. 60 Euro	
Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, mehrsprachig, Bonus-Material		STEUERUNG: 4/10	SPIELSPASS	
POSITIV ⚡ Fordernde Bosskämpfe ⚡ Stimmige Welten ⚡ Geniale Videosequenzen direkt aus den Film	NEGATIV ⚡ Hakelige Steuerung ⚡ Nur digital steuerbar ⚡ Hintergrundgrafik aus Standbildern	UMFANG: 7/10	76	
		GRAFIK: 6/10		
		SOUND: 8/10		
Nettes Adventure mit altbackener Technik und Digitalsteuerung.				PROZENT

ワタシは最強の将だ
月夜に
大軍を
動かす
戦
士だ

Dynasty Tactics 2

三國志戦記

Eine neue Herausforderung für Strategie-Experten:
der Nachfolger zu Dynasty Tactics – dem besten Strategiespiel 2002*
* gewählt von IGN PS2-Lesern

thanks
25th
KOEI 25th Anniversary

koei
www.koei.com

PlayStation®2

THQ
www.thq.de

der Nachfolger zu Dynasty Tactics – dem besten Strategiespiel 2002*

der Nachfolger zu Dynasty Tactics – dem besten Strategiespiel 2002*

* gewählt von IGN PS2-Lesern



koei
www.koei.com



Legacy of Kain: Defiance

Endlich vereint: Die beiden Blutsauger Kain und Raziel schleichen in ihrem neuesten Action-Adventure "Defiance" gemeinsam durch Nosgoth.



Im Hinterhof einer alten Burg kämpft Kain mit den fiesen Sarafanen-Kriegern.



Mit seinen neuen Telekinese-Fähigkeiten aktiviert Kain auch weit entfernte Schalter.

Das Schattendasein hat ein Ende. Die beiden beliebtesten Helden aus dem Hause Crystal Dynamics (dem neuen "Tomb Raider"-Entwickler!) kehren zurück auf die Bildfläche. Dabei sollte sich die Welt eigentlich fürchten vor dem finsternen Duo, denn wir sprechen von den bissigsten Vampiren seit Nosferatu. Bekannt wurden die Schreckensbrüder bereits durch ihr Geplänkel in diversen PSOne- und PS2-Spielen. Es durfte aber jeweils nur eines der beiden Schattenwesen gesteuert werden.

In "Legacy of Kain: Defiance" lassen die Programmierer von Crystal Dynamics ihre beiden erfolgreichsten Helden endlich gemeinsam in einem Abenteuer agieren. Von freundschaftlichen Banden kann jedoch

auch diesmal keine Rede sein – Kain und Raziel sind sich noch immer spinnefeind. Diese Tatsache erklärt auch den ereignisreichen Einstieg ins Spiel: Um zu erfahren, wo Raziel abgeblieben ist, kämpft sich Kain durch die Festung der Sarafanen und verbält dort den Wächter der Zeit.

Raziel hingegen hat zu diesem Zeitpunkt noch ganz andere Probleme: Sein Erschaffer will ihn nämlich für immer als willenlosen Seelenfänger unterwerfen. Doch selbst als Gefangener in einer Parallel-Dimension pulsiert in Raziel genügend Lebenskraft, um aus dieser Vorhölle zu fliehen. Mehr wollen wir über die spannende Story nicht verraten – wir wollen doch keine Spielverderber sein!

Zwei Helden – eine Story

Für uns mindestens so mysteriös wie die geheimnisvolle Parallelwelt war bisher die Frage, wie zwei Helden und zwei Handlungsstränge zu einem Spielablauf zusammenfinden würden. In der Praxis ist das aber einfach gelöst: Die beiden Hauptdarsteller wechseln sich Level für Level ab – habt ihr einen Abschnitt mit Kain bewältigt, kommt Raziel dran. Damit ihr nicht jedes Level zweimal durchlaufen müsst, halten sich die beiden meistens in verschiedenen Gegenden

auf. Nur selten kommt es vor, dass sich Levels überschneiden. Genau wie bei den Vorgängern wird auch in "Legacy of Kain: Defiance" viel gekämpft. Es ist daher sehr wichtig, dass der Spieler nicht mit zu unterschiedlichen Tastenbelegungen überfordert wird. Die Steuerungen der beiden Charaktere sind daher sehr ähnlich. Kain und Raziel können laufen, springen und mit ausgebreiteten Flügeln oder Krallenhänden über tiefe Abgründe gleiten.

Auch die Kämpfe gleichen sich. Kain hält die materielle Soul-Reaver-Klinge in der Hand, Raziel wächst seine Waffe aus dem Arm. Bei der Schwerttechnik haben beide in den letzten Jahrhunderten dazu gelernt. Geschickt schwingen sie ihre magischen

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Blood Omen 2	Eidos	05/2002	88%
Es macht einfach Megaspäß, mit einem unerbittlichen Kain auf Sarafanen-Jagd zu gehen.			
Devil May Cry	Capcom	01/2002	88%
Capcoms Dämonen-Abenteuer ist zwar deutlich actionreicher, aber nicht weniger interessant.			
Soul Reaver 2	Eidos	01/2002	87%
Raziels erstes PlayStation2-Abenteuer kann sich grafisch immer noch sehen lassen.			



❶ Dieser riesige Bossgegner aus Stein bewacht eine der zerfallenen Vampir-Grüfte.

❷ Die magischen Säulen von Nosgoth tragen das Firmament und schützen das Land.



❸ Kain saugt seinen Opfern das warme Blut aus oder spießt sie mit dem Soul Reaver auf.



❹ Nachdem Raziel seinen Gegner bewusstlos geschlagen hat, saugt er genüsslich dessen verdorbene Seele ein. So füllt er übrigens auch seine Lebensenergie schnell wieder auf.

Hieb- und Stichwaffen und visieren immer den am nächsten stehenden Unhold automatisch an. Mit der Zeit lernen die Blutsauger sogar Spezialangriffe, um eine mächtige Schockwelle auszulösen oder alle Widersacher in der Nähe in Brand zu stecken.

Auf dem Schlachtplan stehen Vampirjäger, Spektralwesen oder riesige Bossgegner. Sind diese erledigt, züllen die beiden Blutsauger die Körper leer. Diese Nahrung frisst übrigens auch die Lebenskraft unserer beiden Helden auf.

Seichte Knobel-Kost

Wie bereits erwähnt, verhandeln Kain und Raziel nur in Ausnahmefällen. Mit ihrem Lieblingsargument, der Soul-Reaver-Waffe, führen sie meist schnelle Entscheidungen herbei. Doch sogar das hilft den untoten Abenteurern nicht immer weiter. Vor allem dann, wenn sich Raziel durch die zerfallenen Grüfte der Vampire schlagen muss, ist auch Köpfchen gefragt. Da muss mal eine Säule gedreht oder geschoben werden um eine Tür zu öffnen, oder er muss eine seiner Spezialfähigkeiten nutzen.

Die bekannteste seiner Gaben ist der Wechsel in eine Art Paralleldimension, in der sich das ganze Level-Gerüst verbiegt. In die-

ser verzerrten Welt erreicht er auch Plattformen, die zuvor außer Reichweite lagen.

Alles, was während des turbulenten Abenteuers auf dem Bildschirm zu sehen ist, schlägt einem nahezu den Atem. Super detaillierte Welten ziehen mit messerscharfen Texturen am Betrachter vorbei – und das größtenteils ohne den kleinsten Ruckler. Nur bei manchen Kameraeinstellungen hakelt es gelegentlich, das liegt aber wohl eher an der PS2. Besonderes Lob gebührt übrigens den deutschen Synchronsprechern. Publisher Eidos hat an diesem Punkt nicht gespart und einige wohlbekannte Profisprecher angeheuert – toll!


➔ **MARKUS HÄBERLEIN**

PS2 Meinung



Einfach grandios – so viel Spaß hatte ich seit dem ersten "Soul Reaver" für PSOne nicht mehr. Vor allem die genial verstrickte Handlung und eine perfekte Grafik sind dämonisch gut. Aber "Defiance" hat auch seine Schattenseiten. Die automatische Kamera arbeitet nicht immer zuverlässig. Manchmal folgt sie nicht hinter eine Säule oder zeigt das Kampfgeschehen mit viel zu hektischen Schwenks. Mehr können wir dem Vampir-Abenteuer aber nicht ankreiden. Auch wenn euch der außergewöhnliche Fantasy-Stil nicht auf den ersten Blick anspricht, solltet ihr diesem genialen Action-Adventure eine Chance geben.

PS2 Testergebnis

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE		Action-Adventure	Alter: ab 16		
Hersteller: Eidos	Entwickler: Crystal Dyn.	Erscheint: 06.02.2004		Preis: ca. 60 Euro	
Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, mehrsprachig, Dolby Surround		STEUERUNG: 9/10		SPIELSPASS	
POSITIV 👉 Superbe Grafik 👉 Spannende Handlung 👉 Herausragende deutsche Synchronsprecher	NEGATIV 👉 Wenige knifflige Rätsel 👉 Leichte Ruckler 👉 Teils unübersichtliche Kameraperspektiven	UMFANG: 10/10		87	
		GRAFIK: 10/10			
		SOUND: 9/10			
Geniale Fusion der beiden beliebtesten Vampir-Abenteuer.				PROZENT	



Rogue Ops

Die Anti-Terror-Agentin Nikki Connors zeigt Sam Fisher und Kollegen, dass auch **das vermeintlich schwache Geschlecht** die Welt zu retten vermag.



🔍 **Stealth-Kombo:** Seid ihr schnell genug, könnt ihr den Gegner lautlos eliminieren.

Diese Frau hat allen Grund, sauer zu sein. Nachdem ihr Mann und ihre Tochter bei einem Anschlag der Terroristengruppe "Omega 19" ums Leben gekommen sind, brennt Nicola Connors auf Rache. Als Mitglied der geheimen Anti-Terror-Einheit "Phoenix" will sie in acht umfangreichen Missionen die dunklen Pläne der üblen Terroristen durchkreuzen.

Bereits im Training wird euch klar, dass sich die Entwickler stark von Genrekollegen wie "Splinter Cell" inspirieren ließen, denn "Rogue Ops" bietet die bewährte Mischung aus Schleichen und Action.

Die Nacht ist dein Freund

Es zahlt sich auch hier aus, im Schatten zu lauern und die Gegner lautlos zu eliminieren. Eine besonders elegante Möglichkeit dazu bieten die so genannten Stealth-Attacken: Wenn ihr es schafft, euch von hinten an einen nichts ahnenden Feind heranzuschleichen und innerhalb eines knappen Zeitlimits eine vorgegebene Richtungsfolge auf dem Analog-Stick nachzudrücken, schaltet Nikki den Bösewicht blitzschnell aus. Natürlich könnt ihr euch auch blindlings mit gezogener Waffe ins Getümmel stürzen, müsst euch dann aber mit wesentlich mehr



🔍 In der ersten Hälfte der Museums-Mission ist Schleichen angesagt. Die aufmerksamen Wachmänner dürfen euch nicht entdecken, sonst brechen eure Vorgesetzten die Operation sofort ab.

Widersachern 'rumschlagen, denn diese rufen umgehend Verstärkung hinzu, sobald sie euch entdecken. Glücklicherweise hält eure Heldin einige Treffer aus und ihr habt, anders als in "Splinter Cell", eine realistische Chance, Schusswechsel mit mehreren Gegnern lebend zu überstehen.

Als Spionin von Welt geht Nikki natürlich nicht ohne das Komplettpaket an hochmoderner Ausrüstung aus dem Haus. Sie trägt verschiedene Helfer wie einen Iris-Scanner und eine begrenzte Anzahl ferngesteuerter, fliegende Minikameras bei sich. Oftmals benötigt ihr die nützlichen Utensilien zur Lösung der vielen cleveren Rätsel.

🗨️ **FABIAN KÄUFER**

PS2 Meinung



"Rogue Ops" versüßt die lange Wartezeit auf "Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow". Technisch spielt es mit ruckelfähiger Optik und unpassenden Sprechern zwar eine Liga darunter, doch mit Nikki durch dunkle Ecken zu schleichen, macht einfach Spaß. Schnell habt ihr die gute Steuerung verinnerlicht und lost Nikki hochmotiviert durch die kniffligen Missionen. Besonders ungeduldige Agenten werden ihren Spaß haben, denn während Sam Fisher jeden seiner Schritte planen und immer penibel darauf achten muss, nicht entdeckt zu werden, darf hier schon mal hemmungslos geballert werden.

PS2 Testergebnis

ROGUE OPS		Stealth-Action		Alter: ab 16	
Hersteller: Capcom		Entwickler: Kemco		Erscheint: 06.02.2004	
Preis: ca. 60 Euro					
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, Dolby Surround				STEUERUNG: 8/10	
POSITIV		NEGATIV		SPIELSPASS	
⬇ Viel Abwechslung		⬇ Ruckelnde Grafik		78	
⬇ Gute Steuerung		⬇ Bescheidene Synchro			
⬇ Sehr atmosphärische Hintergrundmusik		⬇ Klischeehafte Heldin in altbekannter Story			
		UMFANG: 8/10			
		GRAFIK: 7/10			
		SOUND: 7/10			
Überzeugende Stealth-Action mit kleinen technischen Mängeln.				PROZENT	

PlayStation®2



PAL

FORBIDDEN
SIREN



Für Siren braucht ihr Nerven wie Drahtseile.
Play the PlayStation 10/03

Sony's Survival-Horror-Trip lockt Survival-Horror-Fans
mit toller Atmosphäre und interessantem Gameplay.
PlayZone 02/04

Atmosphärisch dichtes Horror-Abenteuer, das mit neuer
Sicht der Dinge besticht: Blickt durch die Augen eurer Gegner.
MANIAC 10/03

Ab März im Handel.
www.forbidden-siren.com

Sphinx und die verfluchte Mumie

In Eurocoms neuestem Hüpfabenteuer lernen wir, dass **Halbgötter sterblicher** und **Mumien lebendiger** sind, als gemeinhin angenommen.



Der gnadenlose Dämonen-Gott Set schmiedet einen finsternen Plan.

Meister Imhotep führt seine beiden Schüler Sphinx und Horus zum Götterpalast nach Uruk. Er offenbart ihnen, dass hier seltsame schwarze Mächte ihr Unwesen treiben und dass nur sie mit ihren Halbgötter-Fähigkeiten der Sache auf den Grund gehen könnten. Horus, von falschem Ehrgeiz gepackt, kehrt Sphinx den Rücken und zieht alleine los. Nicht weit entfernt, im Königreich Luxor, feiert der trottelige Pharaonenprinz Tutankhamen seinen 18. Geburtstag. Er soll König werden, was seinem bösen Bruder nicht behagt. Tut wird überwältigt und soll in einem Sarkophag als Mumie enden. Doch noch während der Zeremonie kann Sphinx das Schlimmste verhindern und der junge Prinz wird nur teilweise



Wunderschöne Lichtspiele gibt es in den Tempelanlagen zu bestaunen.

zur Mumie: Einerseits ist er tot, andererseits bleibt er beweglich genug, um fortan durch Pyramiden irren zu können. Sehr bald jedoch stellt sich heraus, dass Sphinx' und Tutankhamens Schicksale eng miteinander verwoben sind und dass sie ihre Welt nur gemeinsam vor den finsternen Mächten des Dämonen-Meisters Set schützen können.

Huldigt den Göttern!

"Sphinx und die verfluchte Mumie" ist ein typischer Jump'n'Run-Vertreter mit ordentlichem Abenteuer-Einschlag. Das Spiel führt euch in ein fantastisches Reich voller ägyptischer Mythologie. Die meisten Abschnitte führen euch durch karge Wüsten und finstere Tempelanlagen. Zunächst jedoch dürft ihr mit dem Prinzen durch den Palast laufen, euch mit der Steuerung vertraut machen und mit den Bewohnern plaudern.

Doch bald schon mutiert er durch oben genannte Vorgänge zur verfluchten Mumie und fortan ist er nur noch zum Lösen kniffliger Rätsel zu gebrauchen. Dabei kommt Tut der Umstand zugute, dass er schon tot ist – selbst die fiesesten Fallen in den Pyramiden können ihm also nichts anhaben. Ganz im Gegenteil: Er muss sie sogar nutzen! Beispielsweise kann er seine Mullbinden an-



Mit Hilfe des Elektro-Gürteltiers aktiviert Sphinx den Schalter für eine Brücke.

zünden und Flammen am eigenen Leib zu brennbaren Holzbarrikaden bringen. Oder er lässt sich von Mauern zerquetschen und läuft als platt gedrückte Flunder durch enge Gitterstäbe. Später wird der arme Ex-Prinz sogar dreigeteilt und muss all seine Fähigkeiten kombinieren, um diesen Abschnitt zu meistern. Dabei ist meistens mehr Grips gefragt, als geschickte Finger.

Ganz anders spielen sich die Levels mit Sphinx in der Hauptrolle. Der Halbgott ist im Gegensatz zu Tut sehr wohl sterblich und muss auf seinen Lebensenergie-Vorrat gut aufpassen. Zunächst kann er nur begrenzt weit springen und schwimmen. Doch sehr bald findet Sphinx Schwert und Schild des Gottes Osiris. Mit diesen heiligen Waffen

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Ratchet & Clank 2	Sony	13/2003	93 %
Sehr actionbetontes Hüpfabenteuer im eigenwilligen Comicstil rund um das ungleiche Paar im Weltraum.			
Ape Escape 2	Sony	02/2003	83 %
Knifflige Affenjagd im Japano-Look. Denkarbeit steht im gesunden Gleichgewicht mit der Action.			
Vexx	Acclaim	06/2003	70 %
Umfangreiches Geschicklichkeits-Jump'n'Run mit riesigen Welten aber Patzern im Spieldesign.			



Ohne eine automatische Zielvorrichtung sind die Kämpfe teilweise recht frustrierend.

macht er Jagd auf die Wüstenmonster. Die kann er sogar mit speziellen Fangkäfern in einen Sack stopfen um sie später für eigene Zwecke einzusetzen. So gibt es Feuerwanzen, die Kisten verbrennen oder Sprengkäfer, die ganze Wände zum Einsturz bringen. Ab und an ist der Einsatz dieser Helferlein unabdingbar, man würde ohne sie weder Münzen noch Schlüssel finden können.

In der Stadt kann Sphinx schließlich die aufgefundenen Monster ans örtliche Museum übergeben und mit der Belohnung seine Lebensenergie aufmöbeln. Aber auch die Münzen lassen sich dort trefflich auf den Kopf hauen. Zahlreiche Minigames, wie das Blasrohr-Memory warten außerdem.

Weites Wüstenland

Die Welt von "Sphinx" ist beeindruckend. Riesige Tempelbauten, beklemmende Verließe und weite Wüsten versetzen euch direkt in dieses Märchen aus 1001 Nacht. Manchmal hat man sogar das Gefühl, die Welten seien etwas zu weitläufig ausgefallen, doch lässt die erstklassige Grafik dieses Gefühl verblasen. Immer wieder gibt es Neues zu entdecken, seien es nun versteckte Schätze oder Bewohner des Reiches. Diese stellen euch zumeist kleinere Aufga-



Da jucken die Mullbinden! In diesem Teil des verwunschenen Palasts wartet ein weiteres kniffliges Rätsel auf den untoten Pharaonenprinzen Tutankhamen.

ben. Oft werden Personen vermisst oder Gegenstände gesucht. Könnt ihr helfen, winkt natürlich wieder eine Belohnung, die euch eurem Ziel, dem Kampf gegen den finsternen Set, einen Schritt näher bringt.

Traumhafte Welten

Grafisch ist "Sphinx" eine Augenweide. Die Texturen sind fein gezeichnet, die Figuren ansprechend animiert und die Levels sehr abwechslungsreich gestaltet. Gerade die Mimik sieht hervorragend aus und passt perfekt in das Comic-Ambiente des Spiels, ohne zu sehr ins Unnatürliche abzudriften. Entwickler Eurocom hat die Balance zwischen Coolness und Witz gehalten und genau das zeichnet das ganze Spiel aus.

Leider gibt es aber auch einige Dinge, die dem Spiel den OPM2-Star verwehren. So sind die Ladezeiten etwas zu lang geraten und die Speicherpunkte liegen oft zu weit auseinander, um das Fehlen einer Auto-Speicherung vergessen zu machen. Außerdem muss man die Kamera stets manuell ausrichten, was vor allem bei Kämpfen stört. Es fehlt ein Zielknopf, mit dem man Gegner anvisieren könnte. Meistens ist man damit beschäftigt, einen Schlag zu setzen, sich

vom Gegner zu entfernen, die Kamera zu justieren und sich dann neu zu orientieren.

Ein weiteres gravierendes Manko ist das Fehlen der Sprachausgabe. Gerade ein solches Abenteuerspiel mit vielen wichtigen Gesprächen leidet darunter. Umso ärgerlicher, als das tolle Charakterdesign bereits mit schönen Lippenanimationen aufwartet. Immerhin überzeugt die orchestrale Musik mit vielen Stücken und reichlich schmückenden Effekten.

SWEN HARDER

PS2 Meinung



Um im Zeitalter von "Ratchet & Clank" und "Jak & Daxter" überhaupt noch ein bemerkenswertes Jump'n'Run auf die Beine zu stellen, muss man alle Register ziehen und zwar in spielerischer als auch in technischer Hinsicht. Bei "Sphinx" hemmen vor allem ärgerliche Kleinigkeiten den vollendeten Spielspaß. Eine Auto-Speicherung und ein Zielsystem einzubauen, wäre sicherlich kein großer Aufwand gewesen und hätte dem Spiel auf die Sprünge geholfen. Dennoch: Fans rätsellastiger Abenteuer-Hüpfereien werden darüber hinwegsehen und sicher eine Menge Spaß im ägyptischen Sonnenreich des Ra haben.

PS2 Testergebnis

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE		Jump'n'Run	Alter: ab 12	
Hersteller: THQ	Entwickler: Eurocom		Erscheint: 20.02.2004	Preis: ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Text deutsch, 16:9, Dolby Surround			STEUERUNG: 6/10	SPIELSPASS
POSITIV 👉 Flüssige Spitzengrafik 👉 Riesige Levels 👉 Spielerisch unterschiedliche Charaktere		NEGATIV 👉 Zu wenige Bosskämpfe 👉 Kein Auto-Save 👉 Kämpfe sind unübersichtlich und hektisch	UMFANG: 8/10	83
			GRAFIK: 9/10	
			SOUND: 7/10	
Schönes Abenteuer mit vielen Ideen und kniffligen Aufgaben.				PROZENT

Wrath Unleashed

Strategie zum Mitmachen: Bei diesen Hexfeld-Kriegen entscheidet vor allem euer Können am Controller über den Ausgang einer Schlacht.



ⓘ Je nach Art des Geländes bekommen bestimmte Einheiten einen Kampf-Bonus.

Anfang der 80er war ein Spiel namens "Archon" eine kleine Sensation: Sind bei den entfernt an Schach erinnernden, in Runden ausgetragenen Taktik-Schlachten zwei feindliche Figuren aufeinander getroffen, konnte der Spieler in einer Echtzeit-Actionsequenz den Ausgang des Duells beeinflussen.

Einzelzug um Einzelzug

Mit dieser knappen Beschreibung des inzwischen 21 Jahre alten Klassikers hat man auch das Grundkonzept von LucasArts' "Wrath Unleashed" treffend umrissen. Statt auf einem Spielbrett finden die Fantasy-Schlachten jedoch auf in Hexfeldern eingeteilten Landschaften statt.

Darauf verteilen sich nicht nur Kampfeinheiten, sondern auch diverse Einrichtungen: Mana-Depots stärken die Zauberkraft magiefähiger Truppen, Tempel müssen erobert werden. Und durch Teleporter-Tore überbrückt ihr schneller große Distanzen. Das ist nicht zuletzt deshalb wichtig, weil pro Runde nur eine Figur bewegt werden darf. Dadurch spielt sich "Wrath Unleashed" nicht nur recht zäh, sondern macht großartige taktische Überlegungen reichlich überflüssig. Man rennt zu möglichst vielen



ⓘ Ein Feuerriese brät unserem Oger-Magier eins über. Die roten Punkte deuten an, dass jeweils noch ein zusätzlicher Lebensbalken als "Reserve" bereit steht.

Tempeln, balgt sich mit feindlichen Truppen samt deren Anführer und greift hin und wieder zu Magie.

Scharmützel werden nicht, wie sonst bei Taktik-Titeln üblich, durch das Vergleichen diverser Parameter entschieden. Stattdessen greift ihr selbst zum Pad und traktiert in einer Art Beat'em-Up-Sequenz euer Gegenüber. Per Knopfdruck könnt ihr handgreiflich werden oder ihm einen Zauberspruch auf den Pelz brennen. Diese Fights sind zwar nett, doch auf Dauer balgen sich zu wenig verschiedene Einheiten. Und die Ladezeiten vor und nach dem Kampf gehen selbst geduldigen Gemütern auf den Senkel...

➔ **MICHAEL GALUSCHKA**

PS2 Meinung



Da haben sich die Entwickler ein wenig zu sehr am alten "Archon" orientiert. Die Hex-Schlachtfelder täuschen taktischen Tiefgang an, doch der strategische Teil geriet enttäuschend schlicht und vor allem nervig unflexibel. Schlägt eine Taktik nicht an, kann man kaum noch reagieren und seine Vorgehensweise ändern. Besser sind die 3D-Duelle geglückt: Dass sie ein Meister von simplen, aber dennoch spannenden Kämpfen sind, haben die Macher schon mit "Buffy" und "Indiana Jones" bewiesen. Aber was hilft's, wenn unverschämte Ladezeiten vor und nach jeder Schlacht den Frustpegel schnell bis zum Anschlag treiben.

PS2 Testergebnis

WRATH UNLEASHED		Strategie	Alter: ab 12	
Hersteller: LucasArts	Entwickler: Collective	Erscheint: 11.02.2004		Preis: ca. 60 Euro
1-4 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, Dolby Surround		STEUERUNG:	7/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Fürs Genre nette Grafik ⚡ Einfaches Regelwerk ⚡ Flotte Kämpfe passen gut zum Spiel	NEGATIV ⚡ Nervige Ladezeiten ⚡ Wenige Einheiten ⚡ Taktikteil sehr leicht, Zugbegrenzung stört	UMFANG:	6/10	63
		GRAFIK:	7/10	
		SOUND:	6/10	
		Spielerisch arg beschränkte Strategie mit netten Actionkämpfen.		

KONAMI

PlayStation®2



PAL



SILENT HILL 3



Horrortrip
zum Last Minute-Preis.
Silent Hill 3
für

€29,95*

*unverbindliche
Preiseempfehlung

www.konami-europe.com | www.konamistyle-europe.com

KONAMI® is a registered trademark of Konami Corporation. SILENT HILL® is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. ©1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved.



PlayStation.2

PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Downhill Domination

Radeln ist uncool? Wer so denkt, ist noch nicht mit 100 Sachen einen Berg hinuntergerast. Auf der PS2 geht das ohne Schrammen und Brüche.



❗ Destruction Derby mit dem Fahrrad: In der "Moshbowl" gewinnt, wer überlebt.

Codemasters beglückt Trendsport-Fans mit einem besonders rasanten Genre-Vertreter. Trotz des an sich recht langsamen Zweirades muss man sich hier über fehlendes Geschwindigkeitsgefühl nicht beklagen.

Neun steile Fantasie-Berge mit insgesamt 27 Kursen hat der amerikanische Entwickler Incog ("War of the Monsters") zusammengestellt. Die Pisten wirken lebendig: Im Wald stehen Spaziergänger im Weg herum, auf der Dorfstraße müsst ihr Autos ausweichen und in der Militärbasis in Alaska hindern euch Panzer am Weiterkommen.

Immer gibt es jedoch genügend Ausweichmöglichkeiten, denn ihr rast keine eng abgesteckte Piste, sondern einen richtigen Berg hinab. Oft eröffnen sich euch Abkürzungen, ihr springt z.B. über die Randbebauung einer Passstraße in die Tiefe, statt dem kurvigen Straßenverlauf zu folgen.

Ellbogen-Einsatz

Natürlich seid ihr nicht alleine unterwegs, sondern bestreitet Wettkämpfe mit sieben Gegnern. Kommt euch ein Kontrahent in die Quere, dürft ihr ihn mit der Faust vom Rad boxen. Leider sorgt ein unausgewogener Schwierigkeitsgrad dafür, dass ihr



❗ Dieses Dorf gehört zu den attraktivsten Streckenpassagen. Wie hier steht ihr an vielen Stellen im Spiel vor der Wahl, welchen Weg ihr einschlagen wollt.

bei den meisten Rennen spätestens ab der Hälfte an der Spitze fährt und so nur noch mit der Strecke, nicht mehr aber mit den Gegnern kämpft. Mit Siegprämien bastelt ihr am Bike oder kauft euch gleich ein neues.

Tricks gibt es auch: Die 60 Verrenkungen führt ihr ähnlich aus wie jene in "SSX" (Schultertasten kombinieren), mit der Dreieck-Taste könnt ihr zusätzlich den Schwierigkeitsgrad des Tricks beeinflussen. Schwach finden wir, dass es keinen Trick-Boost gibt, so dass Tricks während der Rennen nichts bringen! Immerhin liegen Extras auf der Strecke, die euch u.a. einen Geschwindigkeitsschub verschaffen.

➔ **THOMAS SZEDLAK**

PS2 Meinung



Spektakulär und schnell, so präsentiert sich "Downhill Domination" in den ersten Spielminuten. Die fantasiereichen Kurse sind für einige "Ahs" und "Ohs" gut. Oft fliegt man mehr, als dass man radelt. Leider jedoch geht dem Spaß schnell die Luft aus – es fehlt einfach an Spannung und Herausforderung. Die Spielmodi wirken uninspiriert zusammengewürfelt, ein motivierender Karriere-Modus fehlt. Auch hätte uns Incog einige frustrierende Stellen ersparen können, an denen man hängen bleibt. Allenfalls bei Wettrennen gegen bis zu drei Kumpels will später noch gute Stimmung aufkommen.

PS2 Testergebnis

DOWNHILL DOMINATION		Trendsport	Alter: ab 16	
Hersteller: Codemasters		Entwickler: Sony		Erscheint: März 2004
Preis: ca. 60 Euro				
1-4 Spieler (Multitap), DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, mehrsprachig		STEUERUNG:		5/10
		SPIELSPASS		
POSITIV		NEGATIV		71
⬆ Neun wilde Berge		⬆ Kaum Spezialeffekte		
⬆ Nettes Fahrrad-Tuning		⬆ Kein Karriere-Modus		
⬆ Grafik nicht revolutionär, aber ruckelfrei		⬆ Tricks nur unzulänglich ins Spiel eingebunden		
UMFANG:		6/10		
GRAFIK:		7/10		
SOUND:		6/10		
Rasantes Downhill-Spektakel mit Fastfood-Motivation.				PROZENT



NUR 1x Bestellen = 30x Mega-Fun!

MORE FUN AND KULT - WWW.GIGAHANDY.DE

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

1,99

POWER PIX PAKETE



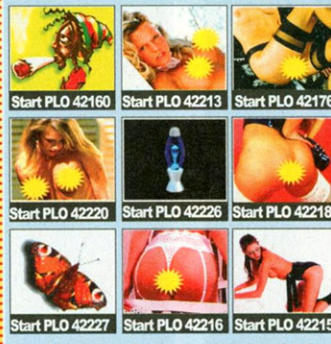
...UND VIELE MEHR!!

RINGTONES PAKETE

START PLO	82385	LADY'S NIGHT
START PLO	82384	SUPERSTAR
START PLO	82383	I FEEL YOU
START PLO	82382	MANDY
START PLO	82381	POISON
START PLO	82380	MY IMMORTAL
START PLO	82379	LOVE'S DIVINE
START PLO	82378	PIMP
START PLO	82375	SHUT UP
START PLO	82359	NUMB
START PLO	82334	SCHICK MIR N' ENGEL
START PLO	82333	EY, EY, EY
START PLO	82332	WHERE IS THE LOVE
START PLO	82329	WHITE FLAG
START PLO	82328	AB IN DEN SÜDEN
START PLO	82327	ALRIGHT
START PLO	82326	ANGEL OF BERLIN
START PLO	82323	SMILE
START PLO	82322	DIE SCHULE BRENNT
START PLO	82321	REANIMATE
START PLO	82316	AXEL F 2003
START PLO	82313	FIGHTER
START PLO	81030	DAS LIED VOM TOD
START PLO	81174	DAS BOOT

...UND VIELE MEHR!!

MOVIE PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

SMS-PIX PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

Sende eine SMS mit START PLO NUMMER an 84242*

BESTELLBEISPIEL: "START PLO 42206" (DU BESTELLST DAS PIX-PAKET) BITTE LEERZEICHEN BEACHTEN!

Weitere Power Angebote unter "www.gigahandy.com! Alle Pakete erhältst Du im Abo für max. 30 Tage täglich je 1,99 Euro/SMS.
Sende "Stop - Leerzeichen - Bestellnummer" um Deinen Service jederzeit zu stoppen. 12 CT Anbieteranteil Vodafone/SMS
Z.B.: "Stop 42206" BITTE LEERZEICHEN BEACHTEN!

POWER RINGTONES

Genial! Polyphon und monophon

CHART-BREAKER	
82385	LADY'S NIGHT
82384	SUPERSTAR
82383	I FEEL YOU
82382	MANDY
82381	POISON
82380	MY IMMORTAL
82379	LOVE'S DIVINE
82378	PIMP
82375	SHUT UP
82359	NUMB
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
MOVIE UND TV KULT	
81030	DAS LIED VOM TOD
82342	DER DRITTE MANN
82337	CHARLIE'S ANGELS
81031	HALLOWEEN
81168	JAMES BOND THEMA
81140	FLINTSTONES
81764	DAS A-TEAM
81174	DAS BOOT
81865	RAUMSCHIFF ENTERPRISE
81814	MISS MARPLE
81182	DIE MAUS
81164	MISS IMPOSSIBLE
81809	DER PATE
82344	SEX AND THE CITY
82341	DALLAS
82343	LIKE ICE IN THE SUNSHINE
82338	JACKASS
82149	WICKI
81817	WIE HAT AN DER UHR...
81816	MUPPETS
81169	GZSZ
82155	COBRA 11
82146	PIPI LANGSTRUMPF
82144	LOWENZAHN
82150	INSEL N. 2 BERGEN
82148	CAPTAIN FUTURE
ALLTIME KULT-KRACHER	
81819	MANA MANA
81653	BACARDI FEELING
81041	DEUTSCHE HYMNE
81124	SMOKE ON THE WATER
81587	NEW YORK NEW YORK

Display MOVIES



FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

86688

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

50 GENT'S PER SMS: SCHICK' DEN TEXT "PLO" UND DIE BESTELLNUMMER AN: **86688** **0190 856742**
ZUM BEISPIEL: PLO42043
: 0900560552 € 3,63/Min + : 0900902307 SFR 4,23/Min

GIGA-GEILE COLORED PIX

Der Hit: Für alle Handys mit Farbdisplay!



Süße Girls täglich aufs Handy

Bis zu 30 Tage Fotos + sofort Flirtchance

SENDE NUR 1 SMS MIT "START PLO LOVE" AN: 84242

Für alle Handys mit Farbdisplay sowie alle Nokia und Siemens SW Modelle
Sende "Stop Love" um das Abo jederzeit zu stoppen. Alle Flirtbilder für max 30 Tage täglich 1 SMS für je:

1,99

1 to 1 CHAT!

SMS MIT "CARLA" AN: 84064

JEDE ANTWORT GRATIS!



I-Ninja

Klein, aber oho: Der I-Ninja ist immer unter Spannung. Sucht mit dem dickköpfigen Rowdy die magischen Wutsteine!



ⓘ Um das Robo-Auge über diese schmalen Wege zu lenken, braucht ihr viel Geduld.



ⓘ Der kleine Ranx-Soldat (vorne) räumt schon nach wenigen Treffern das Feld, doch das gepanzerte Monster hinter Ninja ist um einiges widerstandsfähiger.

Als er seinen Meister aus den Klauen der fiesen Ranx befreien will, fällt dem gewitzten I-Ninja ein Wutstein in die Hände. Dummerweise lässt der Stein bei dem kleinen Helden kurzzeitig alle Sicherungen durchbrennen. Dabei verliert er die Kontrolle und bläst seinem Lehrmeister das Lebenslicht aus. Fortan kann der Sensei nur noch als Geist mit seinem Schüler Kontakt aufnehmen. Er beauftragt ihn damit, auch die übrigen Wutsteine zu finden.

Nutze die Ninja-Skills

Die Sammel-Reise beginnt am Robo-Strand. Hier liegt der beschädigte Riesenroboter Tekyama, der bei der Konfrontation mit Kyza, einem Cyborg der Ranx, den Kürzeren gezogen hatte. Euer erster Job: Beschafft die fehlenden Körperteile der Maschine!

Am Strand findet ihr Türen, durch die ihr zu den einzelnen Levels gelangt. Ganze Ranx-Horden greifen euch an, doch mit euren weiten Doppelsprüngen, flinken Schwertcombos und den wilden Wirbelattacken kämpft ihr euch durch die Menge. Ihr grindet mit euren Holzschlappen auf Rohren, schwingt euch mit

einer Kette über Abgründe und erklimmt mit Wandsprüngen hohe Plateaus. Auch verschlossene Türen und fliegende Plattformen erschweren das Vorankommen.

Die Kämpfe und Sprungpassagen stellen jedoch nur einen Teil des Spiels dar. Zwischendurch sitzt ihr in einem Geschützturm und versenkt Ranx-Boote, die euren Strand ansteuern. Oder ihr steigt ins Cockpit von Tekyama, um dem feindlichen Roboter Kyza eins auf die Glocke zu geben. Oder ihr rollt auf einem Pulverfass über schmale Stege und bewegliche Plattformen. Sogar ein Kampf zwischen Mini-U-Boot und Riesenfisch steht auf der Tagesordnung.

➔ CARSTEN GRAUEL

PS2 Meinung



Viele Elemente aus "I-Ninja" werden dem versierten Videospieler bekannt vorkommen.

Der Wandlauf erinnert an das aktuelle "Prince of Persia", die Kugel-Passagen spielen sich wie "Monkeyball" für den GameCube und Grinds kennt man aus diversen Trendsportspielen.

"I-Ninja" ist also eine gelungene Mischung aus verschiedenen Spielelementen mit einer einfachen Helden-Steuerung – aber trotzdem nichts Besonderes. Vor allem die (sehr schöne) Comicgrafik im "Crash Bandicoot"-Stil wirkt ein wenig angestaubt. Sucht ihr ein solides Action-Jump'n'Run mit Abwechslung und Charme, dann ist "I-Ninja" euer Ding.

PS2 Testergebnis

I-NINJA		Jump'n'Run	Alter: ab 6	
Hersteller: Sony	Entwickler: Argonaut		Erscheint: 03/2004	Preis: ca. 60 Euro
1 Spieler, analog, Sprachausgabe deutsch, Text dt., mehrsprachig, 16:9, Dolby Surround Pro Logic II			STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV 👉 Simple Steuerung 👉 Saubere Grafik 👉 Viele grundverschiedene Spielelemente	NEGATIV 👉 Unflexible Kamera 👉 Für Kids etwas schwer 👉 Typische Hüpflevels (Dschungel, Fabrik...)	UMFANG: 8/10	77	
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 7/10		
Witzige Hüpf- und Kampfaction, garniert mit vielen Minispielen.				PROZENT



Whiplash

Ein Wiesel, das mit einem Karnickel gekreuzt werden soll, bricht ohne Rücksicht auf sein Anhängsel aus!



🐰 Kaninchen flambiert: So steckt ihr Redmond in Brand. Außerdem verwendet ihr ihn als Enterhaken oder Heißluftballon. Im Verrückt-Modus zerlegt er alles, was ihm in die Quere kommt.



🐓 Hühnerkanone: Auch mit diesem Gerät schmälert ihr Genrons Geldreserven.

Whiplash (Übersetzt: Schleudertrauma) erzählt die Geschichte von Redmond und Spanx, einem Karnickel und einem Wiesel, die beide dem zweifelhaften Großkonzern Genron als Versuchssubjekte dienen. Nachdem sie den Wissenschaftlern entwischt sind, haben die beiden große Ziele: Sie wollen alle gefangenen Leidensgenossen befreien, die Firma ruinieren und endlich wieder frei sein. Die beiden Ausreißer sind allerdings mit einer zwei Meter langen Kette aneinander gefesselt, das erschwert ihre Vorhaben zugegebenermaßen erheblich.

Ihr steuert Spanx, das kaltschnäuzige Wiesel, wobei ihr Redmond hinter euch her schleift und als Waffe missbraucht. Per Knopfdruck schleudert ihr den Hasi auf Wissenschaftler und Wachpersonal.

Das sadomasochistische Verhältnis zwischen den beiden tritt noch deutlicher zu Tage, wenn ihr mit Redmond Computerterminals und Glasscheiben des Genron Konzerns zerschmettert. Ferner benutzt ihr euer weißes Anhängsel, um durch die Lüfte zu schweben – Redmond muss euch in so einem Fall den Rotor machen und für Auftrieb sorgen. Oder ihr blockiert mit ihm eine Maschine, um Türen zu öffnen. Bei "Whip-

lash" wird schwarzer Humor ganz groß geschrieben. Aberwitzige Animationen der beiden Tierchen tragen hierzu in bester Cartoonmanier einen großen Teil bei.

Prügellastiges Hüpfspiel

Spielerisch beschränkt sich "Whiplash" auf klassische Hüpfkost und viele Prügeleien. Mit eurer persönlichen Abrissbirne Redmond legt ihr die Einrichtung des Unternehmens in Schutt und Asche und vereitelt auf eurem Weg makabre Versuche wie den Affenmarathon oder die Hamsterkanone. Als Gegner bekommt ihr es meist mit Wissenschaftlern und Roboterspinnen zu tun.

🗨️ PATRIC ROOS

PS2 Meinung



Zunächst scheint "Whiplash" frischen Wind ins Genre zu blasen. Späßige Animationen, witzige Kommentare und die ideenreiche Missbrauchsvarianten von Redmond machen wirklich Spaß. Doch bald wird man durch Clippingfehler und sich ständig wiederholende Sprachfetzen (Samples) aus der Cartoonwelt gerissen. Auch erscheinen die Räume oft sehr grau und öde. Trotz Missionsmenü bleibt meist unklar, was zu tun ist, so irrt ihr ab und an orientierungslos herum. Nichtsdestotrotz haben wir Spanx und Redmond ins Herz geschlossen, denn sie haben mehr Humor, als die meisten ihrer Konkurrenten zusammen.

PS2 Testergebnis

WHIPLASH		Jump'n'Run		Alter: ab 6	
Hersteller: Eidos		Entwickler: Crystal Dyn.		Erscheint: 13.02.2004	
1 Spieler, Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, mehrsprachig, Dolby Surround				Preis: ca. 60 Euro	
POSITIV 👉 Coole Animationen 👉 Viele eingebaute Gags 👉 Ideenreiche Aktionen im Duett		NEGATIV 👉 Häufige Clippingfehler 👉 Unklare Missionsziele 👉 Soundsamples wiederholen sich ständig		STEUERUNG: 7/10	
				UMFANG: 6/10	
				GRAFIK: 7/10	
				SOUND: 6/10	
Spaßiges Jump'n'Run, das leider schnell ins Schleudern kommt.				72	
PROZENT					

Spawn: Armageddon

Todd McFarlans berühmten Comic-Charakter schlägt es einmal mehr in die Videospielwelt – kann sein virtuelles Abenteuer überzeugen?



📍 Central Park: Hier warten verhexte Bäume und Seelendämonen auf Spawn.



📍 Weltuntergangs-Szenario: Neben den Feuertämonen bekommt es Spawn auch mit einem Supersoldaten zu tun, den sein Erzfeind Jason Wynn schickt.

Irgendwann in der näheren Zukunft sind teuflische Engel gerade dabei, die Hölle zu zerstören und reißen dabei das Tor zur Erdoberfläche auf. Antiheld Al bekommt Wind davon und geht der Sache natürlich auf den Grund. So viel zur Story, die im Spiel leider nur selten näher beleuchtet wird.

Ihr steuert Al in der Third-Person-Perspektive durch das Actionspiel. Zum Glück kann er auf viele verschiedene Fortbewegungsarten zurückgreifen, beispielsweise hangelt er sich mit Hilfe seiner langen und blitzschnell ausfahrbaren Ketten durch Häuserschluchten. So erreicht er (wenn die ungenaue Steuerung mitspielt) auch weit entfernte Haken, die in höheren Etagen der 23 Levels angebracht sind.

Gewappnet für die Hölle

Und Spawn kann noch mehr: Der sportliche Hauptdarsteller trägt als Standardausrüstung mehrere Waffen bei sich. Da wären zum einen seine knallharten Fäuste und die schweren Ketten, die nur von Gedanken gesteuert einen Feind zerstückeln können. Des Weiteren schießt er auf Kommando mächtige Höllenkräfte auf die ekligen Widersacher. Diese können ihm als Schild, zerstörerische Feuerattacke oder Geschwindigkeitsschub

dienen. Sein roter Umhang, den er zusammengeknallt als Axt nutzt, verschafft ihm ebenfalls verdienten Respekt. Zusätzlich kommen großkalibrige Ballermänner wie eine abgesägte Schrotflinte oder zwei Maschinengewehre zum Einsatz.

Seine Ziele sind Horden von Feuertämonen, Berserkern und vielen anderen Ausgeburten der Hölle. Die Feinde visiert ihr per Tastendruck an, um sie dann zu bearbeiten. Leider funktionierte dieses Target-System nicht so wie gewünscht. Auch erwies sich eine Kettenattacke als ebenso effektiv wie Maschinengewehrsalven, was die Motivation schmälert, nach neuen Waffen zu jagen.

➔ **PATRIC ROOS**

PS2 Meinung



Zunächst wirkt "Spawn: Armageddon" solide und gefällt mit fettem Sound, einem netten Charaktermodell und unzähligen widerlichen Monstern. Jedoch wird bald klar, dass dies zwar das bis dato beste "Spawn"-Videospiel ist, allerdings noch immer verbesserungswürdig bleibt. Monotones Abschlachten in wenig detaillierten Levels frustrierende Hüpfpassagen, eine dämliche Gegner-KI und ein trübes und ungenaues Kampfsystem können bei Konkurrenztiteln nicht wirklich mithalten. Absolute "Spawn"-Fans oder Blut-Fetischisten werden hier jedoch sicher ihren Spaß haben.

PS2 Testergebnis

SPAWN: ARMAGEDDON		Action	Alter: ab 16	
Herst.: Electronic Arts	Entwickler: Namco	Erscheint: 12. März	Preis: ca. 60 Euro	
1 Spieler, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, mehrsprachig, Dolby Pro Logic II		STEUERUNG:	5/10	SPIELSPASS
POSITIV	NEGATIV	UMFANG:	6/10	70
👉 Fetter Pro-Logic-Sound	👉 Kaum Abwechslung	GRAFIK:	7/10	
👉 Upgrade-System	👉 Kameraprobleme	SOUND:	7/10	
👉 Detailgetreues Spawn-Charakterdesign	👉 Ungenaues Zielsystem erschwert Kämpfe			
Comicspiel mit Mängeln in Sachen Combat und Abwechslung.				PROZENT



Die drei haben gut lachen...

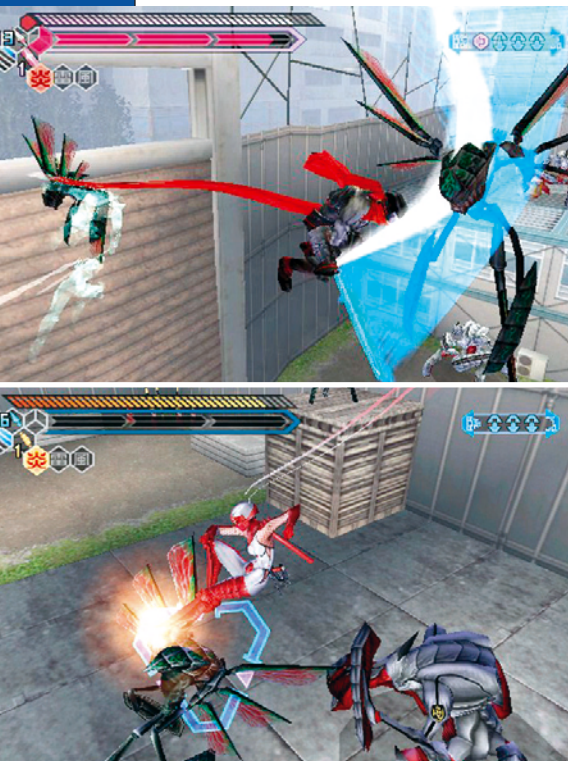
...Denn sie kaufen Ihre Games bei Newline Entertainment...

www.newline-entertainment.de

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

Nightshade

Die Dämonen-Klinge Akujiki ruft die letzten Ninja Tokios auf den Plan.
Wer wird das **mächtige Schwert** in seinen Händen halten?



ⓘ Mit Doppelsprung und Tritt durchbricht Hibana die gegnerische Deckung.



ⓘ Dem Oboro-Cyborg Kurohagane begegnet ihr mehrmals. Hier stellt sich ihm Hibana zum ersten Mal auf den Tragflächen eines Tarnkappenbombers in den Weg.

Das verfluchte Akujiki-Schwert ist wieder aufgetaucht und mit ihm allerlei Dämonengezücht. Neo Tokio stürzt ins Chaos und die Regierung ruft nach der ultimativen Geheimwaffe: Hibana, eine unglaublich schnelle und geschickte Ninja-Dame. Sie soll die neun Teile der zersplitterten Klinge finden und alle Gegner ausschalten, die ihr Akujiki streitig machen wollen.

An der Spitze der Widersacher stehen Hibanas ehemaliger Meister Jimushi und seine Gefolgschaft: Hisui, die junge Ninja-Braut mit dem tödlichen Regenschirm, Kurohagane, der universal einsetzbare Cyborg, Kazaguruma, der Mann mit den beiden Riesenklingen, und Onibi, der verrückte Pyromane. Klar, dass alle Häscher des Oboro-Clans als Endgegner in einem der 12 Levels auftauchen. Jeder Level hat drei Sektionen, stirbt man, gehts am Beginn der entsprechenden Sektion von vorne los.

Packende Ninja-Action

Hibanas Angriffe sind nicht nur tödlich, sondern sehen auch gut aus. Mit ihrem Blitzlauf verwirrt sie zunächst ihre Gegner, durchbricht mit einem Fußtritt deren Verteidigung und schlägt dann gnadenlos mit ihrem Katana zu. Je schneller und geschickter ihr

seid, desto schneller füllt sich die Tate-Anzeige, mit der ihr eine extreme Nahkampf-attacke ausführen könnt. Entfernte Monster nehmt ihr mit Wurfmessern aufs Korn.

Der Schwierigkeitsgrad ist im Vergleich zu dem des Vorgängers "Shinobi" (Test in OPM2 6/2003, 75%) nicht ganz so frustrierend, auch wenn es einige knifflige Sprungpassagen gibt. So springt man in einem Tunnel von einem fahrenden Truck zum nächsten oder man muss Raketen ausweichen. "Nightshade" ist fordernd und hat dank vieler freispielfar Extras einen hohen Wieder-spielwert. Darunter sind weitere Modi, wie Time-Attack, oder neue Charaktere.

SWEN HARDER

PS2 Meinung



Eigentlich könnte ich meine Meinung zum "Shinobi"-Test aus Ausgabe 6/2003 hier wiederholen: "Nightshade" ist gute Ninja-Action mit tollen Bosskämpfen und vielen Extras. Darüber hinaus bieten die zwölf Levels nun hinreichend Stoff für mehrere Tage Spannung in Neo Tokio, auch wenn einige Stellen so manch einen verzweifeln lassen werden. Technisch ist "Nightshade" leider nicht immer so modern, wie das Ambiente vermuten ließe. Einige Abschnitte, wie Straßenzüge oder der Untergrund, wirken recht trist. Außerdem ist die japanische Action-Mucke recht schräg und sicher nicht jedermanns Sache.

PS2 Testergebnis

NIGHTSHADE		Action	Alter: ab 16	
Hersteller: Atari	Entwickler: Sega	Erscheint: 04.03/2004		Preis: ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, 50/60Hz		STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS
POSITIV	NEGATIV	UMFANG: 8/10		75
➤ Viele Extras freispielbar	➤ Schräge Japano-Musik	GRAFIK: 7/10		
➤ 36 Abschnitte	➤ Harte Sprungpassagen	SOUND: 7/10		
➤ Durchdachtes, vielfältiges Kampfsystem	➤ Die Qualität der Grafik schwankt sichtbar			
Würdiger "Shinobi"-Nachfolger – ein Muss für alle Ninja-Fans.				PROZENT

Volle Kraft voraus!

NAVAL OPS

WARSHIP GUNNER

Bauen Sie ein Kriegsschiff, das auf dem neuesten Stand der Technik ist.
 Ihnen stehen modernste Waffen-, Antriebs- und Verteidigungssysteme zur Verfügung.
 Mit über 800 Komponenten, 200 Flugzeugen und mehr als 400 Rüstungselementen können Sie aus dem Vollen schöpfen.



- Arcade-Action in über 40 spannungsgeladenen Missionen mit brisanten Schusswechseln
- Bauen Sie Zerstörer, Kreuzer, Flugzeugträger u.v.m.
- Bauteile und Schiffe aus verschiedenen Epochen: vom Zweiten Weltkrieg über gegenwärtige bis hin zu futuristischen Waffensystemen und -arsenalen
- Durchbrechen Sie Blockaden, eskortieren Sie Konvois und befreien Sie Agenten aus feindlichen Gebieten
- Investieren Sie in Forschung und Technik, um Zugriff auf neue Technologien zu bekommen

The KOEI logo is a trademark of KOEI Co., Ltd. in Japan and/or other Countries. Naval Ops: Warship Gunner and P.T.O. are a trademarks of KOEI Corporation and KOEI Co., Ltd.
 © 2004 MICROCAPIN CORP./© 2004 KOEI Co., Ltd. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
 The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.



PlayStation®2



R: Racing

Namco geht fremd: Erstmals wagen sich die Arcade-Spezialisten ins heiß umkämpfte Simulations-Genre.



Bei einem Privat-Rennen brettet ihr mit dem Mini durch kleine Ortschaften.



Dieser Stadt-Kurs gehört mit zu den schönsten Strecken im Spiel. Doch von der grafischen Qualität des Genre-Primus 'Gran Turismo 3' ist 'R: Racing' noch weit entfernt.

Wenn ein neuer Renner die Namco-Werkstätten verlässt, wird man als Redakteur hellhörig. Mit der "Ridge Racer"-Serie trugen die Japaner nämlich viel zum PSone-Erfolg bei.

Neues Maskottchen und gleichzeitig die Hauptfigur des im Mittelpunkt stehenden Karriere-Modus' von "R: Racing" ist die Brünette Rena. Als die Rettungswagenfahrerinnen einen schwer verletzten Piloten mit Rekordgeschwindigkeit ins Krankenhaus bringt, wird dessen Boss auf sie aufmerksam und lädt sie zu einem kleinen Probetraining in seinen Rennstall. Mit Unterstützung des Spielers muss Rena zuerst einige Trainings-Aufgaben absolvieren, bis sie ihr erstes Rennen starten darf.

Stress auf der Piste!

Doch gerade bei den Rennen wird es eigentlich erst interessant: Im Kampf um die Medaillen-Plätze zeigt sich der feine Unterschied zu anderen Rennspielen. Mit ihrer Strecken-Präsenz macht unsere Fahrerinnen nämlich die anderen Sportler ordentlich nervös, was an einem Balken über deren Wagen zu erkennen ist. Je näher sie auffährt oder je stärker sie den Rivalen bedrängt, desto anfälliger wird dieser für Fahrfehler.

Damit dieser Rennzirkus auf die Dauer nicht langweilig wird, führt "R: Racing" durch mehrere Disziplinen.

Es gilt, Rennen in der GT-Serie, Rallye-Wertungsprüfungen, diverse Privat-Veranstaltungen und Dragster-Turniere zu gewinnen. Zudem stehen euch noch weitere Spielmodi wie ein Zweispieler-Modus oder ein Challenge-Modus zur Auswahl. Leider ist die Grafik nur knapp über Durchschnitt. Vor allem die Autos sind den "Gran Turismo 3"-Karossen weit unterlegen. Kombiniert mit einer wenig flexiblen Fahrzeug-Steuerung schafft es "R: Racing Evolution" gerade mal ins hohe Wertungs-Mittelfeld.

MARKUS HÄBERLEIN

PS2 Meinung



Während ich diese Zeilen schreibe, kullern mit die Tränen übers Gesicht. Nie im Leben hätte ich gedacht, dass ich jemals kritische Worte über meine persönlichen Rennspiel-Götter Namco verlieren müsste. Doch der Tag X ist da. "R: Racing Evolution" hat "Naja, ganz nett"-Grafik mit Texturwiederholungen, wie wir sie aus dem ersten "WRC" kennen. Zudem kommt man mit den trägen und unberechenbar reagierenden Fahrzeugen teilweise einfach nicht durch enge S-Kurven. Dabei hätte es der "Gran Turismo"-Killer werden sollen – aber so ist es lediglich ein durchschnittliches Rennspiel mit nettem Karriere-Modus.

PS2 Testergebnis

R: RACING		Rennspiel	Alter: frei	
Hersteller: EA	Entwickler: Namco	Erscheint: 26.03.2004	Preis: ca. 60 Euro	
1-2 Spieler, MC, analog, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, 16:9, Dolby Pro Logic II, Lenkrad		STEUERUNG: 4/10	SPIELSPASS	68
POSITIV ⚡ Nettes Stress-Feature ⚡ Guter Soundtrack ⚡ Realistisch agierende Kontrahenten	NEGATIV ⚡ Schlechte Steuerung ⚡ Nur zwei Perspektiven ⚡ Durchschnittliche und unspektakuläre Grafik	UMFANG: 7/10		
		GRAFIK: 6/10		
		SOUND: 8/10		
Passables Rennspiel, das sich kaum von den anderen abhebt.				PROZENT

Robocop

Drei Jahre werkelt Titus am Comeback des Robocop. Die Franzosen hätten in dieser Zeit lieber Blumen gezüchtet, denn das Ergebnis wirkt so altbacken wie der Robocop selbst.

Dabei sind die Grundvoraussetzungen nicht übel: Aus der Ego-Perspektive geht ihr als träger Zukunftspolizist Alex Murphy auf Verbrecherjagd. Gangster müsst ihr nicht zwingend in die Leichenhalle befördern. Ballert ihr nicht auf Kopf oder Brust, sondern auf die Beine, ergeben sich einige Bösewichter und lassen sich verhaften. Gegen mäch-

tige Kampfroboter hingegen heißt euer Auftrag: Ballern, bis die Knarre raucht. Neben seiner Sci-Fi-Pistole bekommt Murphy später Wummen wie einen Raketenwerfer, einen Laser-Blaster und eine Ionen-Kanone.

Und jetzt die Mängelliste: Technisch hätte "Robocop" bereits vor zwei Jahren niemanden mehr begeistert, 2004 wirkt die ruckelige Optik richtig ätzend, zumal eure Gegner wie Hampelmänner animiert sind. Am meisten stört aber das stupide Level-design. Oft stapft ihr in den neun Umgebungen umher und wisst nicht, wo es weitergeht. Die blöd herumstehenden Gegner setzen dem Ganzen die Krone auf. ➔ SZ



Im Visier: Eure Gegner denken gar nicht daran, sich zu verstecken.



Verhaftet! Ergibt sich ein Gangster, legt ihr ihm natürlich korrekt Handschellen an.

PS2 Testergebnis

ROBOCOP		Ego-Shooter	Alter: ab 16	
Hersteller: Avalon	Entwickler: Titus	Erscheint: ERHÄLTlich	Preis: ca. 60 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, mehrsprachig		STEUERUNG:	6/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚠ Robocop ist zurück ⚠ Verhaftungs-Option ⚠ Viele Umgebungsdetails lassen sich zerstören	NEGATIV ⚠ Öde Ruckel-Optik ⚠ Viel zu wenige Levels ⚠ Langweilige Missionen mit viel Sucherei	UMFANG:	4/10	49
		GRAFIK:	3/10	
		SOUND:	5/10	
		Wenig spannender Ego-Shooter, der zwei Jahre zu spät kommt.		
				PROZENT

Risiko: Die Weltherrschaft

Bunte Plastikklümpchen kämpfen per Würfel um Irkutsk und Kamtschatka: "Risiko" ist ein absoluter Klassiker der Spielgeschichte. Inzwischen aber auch – vor allem in der Brettspiel-Hochburg Deutschland – spielerisch total veraltet. Der Erfolg hängt fast ausschließlich von den Würfeln ab, taktisches Geschick braucht man kaum.

Zudem kann sich das Gezerre um Ländern und Kontinente ewig hinziehen, bevor ein Sieger feststeht. Erst recht durch die extrem zäh ablaufende Umsetzung: Bis bei einer Sechserpartie alle Computergegner ihre Züge vollendet haben, können Minuten vergehen – absolut nervtötend.

Optisch ist die Angelegenheit halbwegs gelungen. Passable Animationen und das übersichtliche Spielfeld mit angenehmer Farbgebung schlagen positiv zu Buche. Die monotone Militärmarschmusik und die ständig quasselnden Computergegner rauben einem jedoch nahezu den Verstand.

Letztlich handelt es sich um eine völlig überflüssige Umsetzung, zumal es schon vor Jahren eine spielerisch erweiterte Version für die PSone gegeben hat. Sucht ihr nach leicht zugänglicher Ländereroberungs-Strategie, seid ihr bei "Robin Hood: Defender of the Crown" deutlich besser aufgehoben. Ohne jegliches Risiko. ➔ MG



Bei Würfelpech hilft auch die deutlichste zahlenmäßige Überlegenheit nichts.

PS2 Testergebnis

RISIKO: DIE WELTHERRSCHAFT		Strategie	Alter: ab 6	
Herst.: Atari	Entwickler: Cyberlore Studios	Erscheint: 02/2004	Preis: ca. 40 Euro	
1-6 Spieler (Hotseat, online), Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG: 5/10	SPIELSPASS	
POSITIV 🔴 Nette Animationen 🔴 Wuchtige Soundeffekte 🔴 Übersichtliches Spielbrett, gute Farbwahl	NEGATIV 🔴 Simplex Spielprinzip 🔴 Extrem glücksabhängig 🔴 Furchtbar zäher, langatmiger Spielablauf	UMFANG: 4/10	34	
		GRAFIK: 6/10		
		SOUND: 4/10		
Überflüssige, komplizierte Umsetzung des Brettspiel-Klassikers.				PROZENT



⚠ Chaos auf dem Bildschirm: Häufig ist es sehr schwer, die Übersicht zu behalten.

"Puyo Pop Fever" bedient sich eines ähnlichen Prinzips wie Tetris. Es müssen vier gleichfarbige Puyos (kleine Grinsekugeln) aneinander gereiht werden, um eine Kette auszulösen. Dabei ist es egal, ob sie sich vertikal, horizontal oder um die Ecke herum berühren. Treffen z.B. vier blaue Puyos aufeinander, verschwindet diese Kette von der

Puyo Pop Fever

Bildfläche. Liegt ein grünes Puyo auf der blauen Kette und drei grüne darunter, verbinden sich diese miteinander, nachdem die trennende blaue Kette weg ist. So kommt es zu ständigen Kettenreaktionen.

Die goldene Regel lautet: Je länger die Kombos sind, desto schneller gewinnt ihr. Zumindest theoretisch, denn auch der Schwierigkeitsgrad "Einfach" ist eher "Knackig". Wer seine Gedankengänge nicht sofort in die Tat umsetzen kann und nicht auch noch ein paar Züge im Voraus planen kann, sieht hier partout kein Land. Die Folge: Einzelspieler-Partien liegen wegen des Glücksfaktors schwer im Magen. Wer wirklich Spaß an dem Titel finden möchte, muss gegen einen Freund antreten. ➔ HS

PS2 Testergebnis	
PUYO POP FEVER	
GENRE	Denkspiel/Geschicklichkeit
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Sega
ALTER	frei
PREIS	ca. 60 Euro
STEUERUNG:	6/10
UMFANG:	3/10
GRAFIK:	3/10
SOUND:	4/10
Schweres Knobelspiel für Schnelldenker. Vor dem Kauf erst mal antesten.	

Scooby Doo! Fluch der Folianten

Der ängstliche Doggenrüde und Comicstar geht mit seiner Mystery Inc. auf Geisterjagd. Ihr startet das kinderfreundliche Abenteuer in der verspukten Hambridge-Bibliothek, in der sich seltsame Dinge abspielen. Dort fangt ihr mit Hilfe des so genannten Verhängnisbuches Gespenster ein. Habt ihr zuvor die entsprechende Geisterseite gesammelt, zieht ihr per Tastendruck den Untoten in den dicken Schinken, den Folianten hinein. Scooby Doo und sein Freund Shaggy, die ihr aus der Third-Person-Perspektive steuert, passieren auf ihrem Weg ein Filmstudio, einen Vergnügungspark und einem unheimlichen Sumpf, um schließlich in das Hauptquartier der Sherman Tech Corporation zu tappen, die hinter dem ganzen

Spuk steckt. Leider wurden auch Technik und Steuerung von Scoobys neuestem PS2-Auftritt verspukt, was den Spielspaß merklich bremst. ➔ PR



⚠ Ghostbusters: Scooby Doo und Shaggy züllen die Geister in das Verhängnisbuch.

PS2 Testergebnis	
SCOOPY DOO! FLUCH DER FOLIANTEN	
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	THQ
ALTER	frei
PREIS	ca. 40 Euro
STEUERUNG:	5/10
UMFANG:	6/10
GRAFIK:	5/10
SOUND:	6/10
Kindlich buntes Action-Adventure mit mäßiger Steuerung.	

Midway Arcade Treasures

Midway kramt in der Mottenkiste und findet 23 Bitmap-Oldies: Auf dieser Disc tummeln sich "Spy Hunter", "Defender", "Defender 2", "Paperboy", "720", "Blaster",



⚠ Die monströs-veraltete Abrissorgie "Rampage" lockt bis zu drei Spieler zugleich.

"Bubbles", "Gauntlet", "Joust", "Joust 2", "Klax", "Marble Madness", "Rampage", "Rampart", "Roadblasters", "Robotron: 2084", "Satan's Hollow", "Sinistar", "Splat!", "Super Sprint", "Root Beer Tapper", "Toobin'" und "Vindicators".

Sofern ihr mit angegrauten Sprite-Spektakeln etwas anfangen könnt, ist der Klassiker-Spaß 30 Euro wert. Probleme bereitet jedoch bei einigen Titeln die Steuerung: So wurde beispielsweise die Trackball-Kontrolle des Murmelmassakers "Marble Madness" nur mäßig an den DualShock-Stick angepasst. Dafür bekommt ihr zu vielen Titeln Hintergrundinfos und Interview-Schnipsel mit den Ur-Entwicklern serviert. Für Fans also durchaus O.K. ➔ GÄ

PS2 Testergebnis	
MIDWAY ARCADE TREASURES	
GENRE	Oldie-Compilation
HERSTELLER	Konami/Midway
ENTWICKLER	Digital Eclipse
ALTER	ab 6
PREIS	ca. 30 Euro
STEUERUNG:	7/10
UMFANG:	7/10
GRAFIK:	4/10
SOUND:	3/10
Ordentlich präsentierte Mischung leicht angestaubter 80er-Perlen.	



*Die Welt ist zu schön, um sie den Robotern zu überlassen.
Jak wird sie retten.*

Im Jahr 2503 scheint alles verloren. Bösertige 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: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.playstation.de www.jak2renegade.com

**FUN,
ANYONE?**
PlayStation 2

Dynasty Warriors 4: Extreme Legends



Treffen zwei Offiziere aufeinander, kommt es zum Duell auf Leben und Tod!

Koeis "Dynasty Warriors"-Serie spielt im Alten Cina, zu Zeiten eines Bürgerkriegs. Rund 50 Generäle aus acht Reichen kämpfen um die militärische Vormacht. Zu Beginn dürft ihr einen auswählen oder ihr bastelt mit dem Editor einen eigenen Helden.

Während der zeitlich begrenzten Missionen gilt es meist, einen gegnerischen Offizier zu beseitigen oder eigene Truppen zu schützen. Gelingt die Mission, gibt's Erfahrungspunkte, Gegenstände und im neuen Xtreme-Modus sogar Gold. Dieses investiert ihr beim Händler in bessere Items oder Lebensenergie. Die wird nämlich im Xtreme-Modus, anders als an anderer Stelle, nach

einer Mission nicht wieder aufgefüllt. Weitere Neuerungen des eigenständigen Missions-Add-ons sind der Legends-Mode mit 42 neuen Missionen und Arena-Herausforderungen – wie so eine Art abgespecktes Beat'em-Up.

Grafisch bleibt alles beim Alten: Noch immer ist die Weitsicht durch Nebel eingeschränkt und die Gegner bauen sich erst sehr spät auf. Dennoch hat "Dynasty Warriors 4: Extreme Legends" ein gewisses Suchtpotenzial inne, das es allerdings nur in Verbindung mit der "Dynasty Warriors 4"-Vollversion (Test in OPM2 8/2003, 68 %) richtig ausschöpfen kann. **SH**

PS2 Testergebnis			
DYNASTY WARRIORS 4: EXTREME LEGENDS		Action-Strategie	Alter: ab 12
Hersteller: THQ	Entwickler: Koei	Erscheint: 27.02.2004	Preis: ca. 40 Euro
1-2 Spieler (Splitscreen), MC, DualShock2, Text dt., Sprachausgabe dt., Spielereitor, Add-on zu "DW4"		STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Sehr viele Charaktere ⚡ Unterschiedliche Modi ⚡ Abspeichern während einer Schlacht möglich	NEGATIV ⚡ Auf Dauer eintönig ⚡ Geringer Strategieanteil ⚡ Grafische Weitsicht ist stark eingeschränkt	UMFANG: 7/10	69
		GRAFIK: 6/10	
		SOUND: 7/10	
Schönes Missions-Update mit neuen Ideen und alten Schwächen.			PROZENT

SOCOM: U.S. Navy Seals (Platinum)

Jetzt dürfen PS2-Veteranen zum halben Preis in den Schützengraben. "SOCOM: U.S. Navy Seals" gibt es jetzt nämlich in der genialen Platinum-Version. Als Kommandant zweier Einsatzteams befehligt ihr eure kampferprobten Soldaten aus der Schulterperspektive durch brenzlige Einsätze.

Wichtigstes Instrument für eine erfolgreiche Terroristenjagd ist das Headset. Mit der separat erhältlichen Kopfhörer/Mikro-Kombination gibt der Spieler seinen

Kämpfern detaillierte Befehle. Zum Beispiel legen die Soldaten auf Zuruf eine Bombe oder fesseln eine Geisel. In Verbindung mit einem Breitband-Internet-Anschluss wird der Taktik-Shooter richtig interessant. Im spannenden Online-Modus tretet ihr im Netz gegen weitere menschliche Mitspieler an. Hier könnt ihr über das Headset direkt mit den Mitspielern des Teams kommunizieren.


Besonders herausragend ist auch die schöne Grafik. Einzig die deutlichen Schwächen bei der Gegnerintelligenz trüben das Gesamtbild. Die knapp 30 Euro sind bei "SOCOM: U.S. Navy Seals" aber auf alle Fälle gut angelegt. **MH**



Ist ein Widersacher erledigt, tragen wir seinen Körper in den nächsten Schatten.



Während unsere Kameraden die Hütte sichern, behalten wir die Tür im Auge.



Platinum-Test

SOCOM: U.S. NAVY SEALS

Taktik/Action

Alter: ab 16

Hersteller: Sony

Entwickler: Zipper Interac.

Erscheint: 25.02.2004

Preis: ca. 30 Euro

1-16 Spieler (Online), Memory Card, DualShock2, komplett deutsch, DPL2, Tastatur (Online-Chat)

STEUERUNG: 8/10

SPIELSPASS

POSITIV

Geniales Online-Feature

Spannende Missionen

Sprachsteuerung funktioniert hervorragend

NEGATIV

Träge Computergegner

Geringe Sichtweite

Dialoge in der Eingangshalle nur über Tastatur

UMFANG: 8/10

GRAFIK: 8/10

SOUND: 9/10

86

Genialer Taktik-Shooter mit ausgeklügeltem Online-Modus.

PROZENT

PlayStation 2

★

STAR



PlayStation®2



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



JETZT IM HANDEL

WWW.JAK2RENEGADE.COM

OPM2 – Leserforum

Habt ihr Fragen zur PlayStation2? Oder wollt ihr einfach eure Meinung zu einem aktuellen Thema loswerden?

Tanz-Bundle

Ich habe mir vor kurzem ein Bundle aus "Dancing Stage Euromix" und Tanzmatte besorgt. Nun brauche ich Nachschub und mein Onlinehändler bietet die beiden PS2-Games "Dancing Stage FEVER" & "Dancing Stage MEGAMIX" an. Nun wollte ich fragen, ob sich die beiden Titel nur durch die Songauswahl unterscheiden, oder ob es noch andere Unterschiede gibt. In diversen Mags wurde bis jetzt nur die "MEGAMIX"-Version getestet. Ich würde mich freuen, wenn ihr mir eine Kaufempfehlung geben könntet, denn beide Games will ich mir erst mal nicht zulegen. **TANJA TYKA**



OPM2: Die spielerischen Unterschiede zwischen den beiden Versionen sind gering. "Fever" und "Megamix", du hast richtig vermutet, unterscheiden sich lediglich im Songangebot. Doch gerade darauf sollte dein Augenmerk liegen, denn in "Fever" laufen zu manchen Lizenz-Liedern im Hintergrund noch die Original-Musikvideos. Als gelungene Alternative können wir dir "Deutschland sucht den Superstar" empfehlen. Neben einem etwas unrhythmischen Gesangspart gibt es nämlich noch einen überaus gelungenen Tanz-Modus.

Wann kommt "Killzone"?

Ich hab' eine Frage zu einem Erscheinungstermin: Ihr habt "Killzone" in den Himmel der Ego-Shooter gelobt und ich würde gerne wissen, wann es erscheint und welche Altersfreigabe es bekommen wird. Bei euren Terminen im aktuellen Heft steht ja leider auch nichts Genaues. P.S.: Macht weiter so, ihr seid ein klasse Magazin **CHRISTOPH KRÜGER**

OPM2: Erst mal vielen Dank für dein Lob. Leider gibt es noch keinen genauen Erscheinungstermin für "Killzone". Auf Nachfrage konnte uns Sony lediglich "Sommer 2004" nennen. Angesichts des weit fortgeschrittenen Entwicklungsstandes (wir durften uns vor wenigen Wochen bei den Entwicklern Guerilla direkt vor Ort in Amsterdam überzeugen) erscheint uns dieser Termin realistisch.



Genialer Downloader

Ich finde euren Downloader mit den zahlreichen Spielständen ziemlich gut. Könnt ihr auch mal für Spieleklassiker Downloads auf die Demo-DVD bringen? Zum Beispiel für "Devil May Cry" den Super-Dante-Modus? **PASCALE KLEINERT**

OPM2: Bislang hatten wir leider nur wenig Einfluss auf die Spielstände, die ihr mit dem Downloader auf eure Memory Card kopieren könnt. Diese kommen, genau wie die Demos und Videos, direkt von den Spieleherstellern. Wir arbeiten aber gerade daran, auch eigene Spielstände zu aktuellen Toptiteln zu veröffentlichen.

Wir hoffen, euch spätestens in der OPM2-Ausgabe 05/2004 eigenhändig erstellte Spielstände präsentieren zu können. Nochmal für alle Neueinsteiger: Das geniale Downloader-Programm findet ihr in einer speziellen Rubrik unserer Demo-DVD.

"SOCOM 2" mit Headset?

Erscheint "SOCOM: U.S. Navy Seals 2" nur im Bundle (also inklusive Headset) oder auch als einzelnes Spiel? Ich besitze nämlich das Headset des Vorgängers und würde mir deshalb natürlich nur das Spiel zulegen. **LARS DÖRING**



OPM2: Nur keine Sorge – Sony veröffentlicht die Fortsetzung des Online-Militär-Shooters auch ohne Headset. Das Spiel allein kostet dann etwa 60 Euro. Wer noch kein Headset sein Eigen nennt, braucht ebenfalls nicht in die Röhre zu schauen. "SOCOM: U.S. Navy Seals 2" gibt es auch im Bundle mit Headset. Ein genauer Preis dafür steht zwar noch nicht fest, aber er dürfte wie beim Vorgänger bei rund 80 Euro liegen.

Import-Tests

Warum testet ihr keine englischen Spiele, die auch deutsche Texte haben, wie beispielsweise "The Mark of Kri", "Blood Rayne" oder "Dead to Rights"? **MANFRED FORSTER**

OPM2: Das hat bestimmte Gründe: Der Großteil unserer Leser lebt in Deutschland. Dementsprechend gestalten wir die Inhalte unseres Magazins. Würden wir die von dir genannten Spiele testen, hätte das wenig konkrete Vorteile für unsere deutschen Leser. Man kann diese Spiele nämlich in Deutschland nicht kaufen. Außerdem werden solche Spiele meist nicht von der USK auf Altersfreigabe geprüft und werden somit nur unter dem Ladentisch an Volljährige verkauft. Daher werden wir auch weiterhin ausschließlich Spiele testen, die unsere Leser auch offiziell in Deutschland kaufen können.



Sprachen-Wirrwarr

Kann es sein, dass bei englischen PAL-PS2-Spielen (UK) die Sprache auch auf Deutsch, Französisch und Italienisch eingestellt werden kann? Verkaufen die Hersteller vielleicht dieselbe DVD in allen europäischen Ländern und packen nur die jeweilige Anleitung in der entsprechenden Landessprache dazu? **ALEX EKRUT**

OPM2: So ist es. Die Hersteller sparen sich bei diesen so genannten multilingualen (mehrsprachigen) PS2-Spielen hohe Produktionskosten. In diesem Fall muss nur eine Master-DVD im Presswerk eingereicht werden, meist wird sogar nur eine einzige Anleitung gedruckt, ebenfalls mehrsprachig. Lediglich Hülle und Cover sind anders und werden in der jeweiligen Landessprache bedruckt. In welcher Sprache das Spiel abgespielt werden muss, erkennt die PlayStation2 übrigens meist an ihrer eigenen Spracheinstellung.

PS2-Technik-Forum

Schnurlos online

Ich habe auf der PlayStation2-Website gesehen, dass man mit der PS2 auch schnurlos online spielen kann. Könnt ihr mir sagen, von welcher Firma es kompatible Wireless-LAN-Komponenten gibt und was diese kosten? Würde mich sehr freuen.

MELANIE WICKNIG

OPM2: Generell sind alle Wireless-LAN-Komponenten geeignet, die das Point-to-Point-Protokoll unterstützen. Eine der günstigeren Alternativen ist hier der Router DI-614+ der Firma D-Link. Zusammen mit dem DWL-810+ Ethernet-zu-Wireless-Konverter kannst du auch mit der PlayStation2 schnurlos online gehen. Allerdings ist der Preis nicht von schlechten Eltern: Der Router allein kostet schon rund 90 Euro – für den Ethernet-zu-Wireless-Konverter darfst du noch mal so viel veranschlagen.

Film-Aussetzer

Ich habe seit ein paar Wochen ein Problem beim Abspielen von DVD-Filmen. Nach einiger Zeit gibt es regelmäßige Ruckler und Sprünge, die schon mal drei Minuten vom Film auf einmal überspringen. Und das passiert wirklich bei allen Filmen und auf keiner Scheibe sind deutliche Kratzer zu sehen. Gibt es vielleicht eine Art Reinigungs-CD für die PS2? Oder wie kann ich dieses Problem sonst beheben?

SIMON MÜLLER

OPM2: Das hört sich ganz so an, als hätte deine PS2 einen Laufwerkschaden. Beim Betrachten von DVD-Filmen wird dieser Fehler meist zuerst bemerkt. Fehler des Laufwerks äußern sich deutlich in Rucklern oder Sprüngen während eines Films. Manchmal bleibt die Film-DVD auch ganz stehen. Bei den Ladevorgängen bei Spielen fällt dir dieser Defekt wahrscheinlich noch nicht auf. Die Erfahrung hat aber gezeigt: Mit der Zeit kann das Gerät auch keine Spiele-CDs bzw. DVDs mehr lesen und muss schließlich doch an Sony eingeschickt werden. Wende dich in so einem Fall bitte direkt an die Sony Technik-Hotline, Tel. 01805-766977 (0,12 Euro/Min.).

USB an PS2

Man kann ja die EyeToy-Kamera ganz einfach über USB an die PS2 anschließen. Funktionierte das auch mit einer normalen USB-Maus oder einem USB-Keyboard? Speziell bei Ego-Shootern könnte man damit nämlich viel besser zielen.

CHRISTIAN PETRI

OPM2: Welche USB-Hardware von der PlayStation unterstützt wird, hängt immer vom einzelnen Spiel ab. PS2-Titel wie "Half Life (dt.)" oder "Deus Ex" lassen sich auch mit USB-Maus oder USB-Tastatur steuern. Das gilt leider nicht für alle Ego-Shooter. Vor allem neuere Titel wie "TimeSplitters 2" oder "Medal of Honor: Rising Sun" unterstützen diese Komponenten nicht. Am besten packst du Maus und Tastatur ein und probierst es direkt im Elektronik-Geschäft aus, bevor du das PS2-Spiel kaufst.



Fragen? Dann schreibt an:

CyPress GmbH, OPM2 Leserbrief
Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg

Fax: 09 31 - 40 69 115

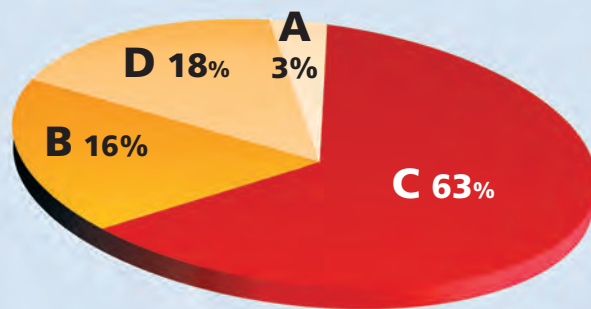
E-Mails: leserbriefe@opm2.de

Aus Zeitgründen ist es uns nicht möglich, alle Briefe persönlich zu beantworten. Auch individuelle Tipps zu Fragen rund um die PS2 können wir nicht verschicken. Wir bitten um Verständnis. Euer OPM2-Team.

Online-Umfrage

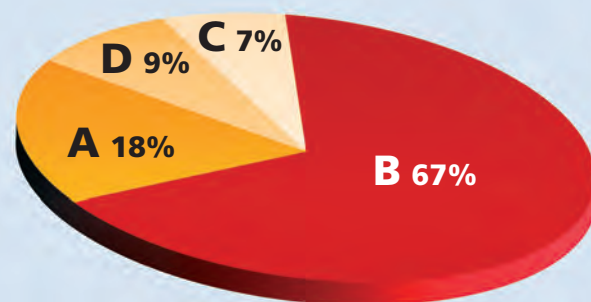
Was haltet ihr von der PSX?

- A Ich benutze lieber meinen alten VHS-Videorekorder 3 %
- B Nur zum Spielen ist mir das Teil viel zu teuer 16 %
- C Meine PS2 reicht mir vollkommen aus 63 %
- D Ich wollte schon immer einen digitalen Videorekorder haben 18 %



Was erwartet ihr euch von "Gran Turismo 4"?

- A Mehr Autos und Strecken 18 %
- B Einen genialen Online-Modus 67 %
- C Eine noch bessere Grafik als bei "GT 3" 7 %
- D Endlich intelligente Gegner 9 %



OPM2-Forum

Live dabei auf www.opm2.de



Aktuell, schnell, spannend!



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

Findet Nemo	107
GTA Doppelpack	106
Need for Speed:	
Underground	107
Rogue Ops	107
Spawn: Armageddon	108
SWAT	108
Terminator 3:	
Rebellion der Maschinen	108

Action-Replay-Codes

Breath of Fire 5:	
Dragon Quarter	110
FIFA Football 2004	110
Ghosthunter	110
Gladiator -	
Schwert der Rache	110
Harry Potter: Quidditch-	
Weltmeisterschaft.	110
Secret Weapons	
Over Normandy	111
SWAT: Global Strike Team ..	111
Warhammer 40000:	
Fire Warrior	111
WRC 3	110
XIII	111

Einsteigertipps

Die Sims brechen aus	124
Medal of Honor: Rising Sun ..	118
Need for Speed:	
Underground	120

Komplettlösungen

Final Fantasy X-2	112
-------------------------	-----

Cheatkarten

Die Sims brechen aus	129
Legacy of Kain: Defiance	129

Grand Theft Auto Doppelpack

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":

Gebt die Codes einfach 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, ⬅, ⬇, ➡, ⬆, ⬅, ⬇, ➡, ⬆

Panzer zuschalten

○, ○, ○, ○, ○, ○, R1, L2, L1, △, ○, △

Fahndungslevel heruntersetzen

..... R2, R2, L1, R2, ⬆, ⬆, ⬆, ⬆, ⬆, ⬆

Kontostand aufbessern

R2, R2, L1, 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, ⬆, ⬇, ⬅, ➡

Cheats für GTA Vice City (dt.)

Gebt die Codes einfach während eines Spiels ein, ohne zu pausieren. Eine kurze Meldung auf dem Screen informiert euch darüber, dass die Eingabe geklappt hat.



⬆ Alle Frauen folgen Tommy: Total abgefahren und sinnlos – aber voll witzig!

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, X, ⬅, ⬇, ➡, ⬆, ⬅, ⬇, ➡, ⬆

Alle Frauen erhalten Waffen

..... ➡, L1, ○, L2, X, R1, L1, L1, X

Alle Frauen folgen Tommy

..... ○, X, L1, L1, R2, X, X, ○, △

Lebensenergie

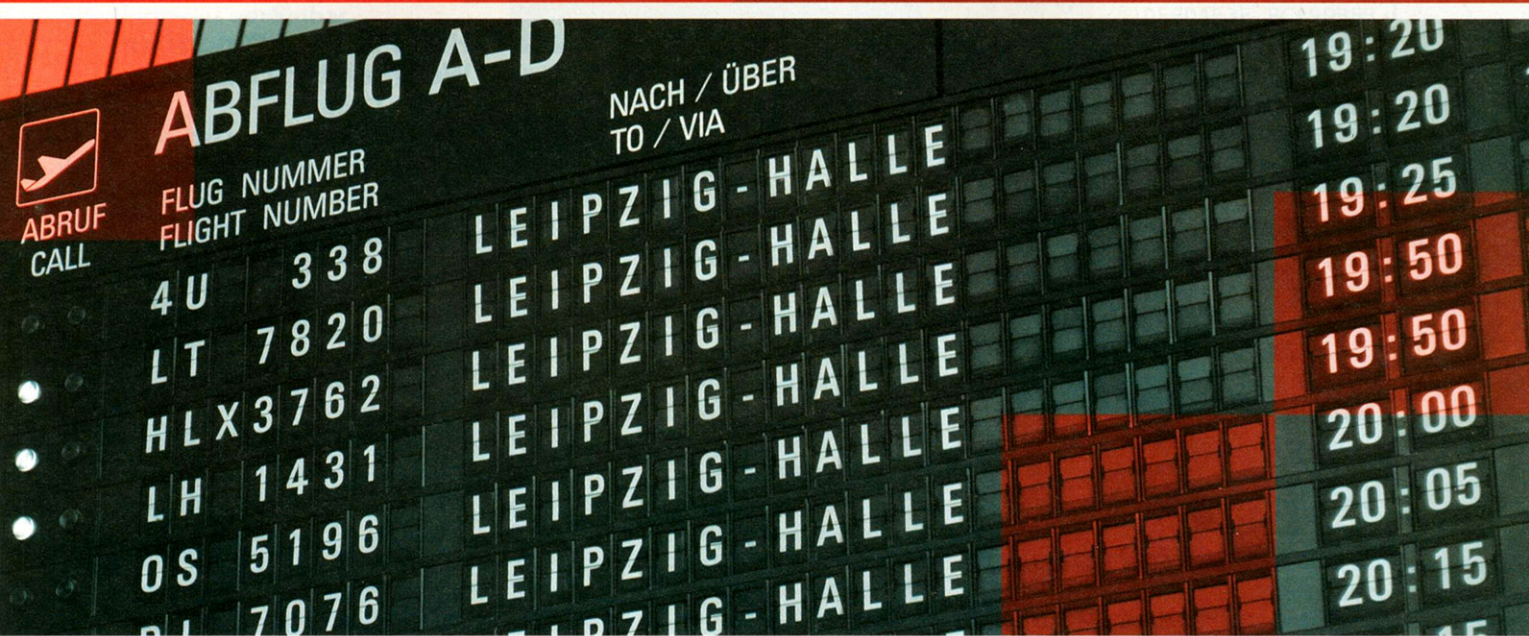
..... R1, R2, L1, ○, ⬅, ⬇, ➡, ⬆, ⬅, ⬇, ➡, ⬆

Fahndungslevel reduzieren

..... R1, R1, ○, R2, ⬆, ⬆, ⬆, ⬆, ⬆, ⬆



⬆ Wen die Polizei zu sehr nervt, hilft der Cheat "Fahndungslevel herabsetzen".



	FLUG NUMMER FLIGHT NUMBER	NACH / ÜBER TO / VIA	
ABRUF CALL	4U 338	LEIPZIG - HALLE	19:20
	LT 7820	LEIPZIG - HALLE	19:20
	HLX 3762	LEIPZIG - HALLE	19:25
	LH 1431	LEIPZIG - HALLE	19:50
	OS 5196	LEIPZIG - HALLE	19:50
	7076	LEIPZIG - HALLE	20:00
		LEIPZIG - HALLE	20:05
		LEIPZIG - HALLE	20:15

besser ist vielfalt
onyx.tv



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.

Breath of Fire 5: Dragon Quarter

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1853E59E
..... EE8C9EE6 BCBFB6E

Unbegrenzt Lebensenergie

..... DE86DB92 4AAC9BE7
..... DE86DB9E 6AAC9B9B

Unbegrenzt AP-Punkte

..... DE86DB72 52B09BED
..... DE86DB7E 62B09B9F

100 Exp. pro Kampf

..... D1FC9F8A E0EB9BE7
..... D1FC9F86 BCA99B83

500 Exp. pro Kampf

..... D1FC9F8A E0EB9C77
..... D1FC9F86 BCA99B83

1000 Exp. pro Kampf

..... D1FC9F8A E0EB9E6B
..... D1FC9F86 BCA99B83

Gegner besitzen keine AP-Punkte

..... D1FDC026 E0B09B83
..... D1FDC0E2 E0AF9B83

Unbegrenzt Zennys

..... DE6865A6 BCF99A2E

Gladiator - Schwert der Rache

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1853E59E
..... EE963DC2 BCD15C52

Alle Titan-Tablets

..... D1B5A10E BEAB9D85
..... D1B5A10A BEAB9D85

Alle Münzen

..... D1B5A136 BEAB9D85

Alle Urnen

..... D1B5A16E BEAB9D85
..... D1B5A162 BEAB9D85
..... D1B5A166 BEAB9D85

Alle Amulette

..... D1B5A1DE BEAB9D85
..... D1B5A1DA BEAB9D85

WRC 3

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1853E59E
..... 7E872DC9 BCC06C53
..... CAF94036 BCA99B83

Uhr anhalten

..... DEB6466E BCA99B84

Harry Potter: Quidditch-Weltmeisterschaft

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1853E59E
..... EEA5C92 BCDD3DA2

Spieler 1 erhält unbegrenzt Boost

..... DE8FFFFE F8AADA03
..... DE8FFFFA F8AD9BC6
..... DE8FFF86 682ADA47
..... DE8FFF9E BF899B8B
..... DE872396 C4C9A43

Alle Karten

..... D1C2D97E BBA89A82
..... D1C2D97A BBA89A82
..... D1C2D906 BBA89A82
..... D1C2D902 BBA89A82
..... D1C2D90E BBA89A82
..... D1C2D90A BBA89A82
..... D1C2D916 BBA89A82
..... D1C2D912 BBA89A82

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.



Gladiator – Schwert der Rache

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... QCYP-0PPK-61CFW
..... 1ZTE-W8E0-GTPCC

Alle Titan-Tablets

..... G5F4-26K8-Q9MN5
..... 0DZF-V5TD-TGERP
..... CG17-3DK6-YCNM0

Alle Münzen

..... PJNV-7V8Z-0AYBA
..... 771W-NM5U-CNJH1

Alle Urnen

..... 045Z-DK49-F4P5W
..... W58B-C96Y-V8UQZ
..... HWTX-TCMK-XE12N
..... 5ZRR-96J0-6J6J8

Alle Amulette

..... Z6GW-J9WY-BPAUP
..... 34M6-JYQZ-VNJEV
..... C816-8Z5Z-NADNJ

Harry Potter: Quidditch-Weltmeisterschaft

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... 9NNV-YXNG-GTGFD
..... WHR7-YCH7-NNY25

Spieler 1 erhält unbegrenzt Boost

..... 6EEB-QGYQ-T7MGZ
..... 84F4-KUZ8-BDME5
..... PBEP-RQP5-WB8B4
..... CDWN-WAP4-CEA89
..... FXN6-UZKF-0WEKG
..... YYX6-2RD6-B27GR

Alle Karten

..... HWCA-4765-CTNFT
..... UTJM-FX7P-6GY1X
..... B5ZZ-8ADD-MCGEY
..... FEZ7-R11J-6PXUB
..... 7WC0-GC5D-YM2VB
..... 3CRU-8RAY-XGRD6
..... CXEH-EQUV-Z0X56
..... ZV6C-28J7-R3D20
..... R8R3-QD02-TKFZ6

Ghosthunter

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... NM3D-2886-M15Q9
..... JRHC-JAAT-AX8M6

Unbegrenzt Lebensenergie

..... QGX0-DKRM-XKP6B
..... 1FBR-8FX9-3QTWZ

Unbegrenzt Munition

..... CAAF-NWRD-K7J6P
..... HYRY-P806-DDBER

Unbegrenzt NRG

..... AT6N-4JG9-C22KE
..... 83DK-WZB5-MUY9K

FIFA Football 2004

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... 87QU-MNM7-JJMV
..... U3HH-ZY74-BH405

Verrückter Torwart

..... MKNX-DQ99-UW46X
..... DQYM-VR3-1PXNF

Secret Weapons Over Normandy

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1853E59E
 EEAB0E5E BCA99C80

Unbegrenzt Upgrade-Punkte

..... CE42C126 BCA99B8C

Alle Upgrades verfügbar

..... CE42C19E BCA99B92



👉 Unbegrenzter Munitionsvorrat erleichtert die Geisterjagd.

Ghosthunter

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1853E59E
 EEAB0E5E BCA99C80

Unbegrenzt Lebensenergie

..... DE900F1E 68EA9D57

Unbegrenzt Munition

..... DE9DAE3E BCA99B83

Unbegrenzt NRG

..... DEACCF36 E00B9B83

Breath of Fire 5: Dragon Quarter

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... 50HB-2WD6-87YFM
 TCE5-GRV1-CRGUM

Unbegrenzt Lebensenergie

..... XETW-RZTV-9DWVB
 V2E9-Q6XR-WWDVW
 KZNV-YDNB-6KPTY

Unbegrenzt AP-Punkte

..... YQ2B-QB60-BAWZR
 53NJ-8V2V-F8CQH
 7MCP-DYPJ-5F05Q

100 Exp. pro Kampf

..... F7XN-XER9-JZ89Z
 VBXD-BVPV-R3UNV
 6225-25C5-9MK5F

500 Exp. pro Kampf

..... Y968-164V-CJAX8
 NBC0-A1HQ-H5E59
 6225-25C5-9MK5F

1000 Exp. pro Kampf

..... DE94-47HR-X6CWQ
 MNVY-2CF0-BU3P2
 6225-25C5-9MK5F

Gegner besitzen keine AP-Punkte

..... Y3UA-K67W-B7JZ8
 ABPZ-B73A-Q3992
 A2Q1-F37V-CU83U

Unbegrenzt Zennys

..... 3RPJ-NFVG-9MKTB
 P1KM-FP5R-Q2URV

SWAT: Global Strike Team

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... RV8D-AKYU-6R2UF
 ATM9-3YEB-BC2UV

Unbegrenzt Munition

..... 9CDQ-Q5PJ-QPK4W
 TNY5-71DF-VXDVA

Unbegrenzt Lebensenergie

..... NPKG-T1WY-89J05
 M2FX-2N0Q-W7X8X

Unbegrenzt Continues

..... FJNW-75UH-0Q3KN
 HDHP-61YZ-F0BTY

Alle Levels freigeschaltet

..... XKN8-7HJJ-U04M5
 EYKJ-W6HC-CM0A2
 KJ3V-XJ5B-B2JTE
 G7KB-A5B8-Y94B3
 V6P8-7M1R-2HDV6
 6XJE-ZYBX-N4E0Q

Alle Auszeichnungen freigeschaltet

..... BAVC-WJR4-XR9EY
 3KQF-YZYM-028UG
 TJTA-48RV-Y1EV0

Warhammer 40000: Fire Warrior

Master Code und Lebensenergie

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... U9WQ-XXCH-CJN5K
 37C4-HTJD-8C35K
 QXC9-10N4-1F6PB
 044A-FCWN-B64NP
 GWB1-841V-PZ865
 8V8J-FJBN-FGBPU
 AWFK-T5C4-VAJRA
 NHBC-KZ02-0FQTQ
 9K5U-XUGT-APN40
 2V1T-T32N-VHK91
 VM0G-WFYW-5F6XK
 QW4X-WF33-18YYK
 R2NP-3UAT-JEDMT
 1GGH-GB56-CPYEB
 JT5M-CACA-ZH99V
 E4QR-D69N-15QGJ
 Q3QQ-XP6A-TPCDY
 CMGA-K114-8YMF3
 CBCC-U0K6-FQ3PC
 G4NR-VCUE-JPMA0

Der Master Code sorgt gleichzeitig dafür, dass der Spielcharakter unbegrenzt Lebensenergie erhält. Auch wird der Munitionsvorrat auf den maximalen Wert gesetzt.

WRC 3

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... 2KQ3-5EDH-JUE4P
 YBE0-VGD2-D7KCQ

Uhr anhalten

..... 8AGW-F3BM-1QZB1
 X9T8-HGYJ-ZK3EH

XIII

Master Code und Lebensenergie

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... Y3RT-1FGE-0M4EA
 8UF3-9TYK-NV3MB
 8GFB-0HJU-JU0GZ
 K29K-4XHA-YW0GQ
 MAKY-7DW2-QZDH8
 W3X0-4QAB-VAQZF
 REDQ-6033-RPYQE
 77MA-T0HW-AX4U0
 J0K2-50WC-7NZB2
 NF53-ZZDB-BJAR6
 PMA0-NW1X-BQ2JQ
 HD96-XMUM-BM89R
 QPJY-PFB6-09NNG
 9NYF-9KVR-8X04J
 5HX0-4YNK-4V95V
 68VK-9FWH-3U29B
 8M1M-7FCD-QHUW9
 G9T8-DZ4K-VWNGV
 BRFW-V74C-F38RB
 YWT2-WZJG-AX9NB
 RM61-4VJR-8836R

Der Master Code sorgt gleichzeitig dafür, dass der Spielcharakter unbegrenzt Lebensenergie erhält. Auch wird der Munitionsvorrat auf den maximalen Wert gesetzt, sobald eine Waffe gewechselt wurde.

Secret Weapons Over Normandy

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... 9X1P-WKV4-K5UER
 99G4-TD4U-DJ56G
 VFE7-FK9B-M32EA
 KQEK-5ZFB-F8UP9

Unbegrenzt Upgrade-Punkte

..... EEJF-CNV0-0HDNZ
 B3CF-HE8C-BR7Q2

Alle Upgrades verfügbar

..... MPUZ-JN7Z-QJFGW
 9YDV-H2QZ-HDU46

Final Fantasy X-2

Schnappt euch Knarre, Schwert und Dolch und begleitet uns auf der ersten Etappe der Reise durch Spira.



KAPITEL 1

Das Konzert

Nach dem Intro kommt es zum Kampf mit der vermeintlichen Yuna. Während Paine die kleinen Gegner erledigt, bestiehlt Rikku die Betrügerin. Draußen nehmt ihr die Verfolgung auf – auch hier können die anstürmenden Gegner beklaut werden. Nachdem Ormi und Logos aufgetaucht sind, stößt die echte Yuna zur Truppe. Im Kampf werden die beiden zunächst bestohlen und danach vermöbelt. Da Logos etwas gefährlicher ist, kümmert ihr euch zuerst um ihn. Jetzt ist noch Leblanc an der Reihe: Wechselt mit Yuna zum Diva-Sphäroiden und blendet Leblanc – habt ihr sie erfolgreich bestohlen, gebt ihr der Dame den Rest. Damit ist die erste Mission geschafft.

Berg Gagazet

Auf der Celsius redet ihr mit Brüderchen und Kumpelchen, um Al-Bhed Primers zu erhalten. Wenn ihr mit Shinra das Kostüm-Tutorial macht, bekommt ihr eine Kostüm-Palette. Im Maschinenraum öffnet ihr die Truhen, in der Kabine schläft ihr. Wieder auf der Brücke, gibt euch Kumpelchen eine neue Mission am Berg Gagazet.

Folgt dem Weg und erlernt dabei die Grundlagen des Springens – die Kisten knackt ihr natürlich auch. Wieder einmal kommt euch das Leblanc-Trio in den Weg. Klaut ordentlich und erledigt zuerst Leblanc, da sie eure ganze Party treffen kann. Jetzt kommt es zu einem Wettrennen zur Spitze der Ruine: Seid ihr vor der Leblanc-Truppe da, gibt's ein sehr nützliches Zubehör. Öffnet auch die Kisten unterwegs, Zeit genug habt ihr. Oben angekommen, folgt ein Bosskampf.

Boss: Boris

Die Mischung aus Spinne und Krabbe hat 480 HP, teilt ordentlich aus und kann eure Figuren lähmen. Yuna tanzt, um den Gegner zu blenden, während Rikku und Paine draufhauen. Passt trotzdem auf eure Energie auf: Lasst sie auf keinen Fall unter 70 HP sinken.

Zurück auf der Celsius schaut ihr nach Brüderchen und seht euch bei Shinra die Sphäre an: Ihr erhaltet die Klamotten des Schwarzmagiers, besonders für Yuna extrem nützlich!



Habt ihr Leblanc im Rennen am Berg Gagazet geschlagen, lässt sich eure Konkurrentin erst mal ein wenig hängen...



Mit Krabbe Boris habt ihr trotz seiner Größe leichtes Spiel.



Der Drache heizt euch mit Feuermagie ein – kontert mit Eis!

Nun werden zwei neue aktive Verbindungen angezeigt: Insel Besaid und die Ruinen von Zanarkand. Letztere Mission lasst ihr zunächst aus, sonst könnt ihr die anderen Missionen des ersten Kapitels nicht mehr erledigen und verpasst Vieles.

Insel Besaid

Auf Yunas Heimatinsel betretet ihr das Dorf, ihr trifft Wakka. Nach dem Gespräch geht ihr in Lulus Hütte – nach einem längeren Gespräch übernachtet ihr dort. Am nächsten Morgen redet ihr draußen mit Lulu und bietet an, den inzwischen verschwundenen Wakka zu suchen. Sprecht mit allen Dorfbewohnern, um Informationen über vier Zahlen zu erhalten. Verlasst das Dorf und trainiert erst einmal im Umkreis des Speicherpunkts. Geht dann weiter und sucht vier lilafarbene Markierungen. Diese erreicht ihr mit diversen Sprüngen, an jeder davon befindet sich eine Zahl. Habt ihr alle vier, geht ihr zu der Tür im Gebiet zwischen dem langen Weg und dem Strand.

Gebt den Code ein und ihr seid drin. Nach einem Gespräch mit Wakka geht ihr nach hinten – nach wenigen Metern seht ihr den Sphäroiden, der von einem grimmigen Drachen bewacht wird.

Boss: Flame Dragon

Mit 980 HP hat er wesentlich mehr zu bieten als Boris. Auch hier lohnt sich der Einsatz der Diva-Sphäre, allerdings gehen dann nicht alle Attacken daneben. Mit Eis-Magie und Attacken mit Eis-Attribut kommt ihr ihm gut bei. Setzt er seinen Flammenatem ein, kostet das jede Menge Energie – heilt euch so schnell wie möglich.

Der gewonnene Sphäroid selbst ist zwar eher uninteressant, dafür bekommt ihr die Weißmagier-Klasse.

Luca

Fliegt nach Luca: Hier erfahrt ihr, was vor dem Konzert im Vorspann geschehen ist. Geht ihr nach unten, spielt ihr Yuna. Redet mit dem Mann beim Wagen und ihr müsst zehn Ballons verteilen. Bis auf einen Mann und einen Jungen nehmen alle Leute einen, die letzten beiden werdet ihr los, wenn ihr per Knopfdruck das Fenster des Cafés öffnet. Ist das geschafft, geht ihr ins Stadion: In den Umkleiden trifft ihr Rin und könnt außerdem noch das Minispiel Sphere-Break lernen. Nach dem Tutorial bekommt ihr erste Münzen.

Verlasst die Stadt in Richtung Mi'hen Straße. Zwar erwartet euch dort keine Mission, aber wenn ihr die Straße per pedes durchquert, könnt ihr jede Menge Items und Erfahrungspunkte sammeln.

Fungus Pass

Am Ende der Straße kommt ihr auf den Fungus Pass. Redet mit Yaibal und Clasko: Ihr bekommt den Auftrag, den Weg von Monstern zu reinigen. Wenn der Nebel sich zuzieht, bleibt stehen, bis er sich verzogen hat, sonst werdet ihr in jede Menge Kämpfe verwickelt. Unterwegs erblickt ihr Ormi und Logos. Folgt den zwei Chaoten nach unten und kämpft euch zum Speicherpunkt neben der Höhle durch und vertreibt Ormi und Logos ohne Kampf.

Schnappt euch den Sphäroiden und schlägt euch bis zum Hauptquartier der Youth-League durch. Nach diversen Gesprächen geht's mit dem Aufzug nach oben. Zwar hat Nooj keine Zeit für euch, dafür trifft ihr Lucil, mit der ihr zweimal redet, anschließend lasst ihr euch von Maechen die ganze Geschichte erzählen. Ganz am Anfang des Fungus Pass' trifft ihr auf einen verzweifelten Clasko: Ladet ihn auf die Celsius ein. Geht selbst an Bord, seht euch den neuen Sphäroiden an und redet in den Quartieren mit Clasko.

Djose Tempel, Illuminum & Guadosalam

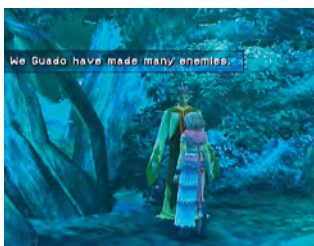
Im Djose Tempel lernt ihr Gippal kennen. Um zu ihm zu kommen, müsst ihr warten, bis sich die Schlange aufgelöst hat. Öffnet die Truhe und redet mit Leuten, bis ihr an der Reihe seid. Drinnen werdet ihr in den Tempel geschickt, wo ihr mit Gippal redet. Geht dann raus auf die Brücke und er stellt euch eine Grabungserlaubnis aus.

Euer nächstes Ziel ist das Illuminum. Dort trifft ihr Tobli: Der hektische Geselle hat eine Bitte an euch. Ihr sollt seinem Hypello-Mitarbeiter helfen, eine Lieferung vor Dieben zu schützen. Lauft in Richtung Djose Tempel, nach ein paar Metern trifft ihr den Hypello. Begleitet den Wagen. Nach und nach tauchen Diebe auf und klauen Ladung. Verfolgt die Schurken und besiegt sie, um die Ladung zurückzuholen. Sonderlich schwer ist das alles nicht: Am Ziel angekommen, erhaltet ihr von Tobli den Magie-Schütze Sphäroiden. Mit dem Shoopuf überquert ihr das Wasser und kommt so nach Guadosalam. Geht nach oben zum Eingang der Farplane, um ein paar Prozentpunkte zu erhalten. Nun nehmt den unteren Ausgang, um zur Donnersteppe zu gelangen. Durchquert das Gebiet und ihr kommt in den Macalania-Wald.

Macalania-Wald

Hier gibt es einiges zu tun. Zunächst gilt es, drei Musiker zu suchen: Bayra, Donga und Pukutak. Bayra ist sehr nahe am Eingang, Donga steht östlich an einem Teich und Pukutak findet ihr, wenn ihr den Astwegen folgt. Kurz vor dem Ausgang kommt ihr an einen Teich, an dem ihr mehrere Guado trifft, unter anderem Seymours alten Butler Tromell. Redet so lange mit ihm, bis er euch Paines Spezial-Sphäroiden und eine neue Kostümpalette überreicht.

Verlasst die Wälder und geht auf die paar Al-Bhed zu, die hinter dem Händler O'aka her sind. Der taucht auch gleich auf und flieht in die Wälder. Folgt ihm. Geht über den Weg aus Licht um ordentlich abzukürzen, in der Nähe des Speicherpunktes seht ihr ihn wieder. Folgt ihm nach rechts, geht an den Wachen vorbei und stellt ihn schließlich am Ufer eines Teichs. Er bittet euch um Hilfe, woraufhin ihr ihn an Bord der Celsius einladet. Der gute Mann hat 100.000 Gil Schulden bei den Al-Bhed: Wenn ihr etwas kauft, verringern sich diese.



Die Guado haben sich in den Wäldern vor den Ronso versteckt.



Anhand der Karte erkennt ihr, wo in der Wüste ihr graben müsst.



Der New-Yevon-Anführer Baralai macht einen sympathischen Eindruck. Oder spielt er nur mit euch?

Geht jetzt an den Wachen vorbei nach Bevelle. Betretet die Stadt und ihr werdet begrüßt. Geht weiter und ihr trifft auf Baralai. Folgt ihm in das Gebäude und geht nach oben, um von ihm einen Gegenstand zu erhalten.

Wüste Bikanel

Folgt Rikku durch die Wüste. Nachdem ihr euch verlaufen habt, werdet ihr von den Al-Bhed gefunden. Redet im Lager mit Rikku und Paine, danach sprecht ihr den Piloten neben dem Hovercraft an, damit Nhadala erscheint. Sprecht mit ihr, um mit dem Graben zu beginnen. Das Ganze ist denkbar einfach: Auf der Karte sind Zielkreuze markiert: Das gelbe ist das missionsbezogene Item, die anderen Kreuze sind sonstige Items oder Gegner.

Habt ihr die markierten Stellen erreicht, gräbt Yuna von alleine. Reicht die Zeit, könnt ihr bis zu zwei weitere Kreuze erreichen, ansonsten zurück zum Hovercraft, um die Mission zu beenden. Belasst es erst einmal bei diesen Ausgrabungen und kommt später zurück.

Stille Ebene und Berg Gagazet

Besucht jetzt die Stille Ebene. Hier könnt ihr zwei langfristige Missionen annehmen: Ihr könnt eines von zwei Freizeitunternehmen unterstützen und bei anderen Leuten Werbung machen oder eine Frau für einen Mann neben der Reiseagentur suchen. Sprecht dafür die Bewohner Spiras mit der Viereck-Taste an.

Ihr könnt die Minispiele ausprobieren. Macht euch jetzt auf den Weg zum Berg Gagazet. Bei den Ronso herrscht Aufruhr, aber ihr könnt die blauen Riesen beruhigen. Sieben Ronso verlangen nach eurer Meinung. Antwortet so, dass sie euch vertrauen. Bietet Hilfe an, bedauert die in "Final Fantasy X" gefallen Ronso und hackt ordentlich auf den Guado rum, damit die Ronso euch trauen. Sprecht auch öfter mit Kimahri. Wenn er euch um Rat fragt, wählt Antwort 2.

Ruinen von Zanarkand

Zeit für die nächste große Mission: Geht nach Zanarkand, um die dortige Sphäre zu suchen. Inzwischen solltet ihr auf Level 17 bis 18 sein und die Monster problemlos umhauen können. Zunächst müsst ihr aber die Touristen loswerden. Erklimmt dazu den Hügel und redet mit Isaaru, danach ist der Weg in die Ruinen frei. Kämpft euch durch und ihr erfährt unterwegs die zwei Teile des Passworts. Hinten stellt ihr Cid zur Rede und Yuna drückt ihren Unmut aus. Weiter hin- ➔



Nervige Touristen überall: Yuna gefällt das überhaupt nicht...

ten speichert ihr und kommt zu dem Ort, an dem ihr im Vorgänger Yunalesca besiegt habt. Eine Stimme stellt euch ein Rätsel. Identifiziert sie als Isaaru und ihr bekommt eine Kostüm-Palette. Geht dann die Treppe runter und lauft durch die Gänge. Am Ende findet ihr einen halben Sphäroiden, von einem Boss bewacht. Das Monster hat 2886 HP und ist vor allem gegen Magie empfindlich.

Insel Kilika

Nach den Ruinen kommt ihr direkt nach Kilika. Erforscht die Stadt, knackt die Truhen und redet mit der Frau bei den Affen: Sie bittet euch, die Affen in den Wäldern zu zählen. Stattet auch Dona in ihrer Hütte einen Besuch ab. Verlasst die Stadt durch das große Tor und hört euch draußen die Rede von Nooj an.

In den Wäldern sucht ihr einen Weg an den Wachen vorbei und haltet nebenbei nach den Affen Ausschau: Insgesamt 13 sind in den Wäldern versteckt. In der Abzweigung im Norden könnt ihr die Wachen belauschen und erfahrt so die aktuellen Passwörter: Die



❗ Ohne das richtige Passwort kommt ihr nicht durch.



❗ Der Mech mag keine Blitze: Verpasst ihm einen Kurzschluss!

unterscheiden sich, je nachdem, ob die Anzahl der Wachen gerade oder ungerade ist. Verlasst den Wald nach Norden und geht die Stufen hoch. Oben kommt es zum Bosskampf. Mit den richtigen Kostüm-Sphäroiden ist auch dieser Endgegner geschenkt. Beharkt ihn mit Schwerttechniken, klagt, was zu holen ist und verpasst ihm Blitzga-Magie – nach kurzer Zeit gibt er klein bei.

KAPITEL 2

Nach der Betrachtung des neuen Sphäroiden soll Yuna ein Konzert geben. Geht in den Maschinenraum und knackt die Kisten, danach geht ihr in die Quartiere und redet mit den Musikern. Schiebt sie nun entsprechend ihrer Größe in den Aufzug, angefangen mit dem Kleinsten. Nach dem Konzert ist eine Entscheidung fällig: Geben wir den Sphäroiden New Yevon oder der Youth League?

Da wir bei der Wahl von New Yevon nicht alle Prozentpunkte bekommen können, entscheiden wir uns für Nooj's Youth League. Nach dem Gespräch in der Fungus Pass stiehlt Leblanc die Sphäre von Zanarkand. Eure Hauptaufgabe ist es, drei Leblanc-Uniformen zu finden und euch ins Hauptquartier in Guadosalam einzuschmuggeln.

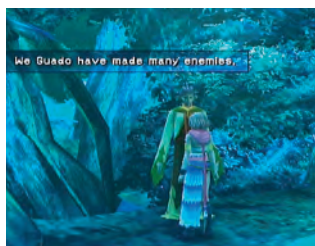
Insel Besaid

Fliegt nach Besaid, dort trifft ihr Beclem, den neuen Trainer der Aurochs. Nehmt seine Herausforderung an und spielt das Gunners-Gauntlet-Minispiel. Ziel ist es, möglichst viele Monster nacheinander abzuschießen, ohne selbst getroffen zu werden. Ansonsten kommt ihr nicht rechtzeitig an die erforderlichen 500 Punkte.

Übt Zielen und vor allem das extrem wichtige Munitionswechseln. Passt auf die schnellen Wölfe auf, die auf euch zurennen – hier werdet ihr am schnellsten getroffen. Behaltet auch immer einen Death-Shot im Inventar: Wenn ihr die Punkte habt und zu Beclem an den Strand geht, stellt sich euch ein großer Mech in den Weg, den ihr so mit einem Schuss wegputzen könnt. Als Belohnung gibt's eine Kostüm-Palette.

Mi'hen Straße

In Kilika gibt's nicht viel zu tun, da ihr nicht in die Stadt kommt. Schnappt euch die Kiste hinter dem Startpunkt und redet mit Dona. In Luca gibt's etwas mehr: Geht Shelinda ein kurzes Interview und übt eventuell etwas Sphere-Break-Spielen – in Kapitel drei werdet ihr es brauchen.



❗ Leblanc würde für Nooj alles tun – sogar unsere Sphäre klauen!



❗ Unter Bevelle findet ihr ein riesiges Gewölbe voller Maschinen.



❗ Wenn ihr euch klug anstellt, könnt ihr den drei Mädels zusehen, wie sie in der Therme am Berg Gagazet baden.

Verlasst Luca nach Norden zur Mi'hen Straße. Lauft zur Reiseagentur (ihr könnt auch fahren, aber wenn ihr lauft, könnt ihr ordentlich EXP erkämpfen) und redet mit dem jungen Mädchen an den Klippen. Jetzt gilt es, einen Chocobo zu fangen. Zunächst folgt ihr Rikku und versucht unterwegs ein paar Federn aufzusammeln. Wenn Rikku sagt, sie habe ihn gesehen, könnt ihr nachschauen – meistens findet ihr aber nur eine Kiste und müsst dann von vorne beginnen. Erst ihre dritte Sichtung ist die Richtige.

Im nächsten Abschnitt blocken Rikku und Paine die Ausgänge, während Yuna den Chocobo jagt. Versucht, zu erkennen, in welche Richtung das gelbe Federvieh läuft und blockt diese dann. Der Chocobo wird langsamer, aber ein weiteres Mal gelingt ihm die Flucht. Geht jetzt wieder auf Chocobo-Jagd bis zum unteren Ende der Mi'hen Straße. Redet mit der Person am Hovercraft, sie blockiert das obere Ende der Straße – damit ist der Chocobo gefangen. Speichert an der Reiseagentur und kommt Calli zu Hilfe.

Rennt schnell ans obere Ende des Weges und geht nach unten: Es kommt zum Kampf mit dem gefürchteten Chocobo-Eater.

Boss: Chocobo Eater

Mit einem schwarzen Magier habt ihr keine Probleme, da das Monster auf Feuer allergisch ist. Stehlen lohnt sich nicht, macht lieber das Biest mit seinen 2350 HP möglichst schnell unschädlich. Sprecht nach eurem Sieg noch einmal mit Calli um sie an Bord der Celsius zu nehmen.

Fungus Pass

Auf dem Fungus Pass lasst ihr euch von den Wachen eskortieren. Geht wieder in die Höhle, in der ihr in Kapitel 1 Ormi und Logos getroffen habt. Diesmal erwartet euch Nooj und ihr erhaltet einen weiteren Sphäroiden.

Geht weiter zum Hauptquartier und redet mit Lucil und Elma. Nächstes Ziel ist jetzt der Djose-Tempel: Geht über die Brücke und folgt der Djose Highroad. Unterwegs belauscht ihr ein paar Leblancs und findet Yunas speziellen Kostüm-Sphäroiden. Kurz darauf kommt es zum Kampf gegen Ormi, Logos und einen Leblanc-Handlanger.

Boss: Ormi, Logos & Fem-Goon

Kinderspiel: Erledigt zuerst den Fem-Goon mit ein bis zwei Schlägen, um die Magie auszuschalten. Ormi und Logos haben 1150 bzw. 1030 HP – erledigt zuerst Logos und danach Ormi. Ein guter Dieb kann beiden ein Elixier stehlen. Damit habt ihr eure erste Leblanc-Uniform gewonnen.

Illuminum

In Illuminum braucht wieder mal Tobli eure Hilfe: Ihr sollt für ihn zehn Tickets an den Mann bringen, Profite dürft ihr behalten. Unsere Tabelle verrät euch, wer wie viel zu zahlen bereit ist:

Tobli's Ufer:

Al-Bhed Frau in Pink neben dem Eingang:	1500 Gil
Frau mit rotem Stirnband kurz vor Tobli:	1500 Gil
Frau neben Kind hinter Tobli:	1000 Gil
Frau in Gelb und Orange gegenüber dem Speicherpunkt:	1500 Gil
Mann auf Bank in Orange und Grün:	1000 Gil
Grüne Person auf den Dock-Stufen:	2000 Gil

Anderes Ufer:

Kind in Weiß neben Hypello:	2000 Gil
Person in Gelb oben auf Rampe:	2000 Gil
Frau in Grün gegenüber der Bank:	2000 Gil
Mann in Blau und Gelb links am Weg:	1500 Gil

Tobli revanchiert sich mit einer Kostüm-Palette und einem Item. Außerdem dürft ihr euren gewaltigen Gewinn behalten.

Guadosalam

Geht schnell für ein paar Prozentpunkte zum Chateau Leblanc, danach geht ihr zum Inn, speichert aber vorher. Ihr könnt für den Besitzer Informationen verkaufen. Kauft ihm die Information für 10.000 Gil ab und hört euch den Hinweis an. Lautet der etwa so: "Es ist die letzte Person, die ihr erwartet", dann ist der Empfänger der Verkäufer selbst und zahlt euch fürstliche 100.000 Gil.

Lautet die Information anders, ladet den Spielstand und probiert so lange, bis die richtige Information kommt. Jetzt habt ihr genug Geld, um O'aka bei den Schulden zu helfen, was ihr auch prompt tut.

Donnersteppe

Redet mit dem Al-Bhed am Anfang und helft ihm, die Türme zu kalibrieren. Dafür sind zehn Reaktionsspiele erforderlich – für jeden Turm eines. Bei Yuna müsst ihr euch die Tastenkombination merken und wiedergeben, bei Rikku müsst ihr schnell auf die Zeichen reagieren und Paine muss das richtige Zeichen erkennen (es leuchtet auf) und es schnell eingeben.

Pro Turm sind 30 korrekte Eingaben erforderlich. Habt ihr zumindest versucht, jeden der zehn Türme zu kalibrieren, gibt euch der Al-Bhed in der Reiseagentur eine Kostüm-Palette. Vergesst nicht, mit Cid zu reden: Er ist durch ein rotes Kreuz auf der Karte dargestellt.

Macalania-Wald

Erklimmt den ersten Ast und bietet dem Hypello eure Hilfe an. Sucht die Quelle in den Wäldern und sprecht dort mit Bayra. Er trägt euch auf, die Schmetterlingskreise zu suchen. Daher lauft ihr die



ⓘ Verpasst Leblanc eine ordentliche Rückenmassage, um sie ins Land der Träume zu schicken. Das rote Herz ist ein Treffer.

kompletten Wälder ab – vier Kreise findet ihr insgesamt, durch einen müsst ihr springen um ihn auszulösen. Habt ihr Donga und Pukutak gefunden, redet ihr mit Bayra um die Mission abzuschließen – der Hypello gibt euch noch eine Belohnung.

Stille Ebene

Clasko steigt hier aus: Folgt ihm und kommt seiner Bitte nach. Ihr sollt jetzt die Höhlen von den Monstern säubern. Dafür müsst ihr fünf Gegner besiegen. Allerdings findet ihr jede Menge Illusionen, nur einer der Gegner ist echt. Den erkennt ihr daran, dass die Illusionen alle in seine Richtung blicken – habt ihr also einen Gegner, der in die entgegengesetzte Richtung schaut, ist das Monster gefunden.

Speichert nach jedem Kampf, da die Biester teilweise überaus resistent sind. Geht zu Clasko und besiegt alle Gegner. Jetzt gibt er euch Gysahl Greens, mit deren Hilfe ihr Chocobos fangen könnt.

Macht euch auf den Weg zur Reiseagentur und lasst euch angreifen – ist ein Chocobo unter den Gegnern, werft ihr ihm die Greens vor und erledigt schnell die Monster. Jetzt gebt ihr ihm noch einmal Gysahl Greens und das Geflügel ist gefangen.

An der Agentur redet ihr noch mit den Ronso-Kids Lian und Ayde, danach macht ihr euch auf den Weg zum Berg Gagazet.

Berg Gagazet

Hört euch wieder die Probleme der Ronso an und antwortet diesmal schon etwas Guado-freundlicher. Auf Kimahris Frage gebt ihr die Antwort 2. Lasst euch nun zur Fayth Scar teleportieren. Ihr erblickt ein paar Fem-Goons. Folgt ihnen aber nicht zu den heißen Quellen, sondern klettert weiter nach oben, bis der Vorsprung bricht – das zahlt sich in einer längeren Zwischensequenz aus, in der ihr die drei Damen beim Baden beobachtet. Nach dem Bad trifft ihr Ormi, den ihr wie gewohnt besiegt. Damit habt ihr die zweite Uniform.

Ruinen von Zanarkand

Geht in die Ruinen und redet mit Isaaru: Rikku und Paine haben einen teuflischen Plan um die Touristen zu vertreiben: Verkuppelt die Affen, damit die ordentlich für Nachwuchs sorgen und die Leute vertreiben.

Dafür sucht ihr den Affen mit Herzchen über dem Kopf: Yuna hebt ihn auf und zeigt ihn den anderen Exemplaren. Habt ihr den Partner gefunden, bleibt er bei ihm und ein neuer Affe verliebt sich. Wiederholt das zwölf Mal. Eine Hilfe sind die Namen der Affen, die immer etwas miteinander zu tun haben.

Wüste Bikanel

Nhadala bittet euch, ein paar eigenartige Vorgänge in der Oase zu untersuchen. Ihr findet Rikkus Spezial-Kostüm-Sphäroiden und werdet von Logos und zwei Fem-Goons angegriffen.

Auch dieser Kampf ist kein großes Problem – klaut und haut drauf, weder die Goons noch Logos halten besonders viel aus. Damit gehört euch die dritte Uniform.

Guadosalam

Erledigt alle noch offenen Subquests, bevor ihr hierher kommt – ihr landet sonst direkt am Ende des zweiten Kapitels. Nähert euch dem Chateau, ihr müsst unerkannt eindringen. Nachdem ihr das Gespräch zwischen Nooj und Leblanc belauscht habt, geht ihr nach unten zu Ormi und Logos: Die beiden schicken euch nach oben, damit ihr Leblanc massiert.

Dies geht so: je nachdem, welchen der neun Punkte ihr massiert, seht ihr ein rotes (5 Punkte), ein gelbes (2 Punkte), ein grünes (1 Punkte) oder ein blaues Herz (0 Punkte). Diese zeigen euch an, wie nahe ihr der richtigen Stelle seid. Ein rotes Herz ist ein Volltreffer, ein gelbes Herz zeigt, dass ihr nur ein Feld entfernt seid, ein grünes Herz zeigt, dass die Stelle ein diagonales Feld entfernt ist – das blaue ist komplett daneben. Ihr müsst mit 15 Versuchen 32 Punkte erreichen.

Schafft ihr das im ersten Versuch, gibt es in Ormis Raum ein sehr nützliches Item. Leblanc schläft ein und Ormi und Logos tauchen auf. Geht dahin, wo die beiden vorher standen und untersucht die Wand – eine Geheimtür öffnet sich. Brüderchens Dummheit lässt die Tarnung auffliegen und es kommt zu einem einfachen Kampf gegen Ormi und zwei Goons. Speichert und geht in die Zimmer von Ormi und Logos. Bei Ormi findet ihr eine Kiste, bei Logos wartet ein Sphäroid. Es kommt wieder zum Kampf.

Mit schwarzer Magie kommt ihr ihnen schnell bei. Verlasst den Raum und geht nach rechts. Lasst euch jeweils in die Gruben fallen und drückt den Knopf, um das Sicherheitssystem zu deaktivieren. Hinten erscheint eine Stachelwand: Rennt weg und lasst euch auf Höhe des hohen Durchgangs von der Falle erwischen – so kommt ihr nach oben und betätigt den dritten Schalter. In Leblancs Raum findet ihr den gestohlenen Sphäroiden.

Boss: Leblanc, Ormi & Logos

Die Truppe hat dazugelernt: Mit einer fiesen Dreierkombo setzen sie euch ordentlich zu. Da Logos (989 HP) am wenigsten Energie hat, konzentriert ihr euch auf ihn – ist er besiegt, können sie die Combo nicht mehr einsetzen. Leblanc (1380 HP) ist besonders lästig durch die Magie, mit der sie ihre Leute unterstützt – daher ist sie als nächstes dran. Schließlich nehmt ihr euch Ormi (1344 HP) vor und der Kampf ist gelaufen. Versucht auch wieder ein paar Elixiere zu stehlen.

Nach dem Ansehen der nun kompletten Sphäre machen sich die Gullwings und Leblanc auf den Weg nach Bevelle.

Bevelle

Kämpft euch zum Tempel durch und geht hinein. Baralai ist nicht aufzufinden. Geht in die Kammern links und rechts, in denen ihr die Mechanismen aktiviert. Nun bringt euch der Lift nach unten. Diese Gegend kennt ihr noch aus Final Fantasy X. Springt in das Loch in der Chamber of the Fayth und ihr kommt in den beeindruckenden Untergrund von Bevelle. Hier ist der Magie-Schütze Gold wert: Mit den Attacks gegen Maschinen und Machina spart ihr wertvolle Magie für die Bosskämpfe und könnt den Monstern stark zusetzen. Erforscht die Gegend und redet mit Leblanc – sie zeigt euch die Kette, an der ihr in die Mitte kommt. Dort findet ihr Türme: Entweder glüht vor diesen ein blaues oder gar



➔ Trotz guter Stimmung leben Yuna, Rikku und Paine nicht ungefährlich... gerade nähert sich etwas.

kein Licht. Aktiviert die blauen Türme, um nach unten zu kommen. Betätigt ihr einen roten Turm, werdet ihr mit einem schwereren Monster konfrontiert – aber das lasst ihr bleiben.

Boss: Precepts Guard

Das Monster (3680 HP) ärgert euch mit fieser Status-Magie und kann eure Leute mit einem Schlag K.O. hauen. Wir empfehlen einen schwarzen Magier, der starke Zauber draufhaut, einen Warrior, der dem Biest mit Excalibur zusetzt, und einen weißen Magier, der fit hält.

Unten kommt ihr in ein paar Gänge. Schnappt die Ethers und dreht euch nach rechts. Ihr benutzt einen Aufzug und kommt nach draußen, wo ihr eine Kostüm-Palette findet. Geht zurück und haltet euch diesmal links – löst die Mechanismen aus, indem ihr draufklettert, und ihr kommt zu einer riesigen Maschine. Haltet sie in der richtigen Position an, um draufklettern zu können.

Rikku erklärt euch das Prinzip und ihr könnt zwei wertvolle Items in der Wand hinter der Maschine abstauben, wenn ihr Rikku das Teil in den richtigen Positionen anhalten lasst. Geht weiter nach links. Hier müsst ihr zunächst mit einem der Lifte nach oben. Lasst euch runterfallen und benutzt den in der Mitte, um zu einem Schalter zu kommen. Geht wieder nach oben und holt den Lift zurück – nun muss der andere Lift da stehen, damit der Mittlere euch zu einem zweiten Schalter bringt. Lasst euch nun ganz nach oben bringen – ihr habt eine Brücke zu einer Truhe ausgelöst, in der ihr nützlichen Dunkelritter-Sphäroiden findet. Speichert nun! Den zweiten Teil der Lösung findet ihr im nächsten OPM2.

➔ **THOMAS NICKEL**

Boss: Baralai

Baralai (3380 HP) ist unangenehm schnell: Macht euch selbst ebenfalls schneller – benutzt eine Chocobo-Feder oder den Jitterbug-Tanz. Setzt ihm stark mit schwarzer Magie zu und haltet eure Lebensenergie oben, da kurz darauf ein zweiter Bosskampf folgt.

Boss: Bahamut

Yunas Ex-Aeon (8400 HP) ist hart im Nehmen. Macht eurer Party mit den gewohnten Mitteln Beine und haut drauf, was geht – Schwertattacken, schwarze Magie und was ihr sonst noch habt. Ein weißer Magier oder ein Alchemist sind lebensnotwendig, um die harten Attacks von Bahamut auszugleichen. Wenn ein Countdown beginnt, wird er seine Spezialattacke "Mega-Flare" einsetzen – bringt eure Party währenddessen auf volle Energie, um diesen gewaltigen Angriff zu überleben. Besser ist es aber, wenn ihr Bahamut besiegt, bevor er richtig loslegen kann. Gebt alles was ihr habt, und Kapitel 2 ist geschafft.



100% UNABHÄNGIG!

THE PLAYSTATION

play

THE PLAYSTATION

Shellshock: Nam '67 – erste Infos zum Vietnamkriegs-Spektakel!
www.playplaystation.com

03-2004



€ 4,99

Österreich: € 5,40
Deutschland: € 4,99
Frankreich: € 5,90
Italien: € 4,90
Japan: € 6,00
Niederlande: € 4,90
Schweiz: € 5,90
USA: € 5,99

MIT DVD!

50 Videos! 110 Minuten Spielzeit!

• UNZENSIERT •



Vorkauf ohne Altersbeschränkung!
Dieses Produkt enthält eine bewertete Computerspiel- und Video-Software.

**TOP-AKTUELL! XXL-VIDEOS ZU
SPLINTER CELL 2**
Über 6 Minuten brandneue Spielszenen!

Final Fantasy X-2



Test des Monats: XXL-Video zum Rollenspiel-Hit.

Driver 3



Top-Video: Brandneue Spielszenen des Action-Krachers.

Legacy of Kain: Defiance



Action-Hit: Der ausführliche Test der deutschen Version.

SOCOM II: U.S. Navy SEALs



Volltreffer: Neue Spielszenen des Taktik-Shooters.

FINAL FANTASY X-2

**10 SEITEN
KOMPLETTLÖSUNG**

Alle Infos zu allen Missionen.

**17 SEITEN
TIPPS & TRICKS**

Profi-Tipps: Need for Speed: Underground, Legacy of Kain: Defiance, Die Sims brechen aus. Plus aktuelle Action-Replay-Codes und Cheats.

Mörderisches Comeback!
Hitman 3: Contracts
Exklusive Infos!

„Schockierende“ Premiere:
Exklusive Insider-Infos zum brachialen Horror-Thriller.

SILENT HILL 4

FINAL FANTASY X-2

Rollenspiel-Meisterwerk: Der 6-Seiten-Test im Heft, die Komplettlösung & XXL-Video.

DRIVER 3

Hitverdächtig: Spektakuläre Infos zum hollywoodreifen Action-Kracher auf vier Rädern & Video.



**Jetzt
am
Kiosk!**

ROLLENSPIEL- MEISTERWERK:

10 Seiten Komplettlösung mit allen Informationen zu Final Fantasy X-2

SILENT HILL 4 - PREMIERE:

Exklusive Insider-Infos zu Konamis brachialem Horror-Thriller Silent Hill 4

EXKLUSIVES VIDEOMATERIAL:

Brandneue Spielszenen zu Splinter Cell 2, SOCOM 2, Driver 3, FFX-2 uvm.

Medal of Honor Rising Sun

Electronic Arts hat dem Spiel **neun Areale für heiße Online-Gefechte** spendiert – und von uns kriegt ihr wichtige Tipps.

ALLGEMEINE TIPPS



☛ Wählt unbedingt dunkle Kleidung für den Online-Einsatz. Weiße Klamotten fallen auf.



☛ Sehr praktisch: Im Internetfight könnt ihr jederzeit eure Steuerung kalibrieren.

Bewegung!

Auch wenn es sich bei "MOH RS" um einen Ego-Shooter handelt, müsst ihr während der Online-Schlacht Vollgas geben. Versucht erst gar nicht, mitten im freien Gelände stehen zu bleiben um euch in Ruhe umzuschauen oder ein potenzielles Ziel anzuvisieren.

Ihr segnet dann schneller das digitale Zeitliche, als euch lieb ist. Bleibt immer in Bewegung und dreht euch auch immer wieder um die eigene Achse.

Draufhalten

Wer im falschen Moment Munition spart, hat schon verloren. Allerdings macht es auch keinen Sinn, im Dauerfeuerbetrieb blind ein ganzes Magazin in die Gegend zu pusten. Gewöhnt euch an, erst zu schießen, und dann, wenn überhaupt, Fragen zu stellen. Achtet darauf, dass ihr leere Waffen sofort austauscht.

Ladet ihr manuell nach, ertönt ein charakteristisches Klacken. Ist keine Patrone mehr im Vorrat, wechselt ihr sofort die Waffe aus. In vielen Situationen ist es effektiver, die Waffe zu wechseln, als nachzuladen. Das Wechseln geht schneller als der Nachladevorgang und kann somit euer Leben retten.

Waffen

Einzelkämpfer, die sich ohne Vorkenntnisse aus dem Offline-Spiel direkt ins Online-Getümmel werfen, sollten sich die Charakteristik ihrer Waffenauswahl gut einprägen. Denkt immer daran, dass ihr mit der **R1**-Taste besser zielen könnt, dabei gleichzeitig aber stehen bleibt und somit ein leichtes Ziel abgebt.

Automatische Waffen hingegen verleiten geradezu, sinnlos ein ganzes Magazin zu verpulvern – das macht zwar Spaß, aber wenig Sinn. Gewöhnt euch an, aus Automatikwaffen nur kurze Feuerstöße abzugeben. Die Statistik am Ende wird euch dafür reich entlohn.

Power-up

Zwar scheint es auf den ersten Blick ungeheuer smart, sich mitten in ein Power-up für Lebensenergie zu stellen, um im Falle eines Treffers sofort nachzutanken.

Aber hier haben die Entwickler mitgedacht. Das Power-up wird in so einem Fall erst dann gutgeschrieben, nachdem man es erneut berührt. Positioniert euch also lieber neben einem fetten Power-up.

Roter Ping? Egal!

Normalerweise symbolisiert ein roter Punkt vor einem Server einen so genannten schlechten "Ping". Das bedeutet, dass der Host (jener Spieler, der das Spiel eröffnet hat) "schlecht" erreichbar ist. Bei Medal of Honor Rising Sun ist das jedoch nicht wichtig. Wir haben festgestellt, dass selbst Spiele, die mit einem Roten Punkt angezeigt werden, sauber und flüssig laufen.



☛ Es hat Vorteile, sich in der Nähe fetter Power-ups zu positionieren.

BATTLESHIP RAIDERS

Areal: Kriegsschiffe - Decks

Die Aufbauten sowie die Zwischenräume an den Geschütztürmen bieten Deckung. Über die aufeinander gerichteten Rohre der Geschütze könnt ihr zum anderen Schiff gelangen. Zwischen den Rohren kann man nicht hindurchfallen. Gute Punkte, Gegner unter Feuer zu stellen, sind die Schiffsaufbauten. Lauft hier hinauf, duckt euch und sucht euch eure Ziele aus.



☛ Neben den Geschütztürmen findet ihr ein wenig Deckung.



☛ Von oben nehmt ihr das Deck gezielt unter Beschuss.

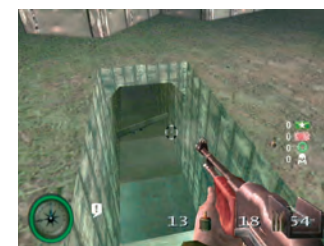
SHIMA FIELD

Areal: Sportstadion

Zwischen den hoch aufgestapelten Kisten in der Mitte des Spielfelds könnt ihr euren Gegnern recht gut auflauern. Oben auf den Kisten findet ihr sehr viel Nachschub, allerdings werdet ihr auch zur wandelnden Zielscheibe, wenn ihr euch auf den Kisten herumtreibt. Meidet die Tribünen, dort gebt ihr ein leichtes Ziel ab.

Die beiden Sprecherkabinen oberhalb der Tribünen eignen sich hingegen hervorragend, um aus den schmalen Fenstern heraus nahezu das ganze Feld unter Feuer zu nehmen. Auch unterhalb dieser Kabinen kann man sich effektiv positionieren.

Das gesamte Spielfeld ist von Katakomben untergraben. Die Zugänge liegen auf dem Feld verstreut. Ist die Luft oben zu bleihaltig, gehts dort in Deckung.



☛ In den Gängen unter dem Spielfeld findet ihr Schutz.

MARAUDERS AT MIDNIGHT

Areal: Dschungelbunker

Dickicht und Buschwerk versperren euch die Sicht. Sucht euch an den Berghängen die etwas höher gelegenen Pfade und nehmt von dieser Position aus das Gelände unter Feuer.

In der Mitte des Areals befindet sich ein Bunker. Zwar eignet sich dieser sehr gut, um risikolos durch die Scharten zu ballern, da aber das Betonwerk in der Mitte geteilt ist, können eure Gegner diese Stelle einfach mit Granaten zupflastern. Und das bekommt der Energieleiste überhaupt nicht gut. Achtet darauf!



Der Bunker in der Mitte wird mit Granaten ausgeräuchert.

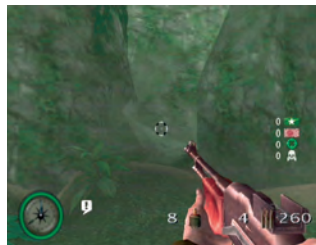


Eine versteckte Höhle am äußeren Spielfeldrand birgt Nachschub.

SOLOMON SHOWDOWN

Areal: Dschungel

Urwald pur. Das unebene Gelände hat den Vorteil, dass ihr in Mulden etwas geduckt Deckung beziehen könnt. Unehrenhaft, aber effektiv. Die im Areal aufgestellte Holzrampe solltet ihr meiden, hier ballert euch jeder Gegner sofort herunter. Anders dagegen sieht es aus, wenn ihr euch auf dem dicken umgestürzten Baumstamm positioniert. Schaut an den Rändern der Felsen nach, der Zugang nach oben ist etwas versteckt gehalten und führt von der Seite einen schmalen Pfad hinauf. Springt aber nicht im Eifer des Gefechts vom Stamm hinab, das kostet Energie.

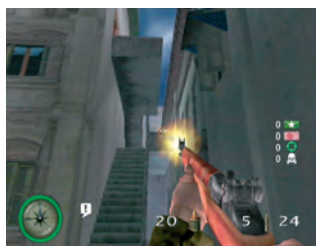


Etwas versteckt führt an den Felsen ein schmaler Pfad nach oben.

DEATH IN THE ORIENT

Areal: Stadt-Lagerhallen

Die Häuser bieten neben ihren vielen Ecken und Winkeln etliche Türen und finstere Stellen, in denen ihr lauern könnt. Das Gebiet ist zusätzlich mit einigen Katakomben durchsetzt. An den Häusern befinden sich außen Holztreppe, über die ihr ins Innere gelangen könnt. Gerade diese Treppen werden gerne von vielen Spielern als Schützenstellung genutzt. Aber auch aus den zerbrochenen Fenstern der Lagerhalle heraus müsst ihr mit Beschuss rechnen. Geratet ihr in der Lagerhalle stark in Bedrängnis, gehts in die Tunnel in Deckung.



Vorsicht! Gegnerisches Feuer von Balkonen und Fenstern.



So ein Balkon eignet sich hervorragend, um zu lauern.

CALUMPIT CHAOS

Areal: Stadt-Kirchplatz

Häuserkampf! Vorteilhaftes Stellungen findet ihr oben im Kirchturm sowie auf der Dachterrasse des Hotels. Allerdings vergebte ihr jeden Vorteil, wenn ihr nicht zusätzlich darauf achtet, dass sich kein Gegner durch die Zugänge nähert. Marines mit Höhenangst verstecken sich in den zerbombten Ruinen.

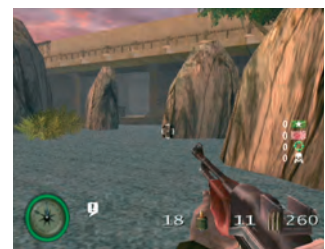


Vorsicht! Auf der Dachterrasse des Hotels lauern immer Gegner.

IDOL ASSAULT

Areal: Tempelanlage

Draußen im Steingarten habt ihr nur eine Überlebenschance, wenn ihr ständig in Bewegung bleibt. In den Tempelgängen selbst bieten viele Kisten Schutz vor Beschuss. Vom Rundlauf in der großen Halle könnt ihr übrigens hinunterspringen, wenn es denn sein muss. Das kostet allerdings 40 % Lebensenergie – egal, unten liegen fette Power-ups.



Raus aus dem Steingarten! Hier ist die Luft zu bleihaltig.

BOXCAR BRAWL

Areal: Brücke

Links eine Schlucht, rechts eine Schlucht, in der Mitte eine Brücke mit einem verunglückten Zug, mittendrin: ihr! Sucht die Ränder der Schluchten ab, hier findet ihr viele Goodies. Anstatt durch die verunglückten Waggons des Zuges auf die andere Seite zu kommen, solltet ihr lieber unterhalb der Brücke euer Glück versuchen.

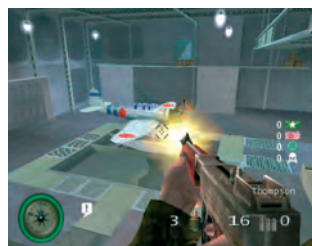
Es laufen einige Treppen an den Seiten unterhalb der Stahlkonstruktion. Hier findet ihr Deckungsmöglichkeiten, Nachschub und vor allem freies Sichtfeld, um nicht in Fallen zu laufen.

HANGAR HAVOC

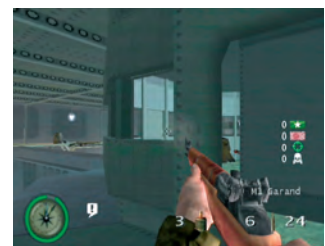
Areal: Hangar – Flugzeugträger

Unterhalb der abgestellten Jagdflugzeuge findet ihr Nachschub, werdet aber auch schnell von Gegnern mit Granaten eingedeckt. Eine Verschnaufpause bieten die Treppen und Deckbereiche außerhalb der Halle. Der beste Sniper-Punkt befindet sich in und vor der Kommandozentrale. Hier könnt ihr von erhöhter Position aus alles unter Feuer nehmen.

➔ GUNTHER HRUBY



Die Mechanikergruben unterhalb der Flugzeuge sind begehbar.



Die Kommandozentrale bietet Schutz und Nachschub.

Need for Speed: Underground

Probleme mit dem Verkehr oder mit hartnäckigen Rivalen? Kein Erfolg bei den Drift- und Drag-Rennen? Vielleicht helfen euch unsere Raser-Tipps weiter.

ALLGEMEINE TIPPS FÜR ANFÄNGER UND FORTGESCHRITTENE

Dem Verkehr ausweichen

Habt ihr Probleme, "normalen" Autofahrern auszuweichen, dann verinnerlicht folgende Ratschläge: In der Regel tritt Verkehr nur in bestimmten Abschnitten einer Strecke auf. Andere Abschnitte hingegen sind frei von lästigen Autos (beispielsweise der japanische Park, der betonierte Abflusskanal oder der Schrottplatz). Auf diesen Teilstücken könnt ihr getrost Vollgas geben und euch ausschließlich auf den Straßenverlauf konzentrieren. Auf dicht befahrenen Straßen hingegen solltet ihr Vorsicht walten lassen.

Die zweite Methode, Unfälle zu vermeiden, ist folgende: Benutzt jenen Teil der Fahrbahn, auf dem euch ganz sicher kein Auto entgegenkommt. Gemeint sind damit die gelb schraffierten Seiten- oder Mittelstreifen einer Straße, aber auch Bürgersteige, sofern sie nicht mit Müllsäcken, Tonnen und Straßenlaternen zugestrichelt sind. Vor allem bei unübersichtlichen Streckenabschnitten ist es ratsam, auf der "sicheren Seite" zu fahren.

Nutze den Windschatten

Wie bei den meisten vernünftigen Rennspielen wurde auch in "Need for Speed: Underground" der Effekt des Windschattens berücksichtigt. Wenn ihr einem Gegner direkt hinterherfahrt und genau auf seiner Linie bleibt, werdet ihr nach wenigen Augenblicken in seinen Windschatten gesogen. Das bedeutet, dass ihr hinter ihm einem viel geringeren Luftwiderstand ausgesetzt seid und schnell an Geschwindigkeit hinzugewinnt. Ganz nebenbei bekommt ihr dafür auch noch Style-Punkte. Seid ihr nahe genug am Vordermann dran, zieht ihr raus und überholt ihn.

Doch auch eure Gegner machen von dieser Taktik Gebrauch. Seht ihr im Rückspiegel den Verfolger langsam näher kommen, fahrt ihr am besten leichte Schlangenlinien, um ihm den Windschatten zu verweigern. Fies - aber effektiv!



➔ Auf Spuren ohne zivilen Verkehr baut ihr weniger Unfälle.



➔ Will euch ein Kontrahent überholen, drückt ihr ihn an die Wand.



➔ Rammt euren Gegner in der Luft und werft ihn aus der Bahn.

Drängeln, Rempeln, Stoßen

Zart besaitete Sonntagsfahrer haben bei "Need for Speed Underground" nichts zu suchen. Um einen Gegner außer Gefecht zu setzen oder ihn hinter euch zu lassen, muss jedes Mittel recht sein. Wenn ein Rivale die Lücke zwischen euch und der seitlichen Fahrbahnbegrenzung zum Überholen nutzen will, lasst ihn zunächst an euch 'rankommen, bis er mit euch auf einer Höhe ist. Dann zieht ihr stark zur Seite und drückt ihn an die Wand. Aufgrund der Reibung wird er viel Geschwindigkeit verlieren und zurückbleiben, während ihr davondüst.

Noch effektiver sind Rempelen von hinten: Fahrt ihr ganz dicht auf euren Vordermann auf und touchiert ihn an einer Ecke seines Hecks, wird er mit großer Wahrscheinlichkeit hinten ausbrechen und sich drehen. Vor allem bei Sprüngen ist ein Schubser von hinten wirkungsvoll. Euer Gegner wird unverschämtes Glück brauchen, wenn er nach einem Rempeler in der Luft sicher auf allen Vieren landen möchte. Am besten saugt ihr euch vor der Rampe im Windschatten an euren Vordermann heran und bleibt nur wenige Meter hinter ihm. Kurz vor dem Sprung gebt ihr Vollgas und zündet zusätzlich noch die Lachgaseinspritzung, um ihn in der Luft zu berühren.

Tipps für die Drag-Rennen

Beim Start eines Drag-Rennens ist der Umgang mit dem analogen Gasknopf oder -pedal (je nachdem, auf welchem System ihr spielt oder ob ihr ein Lenkrad benutzt) entscheidend. Während der



➔ Im Windschatten gewinnt ihr schnell an Geschwindigkeit.



➔ Zündet während eines Drag-Rennens euren Nitro-Boost erst in den höheren Gängen. Dann ist er am effektivsten.



Countdown zählt, solltet ihr mit gefühlvollem Gasgeben den Zeiger des Drehzahlmessers in dem Bereich halten, in dem das grüne Licht leuchtet. Dieser Bereich liegt bei jedem Auto anders. Startet ihr mit dieser perfekten Drehzahl, lasst ihr eure Gegner schon zu Rennbeginn hinter euch. Doch der erste Gang ist schnell ausgereizt, vor allem bei PS-starken Wagen. Bereitet euch deswegen schon kurz nach dem Start darauf vor, in den zweiten Gang zu schalten.

Euren NOS-Nitro-Boost setzt ihr am besten im vierten und im fünften Gang ein, da er bei diesen hohen Übersetzungen am meisten Wirkung zeigt. Kurz vor dem Ziel könnt ihr auch im sechsten Gang euren Boost einsetzen, jedoch müsst ihr dabei auf die Drehzahlen achten. Schneller als ihr denkt, fliegt euch der Motor um die Ohren, und das bedeutet das vorzeitige Aus.

Tipp: Fahrt im Windschatten. Sobald euch ein Gegner überholt hat, wechselt ihr sofort auf seine Spur und hängt euch ganz dicht an ihn ran. Nur durch den verminderten Luftwiderstand habt ihr dann noch eine Chance, das Rennen für euch zu entscheiden.

Tipps für die Drift-Rennen

Beim Driften werden der Winkel und die Geschwindigkeit eures Wagens bewertet. Deswegen solltet ihr mit etwas Schwung in die Kurve fahren. Wenn ihr kriecht, erscheint die Meldung "Zu langsam" und euer Multiplikator wird herabgesetzt.

Um an satte Zusatzpunkte zu kommen, solltet ihr versuchen, euren Drift in die gestrichelten Bonuszonen an den Fahrbahnrandern zu ziehen. Passt aber auf die Mauer auf. Eine Berührung, und der Bonus ist futsch. Die effektivste Methode, Punkte zu scheffeln, sind



ⓘ Verkettet eure Drifts durch schnelle Rechts-Links-Manöver zu Kombos. Auf diese Weise erreicht ihr gigantische Punktzahlen.

jedoch Drift-Kombinationen. Nach einer Rechtskurve beispielsweise lenkt ihr sofort nach links, um das Heck des Wagen hinten herumrutschen zu lassen. So bleibt ihr permanent im Drift-Zustand und die Punkte klettern in ungeahnte Höhen. Diese Kombos sind jedoch nur schwer auszuführen, vor allem mit allrad- oder frontgetriebenen Autos. Unsere Erfahrung hat gezeigt, dass sich der Mitsubishi Eclipse und der Mazda RX-7 sehr gut für Drift-Rennen eignen.

Wenn ihr mit einem etwas griffigeren Auto driften wollt, wählt im Optionsmenü den Punkt "Wagen" und deaktiviert hier die Traktionskontrolle. So kommen die Boliden schneller ins Schleudern.

STYLE POINTS

Style Points gibts für spektakuläre Fahrweise und optische Fahrzeugmodifikationen. Spoiler, Motorhauben, Lacke und Vinyls verbessern euren Ruf und damit auch den Faktor, mit dem eure Style Points nach einem Rennen multipliziert werden.

Der folgenden Liste entnehmt ihr, wofür ihr wie viele Style Points bekommt und wie die einzelnen Boni heißen.



ⓘ Powerslides geben zwar Punkte, sind aber schwer kontrollierbar.



ⓘ Das Zünden des Boosts während des Countdowns gibt 150P.

Name	Punkte	Bekommt man, wenn man...
Knapp vorbei	+100	...knapp an einem normalen Auto vorbei fährt
Abkürzung	+100	...eine Abkürzung zum ersten Mal nimmt
Bester Start	+100	...schneller als alle anderen startet
Führungsrunde	+100	...am Ende einer Runde das Feld anführt
Sauberer Abschnitt	+50	...einen Streckenabschnitt ohne Unfall absolviert
Saubere Runde	+200	...eine ganze Runde ohne Unfall absolviert
Sauberes Rennen	+500	...ein ganzes Rennen ohne Unfall absolviert
Sieg	+500	...das Rennen gewinnt
Windschatten	+Variabel	...im Windschatten des Vordermanns fährt
Powerslide	+Variabel	...durch eine Kurve drifft
Abgehoben	+Variabel	...über eine Rampe oder Bodenwelle springt
"NOS-Säuberung"	+150	...während des Countdowns Vollgas gibt und kurz den NOS-Boost betätigt
Gut gedriftet	+100	...im Drift-Modus für einen Drift mit über 1.000 Punkten schafft
Cooler Drift	+150	...im Drift-Modus für einen Drift mit über 3.000 Punkten schafft
Genial!	+500	...im Drift-Modus für einen Drift mit über 7.000 Punkten schafft
Kolossal!	+1000	...im Drift-Modus für einen Drift mit über 15.000 Punkten schafft
Unglaublich!	+3000	...im Drift-Modus für einen Drift mit über 20.000 Punkten schafft
360°-Drehung*	+200	...im Drift-Modus einen vollen 360°-Drift hinlegt
Bonuszone	+Variabel	...im Drift-Modus durch die schraffierten Randbereiche drifft

*Nur die ersten drei Drehungen werden gewertet





DIE PRÄMIEN IM UNDERGROUND-MODUS

In dieser Liste könnt ihr nachlesen, was euch ein Sieg in den einzelnen Rennen einbringen kann. Der gewählte Schwierigkeitsgrad hat keinen Einfluss auf die Prämie, lediglich die Preisgelder variieren.

Da es bei manchen Rennen nichts zu holen gibt, ist die Nummerierung nicht fortlaufend. **Es sind nur die Rennen aufgeführt, die Gewinne bringen.**

Rennen Nr. Prämie

1/111	Das erste Auto wählen	50/111	Platz 7 Drift-Rangliste
3/111	Drift-Strecke 1	51/111	Visuelles Upgrade Level 3 Decals
4/111	2003 Mitsubishi Lancer ES; Drag-Strecke "14th and Vine Reverse"	52/111	Platz 7 Rundkurs-Rangliste
5/111	Rundkurs "Olympic Square Reverse"	53/111	2000 Acura Integra Type R
6/111	Leistungs-Upgrade Level 1 Motor/Auspuff	54/111	Visuelles Upgrade Level 3 Auspuffblenden
7/111	Leistungs-Upgrade Level 1 Antrieb; Leistungs-Upgrade Level 1 Reifen	55/111	Drag-Strecke "Main Street Reverse"; Platz 7 Drag-Rangliste
	TJ's einzigartiges Upgrade: Motor/Auspuff, Antrieb oder Reifen		Turbo and High Tech Performance Magazin
	Sprint-Strecke "Liberty Gardens Reverse"; Option Magazin	56/111	Visuelles Upgrade Level 3 Autoglasfolien
8/111	2003 Ford Focus ZX3; Rundkurs "Atlantica"	57/111	Sprint-Strecke "Bedard Bridge Reverse"; Platz 7 Sprint-Rangliste
9/111	Leistungs-Upgrade Level 1 ECU- & Einspritzsystem	58/111	1999 Mitsubishi Eclipse GSX
	Leistungs-Upgrade Level 1 Turbo; Leistungs-Upgrade Level 1 Bremsen	59/111	Rundkurs "Stadium Reverse"
	Drag-Strecke "14th and Vine Construction Reverse"		Platz 6 Rundkurs-Rangliste; Super Street Magazin
11/111	Drag-Strecke "Highway 1"	60/111	Visuelles Upgrade Level 3 Frontscheinwerfer
12/111	Sprint-Strecke "Broadway"; Visuelles Upgrade Level 2 Decals	61/111	Visuelles Upgrade Level 3 Rückleuchten
14/111	Leistungs-Upgrade Level 1 Leichtbau	62/111	Visuelles Upgrade Level 3 Neonröhren
	Leistungs-Upgrade Level 1 Aufhängung	63/111	Platz 6 Drag-Rangliste
	Leistungs-Upgrade Level 1 Nitro	64/111	1998 Toyota Supra; Platz 6 Drift-Rangliste
	Rundkurs "Stadium"; Rundkurs "Atlantica Reverse"	65/111	Visuelles Upgrade Level 3 Farben; Drift-Strecke 6
15/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Motorhaube; Autopress Magazin	66/111	Leistungs-Upgrade Level 3 Motor/Auspuff
16/111	Rundkurs "Inner City Reverse"		Leistungs-Upgrade Level 3 Antrieb
17/111	2003 Hyundai Coupé		Leistungs-Upgrade Level 3 Reifen
18/111	Visuelles Upgrade Level 2 Neonröhren	67/111	Platz 6 Sprint-Rangliste; Sport Compact Car Magazin
19/111	Rundkurs "Market Street"	68/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Samanthas Custom Vinyls 1-10
	Platz 10 Rundkurs-Rangliste; Modified Mag	69/111	2003 Honda S2000
21/111	Platz 10 Drag-Rangliste	70/111	Visuelles Upgrade Level 3 Dachspoiler
22/111	2003 Subaru Impreza 2.5 RS; Sprint-Strecke "Broadway Reverse"		Drag-Strecke "Main Street Construction"
	Platz 10 Sprint-Rangliste	71/111	Rundkurs "Terminal"; Platz 5 Rundkurs-Rangliste
23/111	Visuelles Upgrade Level 2 Farben; Sprint-Strecke "Lock Up"	73/111	1995 Mazda RX 7; Platz 5 Drift-Rangliste
24/111	2004 Nissan Sentra SE R Spec V	74/111	Sprint-Strecke "Spillway"; Platz 5 Sprint-Rangliste
25/111	Drift-Strecke 3; Platz 10 Drift-Rangliste; Chrom & Flammen Magazin	75/111	2003 Nissan 350Z
26/111	Sprint-Strecke "9th and Frey"	76/111	Platz 5 Drag-Rangliste
	TJ's einzigartiges Upgrade: Bremsen, Antrieb, Reifen,	77/111	Sprint-Strecke "Spillway Reverse"
	Turbo oder ECU- & Einspritzsystem		Samanthas einzigartiges Upgrade: Spoiler
27/111	Sprint-Strecke "Bedard Bridge"	78/111	Sprint-Strecke "1st Ave. Truck Stop"
	Platz 9 Sprint-Rangliste; Sport Compact Car Magazin	79/111	1999 Nissan Skyline R34 GTR
28/111	Visuelles Upgrade Level 2 Auspuffblenden; Drift-Strecke 4	80/111	Leistungs-Upgrade Level 3 ECU- & Einspritzsystem
29/111	Visuelles Upgrade Level 2 Autoglasfolien		Leistungs-Upgrade Level 3 Turbo
30/111	Leistungs-Upgrade Level 2 Motor/Auspuff		Leistungs-Upgrade Level 3 Bremsen
	Leistungs-Upgrade Level 2 Antrieb		Drag-Strecke "Main Street Construction Reverse"
	Leistungs-Upgrade Level 2 Reifen; Rundkurs "National Rail"	81/111	Visuelles Upgrade Level 3 Felgen
31/111	Visuelles Upgrade Level 2 Dachspoiler	82/111	Platz 4 Sprint-Rangliste
33/111	1992 Nissan 240SX SE; Platz 9 Drift-Rangliste	83/111	Drag-Strecke "Commercial"; Platz 4 Drag-Rangliste
34/111	Visuelles Upgrade Level 2 Felgen	84/111	Visuelles Upgrade Level 3 Seitenschürzen
	Sprint-Strecke "9th and Frey Reverse"		Rundkurs "Market Street Reverse"
35/111	Platz 9 Rundkurs-Rangliste	85/111	Platz 4 Drift-Rangliste; Import Tuner Magazin
36/111	Platz 9 Drag-Rangliste	86/111	Rundkurs "Terminal Reverse"; Platz 4 Rundkurs-Rangliste
37/111	Platz 8 Rundkurs-Rangliste; Import Racer Magazin	87/111	Platz 3 Drag-Rangliste
38/111	Leistungs-Upgrade Level 2 ECU- & Einspritzsystem	88/111	Platz 3 Rundkurs-Rangliste
	Leistungs-Upgrade Level 2 Turbo	89/111	Visuelles Upgrade Level 3 Motorhauben; Drift-Strecke 7
	Leistungs-Upgrade Level 2 Bremsen; Drift-Strecke 5	90/111	Visuelles Upgrade Level 3 Front-Stoßstangen; Rundkurs "Port Royal"
39/111	Visuelles Upgrade Level 2 Seitenschürzen	91/111	Leistungs-Upgrade Level 3 Leichtbau
40/111	Platz 8 Drift-Rangliste; Import Tuner Magazin		Leistungs-Upgrade Level 3 Aufhängung
41/111	2002 Toyota Celica GT-S; Platz 8 Sprint-Rangliste		Leistungs-Upgrade Level 3 Nitro
42/111	Platz 8 Drag-Rangliste		Rundkurs "Port Royal Reverse"
43/111	Visuelles Upgrade Level 2 Motorhauben	92/111	Platz 3 Drift-Rangliste
	Sprint-Strecke "Lock Up Reverse"	93/111	Visuelles Upgrade Level 3 Spoiler
44/111	Visuelles Upgrade Level 2 Front-Stoßstangen		Sprint-Strecke "7th and Sparling"
45/111	Visuelles Upgrade Level 2 Spoiler	94/111	Sprint-Strecke "1st Ave. Truck Stop Reverse"
	Rundkurs "National Rail Reverse"		Platz 3 Sprint-Rangliste; Maxi Tuning Magazin
46/111	2003 Acura RSX Type S	96/111	TJ's einzigartiges Upgrade: Leichtbau, Bremsen, Antrieb,
47/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Felgen		Reifen, Aufhängung, Turbo oder Nitro
48/111	Leistungs-Upgrade Level 2 Leichtbau	97/111	Drag-Strecke "Commercial Reverse"
	Leistungs-Upgrade Level 2 Aufhängung	98/111	Platz 2 Rundkurs-Rangliste
	Leistungs-Upgrade Level 2 Nitro	99/111	Platz 2 Sprint-Rangliste
49/111	Visuelles Upgrade Level 2 Heck-Stoßstange; Super Street Magazin	100/111	Visuelles Upgrade Level 3 Heck-Stoßstangen
		101/111	Hot4s Magazin
		104/111	Drift-Strecke 8; Platz 2 Drift-Rangliste
		106/111	Platz 1 Rundkurs-Rangliste
		107/111	Drag-Strecke "Highway 1 Reverse"; Platz 1 Drag-Rangliste
		108/111	Platz 1 Drift-Rangliste
		109/111	Sprint-Strecke "7th and Sparling Reverse"
			Platz 1 Sprint-Rangliste
		110/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Kotflügelverbreiterung
		112/111	Underground-Modus beendet

GESWUSST WO – DIE BESTEN ABKÜRZUNGEN



Olympic: Die Abkürzung vor dem Torbogen übersieht man leicht. Bei Olympic Reverse fällt sie durch die gute Beleuchtung etwas besser auf.



Abkürzungen und versteckte Gassen gibt es in "Need for Speed: Underground" viele, doch nicht alle verschaffen euch einen Vorteil. Deswegen zeigen wir euch die sinnvollsten Abkürzungen einiger Rundkurse für die beiden Fahrtrichtungen Vorwärts und Reverse.

Olympic

Der Olympic-Rundkurs bietet eigentlich nur eine kleine Abkürzung. Es ist der schmale, rot gepflasterte Fußgängerbereich nach der weiten Linkskurve und vor dem Torbogen (vorwärts). Sie ist auf der Streckenkarte nicht eingezeichnet und ist leicht zu übersehen. Achtet deswegen auf die rot-weiße Kurvenmarkierung an den Leitplanken.



Atlantica: Entscheidet ihr euch für die Abkürzung durch die Baustelle, so wählt den schmalen Weg neben der Mauer.



Atlantica

Die Abkürzung durch die Baustelle bietet zwei verschiedene Wege: Entweder die linke Spur den Hügel hinauf oder die rechte Spur durch die Mulde (vorwärts). Beim linken Weg werdet ihr mit großer Wahrscheinlichkeit sehr hoch springen. Es besteht die Gefahr, dass ihr einen Unfall baut. Wählt deswegen den Weg durch die Mulde. Das gleiche gilt für Atlantica Reverse.

Market Street

Die erste Abkürzung beim Market-Street-Rundkurs findet ihr kurz nach der Stelle, an der euch die Straßenbahn entgegenkommt. Haltet nach einem eisernen Gittertor zu eurer Linken Ausschau (vorwärts). Dahinter verbirgt sich ein enger Weg, über den ihr die Linkskurve in den Park abkürzen könnt. Wenn ihr die Reverse-Strecke fahrt, ist diese Gasse leichter zu erkennen, da sie nicht von einem Tor versperrt wird.



Market Street: Brettet nach der Straßenbahn links durch das eiserne Tor. Diese Abkürzung ist bei Market Street Reverse leichter zu erkennen.



Market Street: Die zweite Abkürzung ist durch den "City Plaza"-Schriftzug markiert. Auf diesem Teilstück müsst ihr kaum abbremmen.



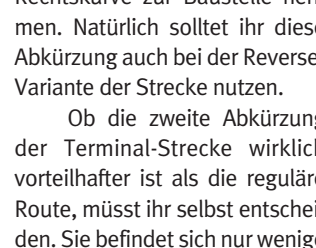
Die zweite Abkürzung sieht auf den ersten Blick aus wie ein Umweg. Sucht nach einer Unterführung, über der "City Plaza" geschrieben steht (vorwärts). Hier könnt ihr mit Vollgas hindurchfahren und müsst – im Gegensatz zum regulären Weg – kaum abbremmen. Deswegen seid ihr auf dieser Route einen Tick schneller. Fahrt ihr rückwärts und kommt die Straße durch Chinatown hinabgeschossen, schliddert ihr fast automatisch in diese Abkürzung.

Terminal

Gleich nach dem zweiten Tunnel lenkt ihr sofort links ein und kürzt so die umständliche 90-Grad-Linkskurve ab (vorwärts). So müsst ihr nicht abbremmen und könnt den Schwung mit in die lange Rechtskurve zur Baustelle nehmen. Natürlich solltet ihr diese Abkürzung auch bei der Reverse-Variante der Strecke nutzen.



Terminal: Biegt nach dem langen Tunnel gleich links ab.



Ob die zweite Abkürzung der Terminal-Strecke wirklich vorteilhafter ist als die reguläre Route, müsst ihr selbst entscheiden. Sie befindet sich nur wenige Meter vor der Start-Ziel-Geraden (vorwärts). Sobald ihr die weiße Session-Reklame zu eurer Rechten passiert, lenkt ihr leicht nach rechts und springt über die Trep-

penstufen. Riskant ist hierbei, dass ihr womöglich zu hoch springt, unsanft landet und anschließend in die Wand kracht.

Port Royal

Das Industriegebiet von Port Royal bietet viele alternative Wege. Folgende Route hat sich bewährt: Nach der leichten Links-rechts-Kombination fahrt ihr zunächst auf einer langen Geraden, die anschließend nach links abknickt (vorwärts). An dieser Stelle teilt sich die Fahrbahn. Ihr nehmt die rechte Route. Donnerg durch die Schranken und fahrt dann dort, wo die Straße wieder nach links abknickt, einfach geradeaus in die Gasse mit den Containern. Vorsicht: Brems leicht ab, um in der folgenden Linkskurve nicht in die Wand zu rasen. Nach der Kurve geht es rechts herum auf die normale Straße oder geradeaus in eine weitere Abkürzung. So kommt ihr am schnellsten durch das Industriegebiet.

➔ **CARSTEN GRAUEL**



Port Royal: Wählt nach der langen Geraden die rechte Route und fahrt durch die Schranken. Danach gehts geradeaus und dann links.



Die Sims brechen aus

Die Sims bleiben aktuell. Deswegen findet ihr hier **viele praktische Tipps**, die ihr unbedingt mal ausprobieren solltet.

ALLGEMEINE TIPPS

Bewegungsfreiheit

Achtet darauf, euch wichtige Laufwege nicht sinnlos zu verbauen. Jeder Schritt kostet euren Sim ein klein wenig Zeit – Zeit, die später bei der Ausführung wichtiger Tätigkeiten fehlen kann. Platziert eure Einrichtungsgegenstände deswegen in erster Linie sinnvoll und achtet dabei weniger auf die optische Wirkung.

Tipp: Stellt probenhalber einen einzigen Raum mit allen Einrichtungsgegenständen des täglichen Bedarfs zusammen. Türe, Fenster, dreiteiliges Sofa, Toilette, Mikrowelle, Herd, Kühlschrank, Beleuchtung, Tisch, Stühle, Fernseher, Pflanzen. Steuert den Sim hinein und lasst ihn alles ausprobieren (böse Zeitgenossen entfernen die Türe). Achtet mal darauf, wie effektiv man so alle Bedürfnisse des Sims befriedigen kann.

Entrümpeln!

Alles, was nicht benötigt wird, verkauft ihr und macht es zu Geld. Lasst alte Einrichtungsgegenstände nicht sinnlos im Haus herum stehen, sie nehmen nur Platz weg.

Tipp: Verkauft eine sperrige Jukebox und holt euch dafür einen simplen Ghettoaster. Das reicht anfangs völlig aus. Denkt daran, dass ihr beim Auszug die Rechnung für verkaufte Gegenstände präsentiert bekommt.

Wohnen bei Muttern

Mutti putzt, sie kocht und ist für euch da. Sobald ihr euch eine Arbeit gesucht habt, hört sie auch auf, ständig an euch herumzunörgeln. Auch scheint es, dass Abmahnungen der Arbeitgeber, oder sogar fristlose Kündigungen wesentlich länger auf sich warten lassen, wenn ihr noch im Mutterhaus lebt. Also: Auch wenn ihr die Möglichkeit habt auszuziehen, solltet ihr nicht sofort gehen. Bei Mutti spart ihr euch Zeit und könnt diese in den Erwerb eurer Fähigkeiten investieren. Ganz Ungeduldigen unter euch sei gesagt, dass ihr im späteren Spielverlauf auch wieder zurück ins "Hotel Mama" ziehen könnt, falls ihr alleine nicht zurechtkommt.

Tipp: Verkauft die Standuhr sobald wie möglich und investiert die Knete in eine Trainingsbank und in ein Schachbrett.

Möbel-Logistik

Denkt nach und plant eure Einrichtung weise. Viele Möbelstücke machen nur in Kombination mit anderen Sinn. Ein Schachbrett ohne Stühle ist nicht viel wert. Auch wird euer Sim nicht sehr glücklich, wenn der neue Fernseher mit der Mattscheibe zur Wand steht.

Tipp: Macht euch von Zeit zu Zeit die Mühe und räumt eure Möbel um. Kombiniert die Teile und prüft, ob die Sims den Aufwand mit mehr Zufriedenheit honorieren. Möbel sinnvoll und effektiv anzuordnen spart Zeit und verkürzt Laufwege.

Falscher Geiz

Egal in welcher Unterkunft ihr gerade wohnt – spart nicht an der Einrichtung! Wer hier geizt, tut sich keinen Gefallen.



➔ Eine Alarmanlage an einer Außenwand meldet Einbrecher.



➔ Verscherbelt Muttis Wanduhr – das bringt euch 3500 Punkte.

Nickerchen

Kauft eurem Sim unbedingt einen Sessel, in dem er sich zurücklehnen kann. Hier könnt ihr von Zeit zu Zeit ein Nickerchen halten. Stellt den Sessel am besten vor einem Fernseher auf. Denkt aber daran, dass Nickerchen bei eingeschalteter Flimmerkiste nicht sehr effektiv sind. Stellt ihr den Fernseher aus und ist gleichzeitig das Schlafbedürfnis des Sims ist nicht allzu hoch, wacht er normalerweise am Morgen rechtzeitig auf, um sich auf den Weg zur Arbeit zu machen.

Ring! Telefonate

Telefonieren stärkt soziale Bindungen und bringt oft Geld ein! Also nehmt nach Möglichkeit alle Anrufe entgegen. Es macht durchaus Sinn, andere Tätigkeiten zu unterbrechen um ans Telefon zu gehen. Wichtig: Wie im wahren Leben nehmen es euch einige Bekannte richtig übel, wenn ihr sie nachts anruft. Die Zeit von 0200-0600 Uhr sollte deswegen nicht zum Anrufen genutzt werden.

Selbst ist der Sim!

Spätestens wenn ihr einen zweiten Sim steuern müsst, wird es stressig. Deswegen ist es ungeheuer wichtig, seinen Sims viel beizubringen. Wissen die Sims, wo sie sich Essen holen können und wo das Bett steht, kümmern sie sich entsprechend ihres Charakters eigenständig darum, sobald ihr sie mal nicht steuert. Ein guter Ort, den Kleinen alles beizubringen, ist beispielsweise bei Mutti.

Luxusmöbel

Viele der luxuriöseren Möbelstücke scheinen auf den ersten Blick nur teuer zu sein, ohne wirklich sinnvolle Anschaffungen zu sein. Dieser Eindruck allerdings kann täuschen. Denn eine Müllpresse oder eine selbst reinigende Toilette kann unterm Strich viel Zeit sparen. Auch verbessern sie die Zufriedenheit der Sims viel schneller.



➔ Tratschen, tratschen, tratschen – ungeheuer wichtig.



➔ Mitten in der Nacht ruft man nur gut befreundete Sims an.

Wert der Räume

Ein Möbelstück wertet den Raum auf, in dem es steht. Allerdings auch nur diesen einen Raum. Deswegen solltet ihr die Möglichkeit in Betracht ziehen, Räume zu kombinieren. Je größer desto besser... Ihr könnt Küche und Wohnzimmer durchaus in einem Raum unterbringen. Bad und Schlafzimmer solltet ihr jedoch außen vor lassen. Hier brauchen die Sims ihre Ruhe und Privatsphäre.

Doppelbett – Sim alleine!

Sims benutzen Doppelbetten nur gemeinsam. Und nur dann, wenn die "Chemie" stimmt und wenn sich beide sehr gut kennen. Leben bei euch mehrere der kleinen Wuselmonster in einem Haushalt, macht es Sinn, die Doppelbetten zunächst gegen Einzelschlafgelegenheiten auszutauschen... bis die Freundschaftswerte höher liegen.

Trick mit der Fliegenfalle

Kauft eine Fliegenfalle und aktiviert sie. Beachtet die Anzeige für das Schlafbedürfnis und berührt das gute Teil mehrmals. Siehe da – der Sim wird hellwach! Allerdings schwächt das die Komfortanzeige ein wenig. Deswegen sollte die Fliegenfalle gleich in der Nähe von Sessel oder Couch aufgestellt sein.

Freundschaften vorbereiten

Sobald ihr Bekannte besuchen könnt, solltet ihr damit beginnen, Freundschaften zu pflegen. Der Vorteil liegt darin, dass Freunde dann von Zeit zu Zeit auch bei euch vorbeischaun und ihr ein Schwätzchen halten könnt, ohne aus dem Haus gehen zu müssen. Wichtig: Besuchen euch eure Freunde, müsst ihr natürlich auch an die Türe gehen und sie hereinlassen. Übrigens: Die Nachbarn kommen von alleine zu euch und wollen euch kennen lernen. Schenkt diesen Höflichkeitsbesuchen unbedingt eure Aufmerksamkeit.

Spielmeldungen beachten

Begrüßt alles und jeden (außer Einbrechern). Es macht sogar Sinn, aktuelle Aktionen abzubrechen, um Sims zu begrüßen, die vor eurer Haustüre warten.

Freundschaft erzwingen

Wer neue Freunde sucht, lädt Fremde einfach zu sich nach Hause ein und entfernt alle Türen. Jetzt kommt niemand mehr auf den Gedanken, zu gehen – egal wie spät es wird. Wichtig: Serviert etwas zu Essen – die Sims legen auf so etwas großen Wert. Übertreibt den Trick mit den Türen jedoch nicht. Sperrt ihr mehrere Sims zu lange bei euch ein, reagieren die mit der Zeit stinksauer.

Tipps: Dieses Erzwingen durch Verstellen der Fluchtwege funktioniert in vielen Situationen. Übertreibt es aber nicht.

Whirlpool-Falle

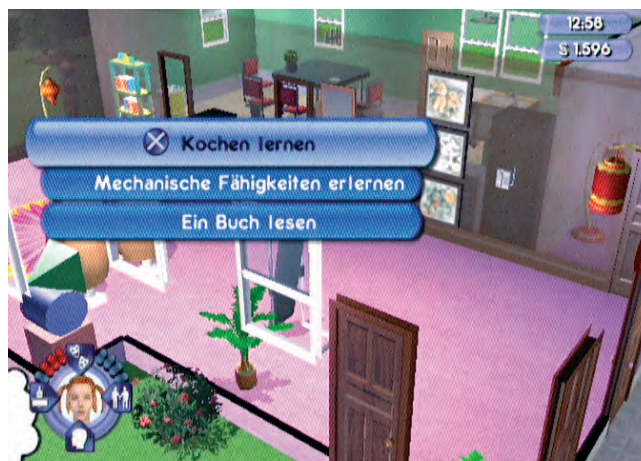
Ladet einen Sim in den Whirlpool ein. Seid ihr beide im Wasser, wird alles rings herum mit Tischen zugestellt. Nachdem keiner mehr aus dem Pool steigen kann, fangen die Sims von alleine eine Unterhaltung an. Das kann für Freundschaften sehr nützlich sein.



📌 Eingeladene Freunde verwöhnt man mit einem Abendessen.



📌 Denkt daran, dass Sims eifersüchtig werden können.



📌 Kontrolliert das Bücherregal und verbessert eure Fähigkeiten und Kenntnisse durch Lesen.

Einbrecher

Seht ihr, wie ein Einbrecher in eurem Haus herumschleicht, verkauft schnell die Türen und ruft die Polizei. Denkt aber daran, dass ihr es den Polizisten ermöglichen müsst, zum Einbrecher zu gelangen. Reagiert in so einem Fall so schnell wie irgend möglich – bis die Polizei eintrifft, kann es schon zu spät sein.

Rechnung ade

Sobald eine Rechnung drohend herumliegt, soll sie einfach einer der Sims in die Hand nehmen. Keilt den Kleinen jetzt mit Möbeln ein, so dass er sich nicht mehr rühren kann. Mit ein wenig Glück verschwindet die Rechnung ins digitale Jenseits und muss nicht mehr bezahlt werden.

Kontakt herstellen

Eine Beziehung zu einem Sim ist schnell hergestellt. Es reicht schon aus, diesen einmal zu begrüßen. Fangt deswegen auch von Zeit zu Zeit Passanten auf dem Gehweg ab und begrüßt diese. Alles, was ihr tun müsst, ist, diese neue Beziehung ausreichend zu pflegen (und das ist wirklich so kompliziert wie im wahren Leben). Denkt immer daran, dass alle Sims alles registrieren, was im Raum vor sich geht. Ein ausschweifendes Schwätzchen kann somit bei den anderen Sims auch Neid hervorrufen. Um frische Bekanntschaften bei Besuchen etwas länger zu beschäftigen, solltet ihr euren Gästen unbedingt etwas zu Futtern anbieten.

Alarmanlagen und Feuermelder richtig platzieren

Alarmanlagen können richtig positioniert auch außerhalb der Wohnung Einbrecher in die Flucht schlagen! Normalerweise funktioniert so ein Gerät immer nur in dem Raum, in dem es auch aufgestellt ist. Das Spiel selbst scheint allerdings das komplette Gebiet außerhalb des Hauses als einen einzigen Raum zu registrieren. Befestigt deswegen eine Alarmanlage an der Außenwand.

Kann man Einbrecher selbst fangen?

Nein – es helfen nur Alarmanlagen oder ein Anruf bei der Polizei gegen Einbrecher. Habt ihr einen Dieb entdeckt, brecht ihr am besten sofort alle Aktionen eures Sims ab und schickt ihn auf der Stelle zum Telefon. Bis endlich die Polizei eintrifft, könnte der Einbrecher schon längst über alle Berge sein.

➔ GUNTHER HRUBY

Tipps: Kauft euch lieber eine Alarmanlage.

Lösungsbücher im Test

Unverzichtbare Helfer – oder nur überflüssiger Luxus für viel Geld?
OPM2 nimmt die aktuellen Werke diverser Hersteller unter die Lupe.

Soul Calibur 2 – Das Offizielle Lösungsbuch der Sieger

Gigantische 244 Seiten – randvoll mit Moves, Tipps und allen Geheimnissen. Lösungsbücher-Spezialist piggyback lässt keine Fragen offen. Nach einer fast 40 Seiten langen Einführung mit grundsätzlichen Kampftaktiken werden nacheinander alle 23 Charaktere vorgestellt.

Jeder Kämpfer wird dabei durchleuchtet und hat ein eigenes Kapitel. Hier lernt ihr von der einfachen Attacke bis zur fingerverknotenden Endloskombination alles, was die Fighter im Kampf hergeben. Auch der gesamte Waffenmeister-Modus wird Mission für Mission exakt erläutert. Ihr könnt euch somit schon vorab darüber informieren, welche Widrigkeiten auf euch lauern. Nachdem das Spiel selbst auf der Arcade-

Steuerung aufbaut und alle Befehle anhand der Kommandos A, B, K und G angegeben werden, wird der eine oder andere unter euch schon mal fluchend die einblendbare Move-Liste wieder geschlossen haben. Wer will schon mitten im Kampf A-B-K-G erst auf die Pad-Belegung "übersetzen"? Hier klinkt sich das Lösungsbuch ein und bietet eine ausklappbare Legende auf der Umschlaginnenseite, die sich auch recht praktisch als Lesezeichen nutzen lässt.

Würde dem Buch noch ein Set Aufkleber mit den Befehlen A, B, K und G beiliegen, die man über die Padtasten □, △, ○, × kleben könnte, hätten wir unseren Bewertungsrahmen von zehn auf elf mögliche Punkte erweitern müssen.



PS2 Buch-Test	
SOUL CALIBUR 2 – DAS OFF. LÖSUNGSBUCH DER SIEGER	
VERLAG	piggyback
UMFANG	244 Seiten
PREIS	ca. 15 Euro
ISBN-NUMMER	1-903511-51-8
HOMEPAGE	www.piggyback.de
VERSTÄNDLICHKEIT	10/10
INFOGEHALT	10/10
AUFMACHUNG	10/10
PREIS/LEISTUNG	10/10
Geniales Spiel – geniales Lösungsbuch. Plattformübergreifend für alle "Soul Calibur 2"-Jünger empfehlenswert.	

Jak II – Das Offizielle Lösungsbuch



NEIN! "Immer müssen wir die Drecksarbeit machen!" Aber aber, lieber Daxter, das stimmt doch gar nicht! Schau mal, was piggyback alles zu eurem zweiten Abenteuer zusammengestellt hat. Auf 166 Seiten findest du dort alle Areale sauber aufgelistet und erklärt. Zusätzlich sind detaillierte Gegnertaktiken und Übersichtskarten aufgeführt, und das Beste: Das Buch ist voll stylish. Also los Daxter, kauf' dir das Buch und sag' allen verzweifelten Spielern Bescheid, wie toll wir es finden!

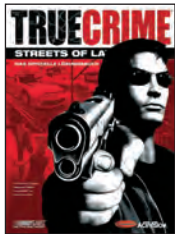
Schnell zum Lösungsbuch!
Die ISBN-Nummer: Findet ihr ein Lösungsbuch nicht im Fachhandel, könnt ihr es mit Hilfe der ISBN-Nummer bestellen.

Homepage: Wollt ihr Demo-Seiten herunterladen oder das Lösungsbuch online bestellen, haben wir rechts den jeweiligen Link für euch vermerkt.



PS2 Buch-Test	
JAK II – DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH	
VERLAG	piggyback
UMFANG	166 Seiten
PREIS	ca. 15 Euro
ISBN-NUMMER	1-903511-46-1
HOMEPAGE	www.piggyback.de
VERSTÄNDLICHKEIT	10/10
INFOGEHALT	10/10
AUFMACHUNG	10/10
PREIS/LEISTUNG	10/10
Voll stylisches Lösungsbuch, und nicht mal Daxter hat etwas zum Meckern gefunden! Pflichtanschaffung!	

True Crime: Streets of LA – Das offizielle Lösungsbuch



Sage und schreibe 194 (!) Seiten feuert FuturePress für True Crime ab! Vorbildlich wird euch Nicks gesamtes Abenteuer erklärt. Sehr schön sind dabei die Ausschnitte der Straßenübersicht ausgefallen. Diese zeigen euch schon vor Verfolgungsjagden an, welchen Weg ihr nehmen könnt. Wer True Crime schon durchgespielt hat, erfährt hier, welche alternativen Handlungsstränge es gibt – oder an welcher Stelle des Spiels was noch zu tun ist, um endlich 100 % auf der Levelkarte zu erhalten.



PS2 Buch-Test

TRUE CRIME: STREETS OF LA - DAS OFF. LÖSUNGSBUCH

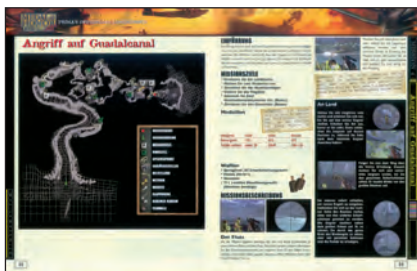
VERLAG	FuturePress
UMFANG	194 Seiten
PREIS	ca. 15 Euro
ISBN-NUMMER	3-937336-13-3
HOMEPAGE	www.future-press.com
VERSTÄNDLICHKEIT	9/10
INFOGEHALT	10/10
AUFMACHUNG	8/10
PREIS/LEISTUNG	9/10

Cooler Spiel – cooles Buch. Einzig die leicht verwaschenen Screenshots könnten besser sein. Trotzdem: Toll!

Medal of Honor Rising Sun – Prima's Off. Lösungsbuch



Auf zum Einsatz! Keiner hat jemals behauptet, dass es ein Marine leicht hätte. Prima liefert allen Neueinsteigern wichtige Fronttipps und unverzichtbare Levelbeschreibungen. Sehr schön: Jeder Einsatz wird zusätzlich mit einer perfekten Levelkarte versehen, dieses Feature hat das Entwicklerteam im Spiel bekanntlich einfach vergessen. Wer also wissen will, wie man alle Orden, Specials und Boni einheimst, kann das im etwas knappen Lösungsbuch genau nachlesen.



PS2 Buch-Test

MOH RISING SUN – PRIMA'S OFF. LÖSUNGSBUCH

VERLAG	Prima
UMFANG	98 Seiten
PREIS	ca. 15 Euro
ISBN-NUMMER	9-780761-545248
HOMEPAGE	www.primagames.com
VERSTÄNDLICHKEIT	9/10
INFOGEHALT	10/10
AUFMACHUNG	8/10
PREIS/LEISTUNG	7/10

Das Buch lässt wirklich keine Frage offen und kein Geheimnis unentdeckt. Marines! Sofort zuschlagen!

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Prima's Offizielles Lösungsbuch



Die Schlacht um Helms Klamm ist gewonnen – doch der Krieg hat gerade erst begonnen! Gut, dass euch Prima auf eurem beschwerlichen Weg zur Seite steht und alle Informationen liefert, die ihr für den perfekten Abschluss des Abenteuers braucht. Neben dem obligatorischen Lösungsweg findet ihr Übersichtstabellen und viele Tipps direkt von den Spielentwicklern. Sehr gut gefallen uns die detaillierten Levelkarten. Hier könnt ihr euren Kampf gegen Saurons Gesellen perfekt planen.



PS2 Buch-Test

HERR DER RINGE – PRIMA'S OFF. LÖSUNGSBUCH

VERLAG	Prima
UMFANG	114 Seiten
PREIS	ca. 15 Euro
ISBN-NUMMER	9-780761-544852
HOMEPAGE	www.primagames.com
VERSTÄNDLICHKEIT	9/10
INFOGEHALT	10/10
AUFMACHUNG	8/10
PREIS/LEISTUNG	8/10

Dank Lösungsbuch schickt ihr alle Orks und dunklen Gestalten dahin, wo sie hingehören – ins digitale Jenseits.



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...



OPM2 01/2004

10 spielbare Demos: Pro Evolution Soccer 3, The Simpsons, The Hulk, Buffy the Vampire Slayer, NHL Hitz Pro, Dancing Stage Fever...



OPM2 02/2004

11 spielbare Demos: FIFA Football 2004, Castlevania, Deutschland sucht den Superstar, R-Type: Final, WRC 3, Tak und d. Macht des Juju...

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!

BESTELLCOUPON

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> x OPM2 01/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 10/2003 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 02/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 11/2003 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 03/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 12/2003 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 04/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 13/2003 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 05/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 01/2004 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 06/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 02/2004 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 07/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 Sonderheft (€ 8,50) |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 08/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 Sonderheft 2 (€ 8,80) |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 09/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 Sonderheft 3 (€ 8,80) |
| | <input type="checkbox"/> 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.



DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Die Sims brechen aus

Seite 1



Die Sims wuseln wieder über die Bildschirme! Damit im virtuellen Leben nichts schief geht, hier unsere Cheats und Tipps. Die Cheats funktionieren nur in den Spielmodi "Brich aus" und "Freeplay". Ihr könnt die Cheats mit einem neuen Sim anwenden oder auch einen bereits angelegten Speicherstand aufwerten.

Geld erschummeln

Scrollt und zoomt mit Hilfe des rechten Analog-Sticks, bis sich die jeweilige Mülltonne (bzw. der Grünstreifen neben der Straße) in der Nähe des Gebäudes in eurem Blickfeld befindet.

Pausiert dann das Spiel mit Hilfe der -Taste.

Gebt nun die folgende Tastenkombination sehr schnell ein

..... , , , , ,

Als Bestätigung jubelt kurz eine Frauenstimme.

Betätigt nun die -Taste und kehrt ins Spiel zurück. In der Nähe der Mülltonne sollte sich jetzt ein kleiner Gnom befinden! Richtet euren Befehlskreis auf diesen und pausiert das Spiel erneut mit Hilfe der -Taste.

Gebt nun schnell diese Tastenkombination ein

..... , , , ,

Wieder wird die richtige Eingabe von einer jubelnden Frauenstimme bestätigt.

Kehrt ins Spielgeschehen zurück und markiert mit Hilfe des Be-



Für einige Cheats müsst ihr erst einmal den kleinen blauen Gnom vorm Haus zuschalten.

fehlskreises den blauen Gnom, bis dieser gelb leuchtet. Sobald der Kleine richtig fokussiert wurde, betätigt ihr die -Taste und links am Bildschirmrand erscheint eine blaue Anzeige mit dem Schriftzug "Geld". Bestätigt noch einmal mit und ihr findet 10.000 ⇨

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Legacy of Kain: Defiance

Seite 1



Ihr könnt euren Durst nach Blut nicht stillen? Die Gegner sind zu mächtig? Dann wird es Zeit, euch mit den Cheats das Spielerleben zu erleichtern.

Die Cheats könnt ihr jederzeit eingeben. Voraussetzung: Ihr müsst bereits einmal einen Speicherstand auf eurer Memory Card angelegt haben. Pausiert dann das reguläre Spielgeschehen mit der -Taste. Gebt die Tastenkombinationen im Pausenmenü ein. Wichtig ist dabei, die Cheats im richtigen Takt einzutippen. Klappt es nicht, müsst ihr den Eingabetakt verändern.

Waffentausch

..... , , , , , , , ,

Automatisch wechselt ihr ins Spiel zurück. Statt mit der Reaver-Klinge spielt ihr fortan mit einem Holzrohr weiter. Dieser Cheat funktioniert nur mit Kain, nicht mit Raziel. Eine erneute Eingabe des Cheats macht den Effekt rückgängig.

Wireframe

..... , , , , , , , ,

Ein völlig neuer Grafikstil wird aktiviert. Die erneute Eingabe des Cheats macht den Effekt wieder rückgängig.

Comic-Reaver

..... , , , , , , , ,

Ab sofort rennt ihr mit einem kleinen, zusammengestauchten Reaver durchs Spiel, der außerdem einen überdimensionalen Eierkopf auf den Schultern trägt. Das sieht witzig aus und zieht die bedrohliche Stimmung des Spiels ins Lächerliche. Praktischerweise wird dieser Effekt durch eine erneute Eingabe des Cheats wieder neutralisiert. Übrigens: Die Zwischensequenzen des Spiels sind von den Veränderungen nicht betroffen.

Texturen abschalten

..... , , , , , , , ,

So deaktiviert ihr alle Texturen. Eine erneute Eingabe schaltet sie wieder ein.

God Mode – Unverwundbarkeit

..... , , , , , , , ,

Lebensenergie für lau! Ab sofort seid ihr unverwundbar.

Reaver aufgeladen

..... , , , , , , , ,

Dieser Cheat sorgt für stetige Charge-Ladung eurer Reaver-Klinge (hellblaue Anzeige unten links im Screen). ⇨



DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation²
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Die Sims brechen aus

Seite 2



Simoleons (Geldeinheiten) auf eurem Konto gutgeschrieben. Jeder Buchungsvorgang wird links oben mit dem Gnom-Symbol angezeigt. Ihr könnt auf diese Weise mehrmals Geld scheffeln, allerdings müsst ihr zwischen den einzelnen Buchungsvorgängen jeweils eine andere Tätigkeit ausführen. Also mit dem Gnom Geld scheffeln, dann beispielsweise irgendwo hin gehen, erst dann wieder Geld scheffeln etc.

Bedürfnisse befriedigen

Auch hier hilft euch der Gnom weiter. Cheatat ihn ins Spiel und pausiert. Gebt diese Tastenkombination ein

..... L2, R1, ←, ○, ↑
Wieder wird die richtige Eingabe von einer jubelnden Frauenstimme bestätigt.

Kehrt ins Spiel zurück und markiert den Gnom. Betätigt ihr die ⊗-Taste, erscheint links zusätzlich die Option Bedürfnisse. Markiert diese und bestätigt. Es wird oben links ein Vorgangssymbol eingeblendet. Sobald ihr dieses im Spielverlauf abgearbeitet habt, sind alle Bedürfnisse eures Sims komplett in den grünen Bereich geschwemmt. Ihr könnt das beliebig oft wiederholen.

Objekte freischalten

Zu Beginn des Spiels stehen viele Objekte noch nicht zum Kauf.

Wozu auch? Unser Sim hat schließlich noch nicht viel Geld auf seinem Konto. Allerdings kennen wir den Geld-Cheat und wollen die ganze erschummelte Knete sofort verprassen!

Pausiert also das Spiel und gebt die folgende Tastenkombination sehr schnell ein

..... L2, R2, ↑, △, L3
Eine jubelnde Frauenstimme bestätigt die richtige Eingabe. Alle Gegenstände in den Optionen Kaufen und Bauen sind ab sofort verfügbar.

Orte freischalten

Pausiert das Spiel und gebt die folgende Tastenkombination ein

..... R2, R3, L3, L2, R1, L1
Eine jubelnde Frauenstimme bestätigt die korrekte Eingabe.

Soziale Fähigkeiten freischalten

Moonwalk, Zungenküsse, Breakdance ...pausiert das Spiel und gebt sehr schnell die folgende Tastenkombination ein

..... L1, R1, ↓, ⊗, L3, R3
Eine jubelnde Frauenstimme bestätigt die korrekte Eingabe.

Durch das Betätigen der ⊗-Taste springt zwar ein Menü auf, aber das muss euch nicht weiter stören. Achtet auf die Bestätigung.

PlayStation²
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Legacy of Kain: Defiance

Seite 2



Container maximieren

..... ←, ←, ↑, ↑, L1, R2, ○, ↓, △
Alle Energie-Anzeigen werden auf die maximale Aufnahmegröße gesetzt.

Alle Slams freischalten

..... →, ↓, ↑, ↓, ↓, R1, △, ○, ↓

Lebensenergie auffüllen

..... ←, →, ←, →, R1, L1, ○, △, ↓
Dieser Cheat füllt euren Blutcontainer einmalig voll auf. Ihr könnt diesen Cheat im Spielverlauf immer wieder einsetzen.

Dunkle Chronik freischalten

Auch dieser Cheat wird im Pausenmenü des Spiels eingegeben. Leider erfolgt bei richtiger Eingabe keinerlei Bestätigung. Speichert nun den Spielstand ab und beendet den Abschnitt. Kontrolliert im Hauptmenü des Spiels die Option Dunkle Chronik. Hat es nicht auf Anhieb geklappt, müsst ihr erneut ins Spiel einsteigen und die Prozedur wiederholen.

..... R1, ↓, R2, L1, →, R2, △, ↓, L1



🔦 Der Wireframe-Cheat zeigt die Spiele-Innereien..



🔦 Wer braucht schon Stahl? Mit einem Baumstamm gehts auch.

Bonusmaterial freischalten

Auch dieser Cheat wird im Pausenmenü des Spiels eingegeben. Leider erfolgt keinerlei Bestätigung einer richtigen Eingabe. Speichert nun den Spielstand ab und beendet den Abschnitt. Kontrolliert im Hauptmenü des Spiels die Option Bonusmaterial. Hat es nicht auf Anhieb geklappt, müsst ihr erneut ins Spiel einsteigen und die Prozedur wiederholen.

..... R2, ↓, L2, R1, ←, L2, ↓, L1, △

NEU Final Fantasy X-2
Erhältlich ab 20.02.2004
Bestell-Nr. 300 170
SMS-Code: SHOP FFX2
63,95 € (US\$ 12)

63,95 € (US\$ 12)

Legacy of Kain: Defiance
Erhältlich ab 06.02.2004
Bestell-Nr. 300 153
SMS-Code: SHOP DEFIANCE
57,95 € (US\$ 16)

Legacy of Kain: Defiance
Erhältlich ab 06.02.2004
Bestell-Nr. 300 153
SMS-Code: SHOP DEFIANCE
57,95 € (US\$ 16)

RTL Skispringen 2004

Bestell-Nr. 300 145
SMS-Code: SHOP RTLSKI
39,95 € (US\$ 0)

**Splinter Cell
Platinum**
Bestell-Nr. 300 162
SMS-Code: SHOP SPLINTERP
29,50 € (USK 16)

XIII
Bestell-Nr. 300 138
SMS-Code: SHOP XIII
59,95 € (US\$ 16)

PS2-ZUBEHÖR

**Airstyle
Funk Controller**
Bestell-Nr. 300 129
SMS-Code: SHOP AIRSTYLE
49,95 €

**12er Pack
DVD-Leerhüllen**
Bestell-Nr. 300 035
SMS-Code: SHOP DVDCASE
5,95 €

Lightgun Gunstation
white dot
Bestell-Nr. 300 057
SMS-Code: SHOP LGUN
34,95 €

**Eye Toy: play
PS2-Bundle & Kamera**
Bestell-Nr. 300 155
SMS-Code: SHOP PS2EYETOY
199,- € (USK 0)

www.ultimategaming.de

shopping@ultimatgaming.de
www.ultimatgaming.de



PlayStation2 – Movies & DVD

Unsere Movie-Sektion
wird präsentiert von

MOVIE-NEWS

Import-Hits: ESCAPE FROM NEW YORK SE · FREAKY FRIDAY

DVD VISION

DVD AWARD 2004
Heimkino im Gesamtwert von 20.000,- € zu gewinnen

ZERSTÖRUNGS ORGIEN
Mit diesen 30 Referenz-DVDs lassen Sie es zu Hause richtig krachen!

Über 100 DVDs im Test
TRÄNEN DER SONNE
DER KINDERGARTEN DADDY · HAUS ÜBER KOPF · WERNER · GEKOTZT WIRD SPÄTER · GONAN DER BARBAR SE u.v.m.

IDENTITÄT
IN IHR LIEGT DAS GEHEIMNIS
Nervenzerrnender Horrorthriller mit verblüffender Story, Starbesetzung, Spitzensound und Superbild

PROJEKTOR-REFERENZ VON PANASONIC
Der PT-AE 500 glänzt mit fantastischer Bildqualität zu einem sensationellen Preis-Leistungs-Verhältnis

DVD-RECORDER IM GROSSEN ÜBERBLICK
Ungeahnte Möglichkeiten bei der Aufnahme! Wählen Sie über Formate und Seitenverhältnis auf

Das Wunder von Bern



Fünf Wochen vor dem Eröffnungsspiel der Euro 2004 bringt Universal ein DVD-Highlight für Fußballfans. Sönke Wortmanns Hommage an den ersten deutschen Fußball-Triumph wird es als preisgünstige Variante (20 Euro) sowie als Special-Edition (30 Euro, 2 DVDs) geben.

Als Extras enthalten sind u.a. ein Audiokommentar des Regisseurs, ein mit Lego-Figuren nachgestelltes Endspiel der WM 1954, eine Doku zur damaligen Fußball-Sensation, unveröffentlichte Szenen und das Making of.



📌 Mittendrin, statt nur dabei: Sönke Wortmann liefert beeindruckende Bilder.

Titel: Das Wunder von Bern

Preis: 20 Euro | **Erscheint:** 6. Mai 04

Emergency Room – Staffel 1



Endlich kommt eine der besten US-Serien der 90er auf DVD. Die Sammlerbox der populären Krankenhausserie aus der Feder des Bestseller-Autors Michael Crichton ("Jurassic Park") wird alle 24 Episoden der 1. Staffel plus den Pilotfilm enthalten – vier DVDs voller Not-OPs und Beziehungskisten.

Als Specials sind Audiokommentare, Dokumentationen sowie nicht verwendete Szenen angekündigt.

Titel: Emergency Room – Staffel 1

Preis: 20 Euro | **Erscheint:** 20.02.2004



📌 Dr. Green (rechts, Anthony Edwards) gehörte bis 2002 zur "ER"-Besetzung.

Resident Evil: Apokalypse

In diesem Jahr kommt er endlich in die Kinos, der zweite "Resident Evil"-Film. Paul W.S. Anderson ist dieses Mal "nur" Drehbuchautor und Produzent, sein Debüt im Regiestuhl feiert der Deutsche Alexander Witt. Der trat bisher als Kameramann für Actionszenen bei Produktionen wie "Fluch der Karibik", "Hannibal" und "Triple X" in Erscheinung.

"Resident Evil: Apocalypse" beginnt da, wo Teil 1 aufgehört hat. Alice (Milla Jovovich) steht mitten im zerstörten Raccoon City. Als Ergebnis biogenetischer Experimenten hat Alice übermenschliche Kräfte, Sinne und Geschicklichkeit. Zusammen mit den S.T.A.R.S.-Mitgliedern Jill Valentine, Terri Morales, Carlos Oliveira und Nicholai kämpft Alice gegen die Zombi Horde (u.a. Tom Gerhardt!) und den Obermutanten: Nemesis. Bei einem Kampf merkt Alice, dass die beiden mehr verbindet, als sie sich je hätte träumen lassen...

Verleih: Constantin Film

Kinostart: 7. Oktober 2004

Laufzeit: noch nicht bekannt

Einschätzung: ★★★★★



📌 Sienna Guillory, bekannt aus der Romanze "Tatsächlich Liebe", verkörpert im zweiten "Resident Evil"-Film Jill Valentine. Auch Terri Morales, Carlos Oliveira und Nicholai sind dabei.

Filmgenuss pur mit der PlayStation2 –
dem meistgekauften DVD-Player!

NEU IM KINO

MUSIK-DVDs



Als Inman (Jude Law) wieder in die Nähe von Cold Mountain kommt, läuft er Gefahr, als Fahnenflüchtiger entdeckt zu werden.

Cold Mountain

North Carolina, um 1860: Ein einziger Kuss, mehr Zeit bleibt Ada (N. Kidman) und Inman (J. Law) nicht für ihre Liebe. Inman zieht an die Front, Ada wartet fortan auf seine Rückkehr. Als sich Inman nach einer Schlacht schwer verwundet im Lazarett wiederfindet, beschließt er, zu desertieren. 300 Meilen zu Fuß durch ein Land liegen vor ihm, das an den Wunden seines eigenen Bürgerkriegs zu verbluten droht. Sein Ziel: Cold Mountain.

Verleih: Buena Vista Int. | **Kinostart:** 19.02.2004
Laufzeit: ca. 155 Minuten | **Einschätzung:** ★★★★★



Als Jack (Benicio Del Toro) bei einem Unfall einen Vater mit seinen beiden Kindern überfährt, nimmt das Schicksal seinen Lauf.

21 Gramm

Schatten liegen über der Ehe von Paul (S. Penn) und Mary: Sie ist unfruchtbar und er hofft auf ein Spenderherz. Christina (N. Watts), früher Partygirl mit Drogenproblemen, ist zur Mittelschichtsmutter gereift. Ex-Knacki Jack (B. Del Toro) bastelt noch am bürgerlichen Aufstieg. Ein verheerender Verkehrsunfall führt die drei Geschichten zusammen. Es heißt, wir alle verlieren 21 Gramm genau in dem Moment, in dem wir sterben...

Verleih: Constantin Film | **Kinostart:** 26.02.2004
Laufzeit: ca. 125 Minuten | **Einschätzung:** ★★★★★

RAMMSTEIN

Lichtspielhaus



Mörderische Gitarrenriffs, unterlegt mit Techno-Sound – das sind die Markenzeichen der 1993 gegründeten Rockformation Rammstein. Auf der DVD "Lichtspielhaus"

verewigten die Musiker sämtliche seit 1996 erschienenen Videos und einige Live-Act-Mitschnitte. Der Ton liegt in PCM Stereo vor. Zusätzlich beinhaltet die Disc Making of's zu verschiedenen Videos und einige Trailer. Bild in 1.33:1 und 1.78:1, codefrei, ab 16 Jahren.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★



Immer krass: Rammstein.

U2

Go Home – Live from Slane Castle



Am 1. September 2001 riefen Bono, The Edge & Co. zum Open Air am Slane Castle in ihrer irischen Heimat. Vor einem riesigen Menschenmeer feierten die vier Nationalhelden Hits wie "Where the Streets have no Name" oder "Sunday Bloody Sunday" ab. Zum Gig in 16:9 kommen ein Bonus-Track, die Doku Unforgettable Fire von 1984, ein U2-Kalender sowie Multi-Angle-Funktionen. Tonspuren: dts, Dolby 5.1, PCM Stereo. Laufzeit ca. 132 Min.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

RAGE AGAINST THE MACHINE

Live from the Grant Olympic Auditorium



Schon seit 1992 prangern die vier aus L. A. stammenden Musiker mit harten Riffs und griffigen Texten soziale Ungerechtigkeiten an. Die DVD zeigt ihre letzte gemeinsame Show von 2000. Das 75-minütige Konzert (mit Gastaustritt von Cypress Hill) umfasst 16 Songs, darunter Hits wie "Bullet in the Head" und "Killing in the Name". Dazu gibt's vier Videos (z.B. "How I could just kill a Man"). Vollbildformat, Tonspuren: DD 5.1 und PCM Stereo.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

THE BEST OF NO ANGELS

The Video Collection



No more No Angels! Für die Fans gibt es als Abschiedsgeschenk eine DVD mit den besten Hits, darunter die Video-Clips zu "Daylight", "Rivers of Joy", "Let's go to Bed", "Someday" und "Atlantis". Die Clips sind frei von Verschmutzungen, zeigen satte Farben, gute Schärfe und einen ordentlichen Kontrast. Der Sound in DD 5.1 kommt räumlich und sauber. Als Bonus wird nur eine Discografie angeboten. Bild in 1.33:1, Ton in 5.1 und PCM Stereo, ca. € 15,-.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

DVD-Filme im Test

Grabgeflüster

Liebe versetzt Särge

Brenda Blethyn und Alfred Molina nehmen in dieser morbiden Komödie den Tod auf die Schippe.

Der Film: Eine herrlich skurrile Komödie mit typisch britischem Understatement, viel Situationskomik, schönen Aufnahmen



Becky verwandelt sich von einer ahnungslosen Hausfrau zum fiesen Racheengel.

und reichlich schwarzem Humor. Auch wenn "Grabgeflüster" zunächst nur langsam in Schwung kommt, nimmt er dann dafür umso mehr an Fahrt auf.

Die DVD: Das Bild liegt im Cinemascope-Format vor, läuft sehr ruhig und glänzt mit einer ordentlichen Schärfe. Sowohl der dts-Track als auch die Tonspur in Dolby Digital 5.1 sorgen für eine tolle Klangkulisse. Als Special Features werden zehn Interviews, eine Fotogalerie, ein Foxtrott-Tanzkurs, usw. geboten.

Das Fazit: Eine gelungene Satire mit umfassender Zusatz-Ausstattung.

	PS2 DVD-Test
	GENRE: Komödie FSK: 12
	PREIS: ca. € 20,-
	ET: erhältlich
	AUDIO: D dts, D 5.1 DD, D 2.0, Stereo, E 5.1 DD, E 2.0 Stereo
	BILD: 2.35:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	

Geständnisse

Confessions of a Dangerous Mind

Regie-Debütant George Clooney bringt die Geschichte des Game-Show-Erfinders Chuck Barris auf die Mattscheibe.

Der Film: Drehbuchautor Charlie Kaufmann legte keinen Wert auf die Wahrheitsfindung. Entsprechend überzogen spielt sich das Leben der Trash-TV-Ikone vor den Augen des Zuschauers ab und pendelt zwischen Komödie und Spionage-Thriller. Sam Rockwell verkörpert Chuck Barris genial.



Mit Penny (Drew Barrymore) führt Chuck Barris eine zwangslöse Liebesbeziehung.

Die DVD: Das Bild der DVD überzeugt ebenso wie schon beim Code-1-Pendant mit seiner hervorragenden Schärfe. Die Farben passen zum überzeichneten Setting des Films. Auch der Sound passt: Die Stimmen klingen klar und gut verständlich. Räumlichkeit liefert vor allem die Musik.

Als Extras findet man einen Audiokommentar George Clooney und Kameramann Newton Thomas Siegel, elf geschnittene Szenen, sieben Featurettes, usw.

Das Fazit: Die Frage, ob die Geschichte des U.S.-TV-Entertainers wahr ist oder nicht, tritt in den Hintergrund. Die Mediensatire bietet eine originelle Story, tolle Aufnahmen und glänzende Schauspieler.

	PS2 DVD-Test
	GENRE: Drama FSK: 12
	PREIS: ca. € 20,-
	ET: 12.02.2004
	AUDIO: Deutsch DD 5.1, Englisch DD 5.1, Audiokommentar (dt. UT)
	BILD: 2.40:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	



Ed hat auf dem Highway eine Frau angefahren, die er später notdürftig verarztet.

Identität

Eine stürmische, schwarze Nacht: Zehn verschiedene Menschen treffen in einem Motel zusammen.

Der Film: Packend und geschickt inszenierter Thriller, der gekonnt mit den drei elementaren Themen des Film noir umgeht: Dürsterkeit, Überlebenskampf und die Erforschung der menschlichen Natur. Sämtliche Darsteller liefern überzeugende Leistungen ab. Das beklemmende Kammerspiel gewinnt durch Atmosphäre, reichlich Spannung, gezielte Schocks und ein überraschendes Ende.

Die DVD: Die überwiegend dunklen Sequenzen erfreuen durch natürlich wirkende Farben und den guten Kontrast. Auch die meist sauber geschnittenen Konturen überzeugen. Die Gesamtschärfe gibt kein Detail verloren, selbst einzelne Regentropfen auf Autos bleiben stets zählbar. Mit entsprechender akustischer Untermalung gewinnen Thriller enorm. Das hat man hier zum Glück geschafft. Wirklich interessant sind die beiden untertitelten Kommentarspuren, die aus erster Hand einen tieferen Einblick in die Entstehung dieses brachialen Thrillers vermitteln können.

Das Fazit: Wenn ihr auf Thriller mit böser Stimmung steht, bei denen man den Täter erst in letzter Sekunde errät und über deren tatsächlichen Ausgang man anschließend diskutieren kann, seid ihr hier richtig.

Die DVD präsentiert sich in ansprechender Qualität und offeriert zudem die Möglichkeit, den Film in der kompletten Fassung anzusehen.

	PS2 DVD-Test
	GENRE: Thriller FSK: 16
	PREIS: ca. € 25,-
	ET: 23.03.2004
	AUDIO: Deutsch DD 5.1, Englisch DD 5.1, Audiokommentar (dt. UT)
	BILD: 2.40:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	



MUSIC TELEVISION



**DIE ERFOLGREICHE SHOW AUS DEN USA
MIT BAM MARGERA (MTV JACKASS).**

mtv.de/vivalabam

mittwochs um 21.00 h
freitags um 22.30 h
samstags um 23.00 h
nur auf MTV

Der Kindergarten Daddy

Zwei überforderte, arbeitslose Väter machen aus der Not eine Tugend und eröffnen eine Kindertagesstätte.

Der Film: Der Film erfindet die Familienkomödie nicht neu und bleibt allzu sehr an der Oberfläche. Doch ungeachtet der dünnen und überraschungslosen Story ist die eine oder andere amüsante und sympathische Szene dabei. Die Kinder sind nett anzusehen und Eddie Murphy spielt angenehm zurückhaltend.



☛ Charlie (Eddie Murphy) propagiert als laufender Broccoli gesunde Ernährung.

Die DVD: Die Qualität des Bildes schwankt. Die Farben wirken dagegen satt und natürlich. Der Musik-Score ist zwar räumlich aus allen Lautsprechern zu vernehmen, im Verhältnis zu den Dialogen wurde die Filmmusik aber unverhältnismäßig laut und zu dominant abgemischt. Als Extras gibt's unter anderem den animierten Kurzfilm "Early Bloomer", vier Featurettes und drei Spiele für die Fernbedienung.

Das Fazit: Eddie Murphy knüpft nahtlos an seine Rolle als Dr. Dolittle an und sorgt für banale, aber kurzweilige Unterhaltung für die ganze Familie. Das Bild der DVD ist für einen solch aktuellen Kinofilm fast schon eine Enttäuschung. Auch der Sound könnte besser sein. Das Bonusmaterial bringt nur wenig Aufschlussreiches mit.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Komödie FSK: frei PREIS: ca. € 25,- ET: erhältlich AUDIO: Deutsch 5.1 DD Englisch 5.1 DD Französisch 5.1 DD BILD: 1.85:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	



☛ Was hilft gegen Heimweh und Arbeitswut? Natürlich der gute alte Bölkstoff!

Werner – Gekotzt wird später!

Vierter Ausflug von Brösels Bölkstoff saufendem Comic-Proll Werner in deutsche Heimkino-Gefilde.

Der Film: Inhaltlich orientiert sich der vierte Zeichentrickfilm wieder mehr an den ersten Streifen der Reihe. Soll heißen: Es werden jede Menge Zoten gerissen und es wird massenhaft Bier vernichtet. Auch wenn hier nicht jeder Gag zündet, entspricht Werners Kurzurlaub genau dem, was die meisten Fans von Brösels Anarcho-Helden erwarten – einer planlosen Chaosorgie.

Die DVD: Das Bild der DVD besticht durch seine Schärfe, die knallbunten Farben und einen hervorragenden Kontrast. Ob in Dolby Digital 5.1 oder in dts – der Bass-einsatz verleiht den Fußballen beim Aufprall die nötige Wucht. Ein etwa 20-minütiges Making of wirft einen Blick auf die Produktion des vierten Werner-Films. Weitere kleine Zugaben sind ein vierminütiger Mitschnitt der Premierenfeier in Hamburg sowie ein ca. fünfminütiges Video, in dem der Werner-Vater Rötger Feldmann sein Auto vorstellt. Weiterhin finden sich noch einige Informationen zur Werner-Crew auf der Scheibe.

Das Fazit: Auch bei dieser DVD können Werner-Fans bedenkenlos zugreifen. Anspruch oder Story waren ja bekanntlich schon nicht gerade die Stärken der Vorgängerfilme. Die Ausstattung mit Bonusmaterial ist etwas spärlich ausgefallen, dafür überzeugt der Sound umso mehr.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Zeichentrick FSK: 6 PREIS: ca. € 20,- ET: erhältlich AUDIO: Deutsch DD 5.1 Deutsch dts BILD: 1.85:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	

Conan der Barbar – SE

Der schauspielerische Durchbruch von Arnold Schwarzenegger.

Der Film: Im Fantasy-Genre können es nur wenige Filme mit diesem Klassiker um den muskelbepackten, Schwert schwingenden Barbaren aufnehmen. Sich einen anderen Darsteller als Arnold Schwarzenegger in der Titelrolle vorzustellen, fällt schwer. Auch wenn sich die Dialoge extrem flach gestalten, haben die spektakulären Szenen bis heute kaum an Faszination verloren.



☛ Skandal: Conan (Arnold Schwarzenegger) lernte im Film auch lesen. Wie unnötig...

Die DVD: Gegenüber der Erstaufflage des Films präsentiert sich die Special Edition nun im ursprünglichen Cinemascope-Format. Die Restauration des Bildes ist allerdings nicht hundertprozentig gelungen. Die Bildschärfe ist jedoch akzeptabel. Die ursprüngliche Mono-Spur wurde auf DD 5.1 aufgeblasen. Aber auch hier können wir dem Unterfangen nur einen Teilerfolg bescheinigen. In der Extras-Sektion findet man unter anderem einen retrospektiven Audio-kommentar von Arnold Schwarzenegger und ein Making of "Conan unchained" (ca. 53 Minuten).

Das Fazit: Die überarbeitete DVD-Fassung dieses 80er-Jahre-Erfolges ist auf jeden Fall ihr Geld wert, auch wenn Sound und Bild nicht optimal sind.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Fantasy FSK: 16 PREIS: ca. € 22,- ET: erhältlich AUDIO: Deutsch 5.1 DD Deutsch 2.0 Mono Englisch 5.1 DD BILD: 2.35:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	



PlayStation 2

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

DVD

DAS EINZIGE MAGAZIN MIT
SPIELBAREN PS2-DEMOS!

**15 SPIELBARE
PS2-DEMOS**

DT-Control

DT-Control geprüft: Der entsprechende Datenspieler
ist nicht jugendbeschränkt.
Verkauf ohne Altersbeschränkung!



**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

32 SEITEN TIPPS & TRICKS: SOCOM, JAK 2,
FREEDOM FIGHTERS + MOVE-KARTEN ZU SOUL CALIBUR 2 U.V.M.

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 TESTÜBERSICHT**

Die ultimative Kaufberatung für mehr Spaß mit der PS2!

ONLINE SPIELEN - JETZT!

Messt euch mit der ganzen Welt - wir zeigen, wie's geht!

**Jetzt
am
Kiosk!**



**Nie wieder
GAME OVER:**

**32 Seiten Tipps
& Tricks zu allen
PlayStation 2-Hits**

**Die besten
Spiele 2003:**

**538 Spiele in der
Testübersicht, 34
Top-Games getestet**

**15 spielbare
PS2-Demos:**

**Need for Speed Under-
ground, Splinter Cell, Soul
Calibur 2 uvm.**



DVD-Neuheiten & Charts

Welche Hollywood-Knaller erscheinen demnächst auf DVD? OPM2 präsentiert die Highlights der kommenden Monate und die zurzeit beliebtesten DVDs.

Neuheiten – Februar 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
BEST OF TERRA X	Dokumentation	Universum	☆☆☆	16. Feb.
CASPER – SPECIAL EDITION	Komödie	Universal	☆☆☆☆☆	26. Feb.
CHRISTINA AGUILERA – STRIPPED: LIVE IN THE U.K.	Musik	BMG	☆☆☆☆	09. Feb.
CROCODILE DUNDEE 2	Komödie	Paramount	☆☆☆	05. Feb.
DUMM UND DÜMMERER	Komödie	Warner	☆☆	20. Feb.
EMERGENCY ROOM – STAFFEL 1	Krankenhaus-Serie	Warner	☆☆☆☆	20. Feb.
FEMME FATAL	Thriller	Universum	☆☆☆	16. Feb.
GOOD BYE, LENIN – DELUXE EDITION	Komödie	Warner	☆☆☆☆☆	27. Feb.
GRABGEFLÜSTER – LIEBE VERSETZT SÄRGE	Komödie	MC-One	☆☆	10. Feb.
HAUS ÜBER KOPF – BETRETEN AUF EIGENE GEFAHR	Komödie	Buena Vista	☆☆☆	12. Feb.
HERO	Drama	Highlight	☆☆☆☆	05. Feb.
IT'S ALL ABOUT LOVE	Romanze	Universal	☆☆☆	19. Feb.
KANGAROO JACK	Komödie	Warner	☆☆☆	06. Feb.
POWER RANGERS – WILD FORCE 1	Action	Universum	☆☆	23. Feb.
RING – DIE TRILOGIE	Horror	E-M-S	☆☆☆☆	05. Feb.
SEABISCUIT – MIT DEM WILLEN ZUM ERFOLG	Drama	Universal	☆☆☆☆	19. Feb.
STARGATE KOMMANDO SG-1 – SEASON 4 BOX	Sci-Fi-Serie	MGM	☆☆☆	09. Feb.
STAR TREK 6 – DAS UNENTDECKTE LAND (SE)	Science-Fiction	Paramount	☆☆☆☆	04. Feb.
TRÄNEN DER SONNE	Action	Columbia	☆☆☆	10. Feb.
WIE KLAUT MAN EINE MILLION	Komödie	Fox	☆☆☆	02. Feb.

Neuheiten – März 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
BAD BOYS 2	Action	Columbia	☆☆☆☆	23. März
BALLISTIC: ECKS VS. SEVER	Action	Universum	☆☆	08. März
BULLETPROOF MONK	Action	Concorde	☆☆	03. März
DER MIT DEM WOLF TANZT – SP. ED.	Western	Kinowelt	☆☆☆☆☆	23. März
HOLLYWOOD COPS	Thriller	Columbia	☆☆	09. März
LA BOUM – DIE FETE	Komödie	Universum	☆☆☆	08. März
LA BOUM – DIE FETE GEHT WEITER	Komödie	Universum	☆☆☆	08. März
THE FOG – NEBEL DES GRAUENS (SP. ED.)	Horror	Kinowelt	☆☆☆☆	23. März
TRICKS	Komödie	Warner	☆☆☆☆	19. März
WRONG TURN – SPECIAL EDITION	Horror	McOne	☆☆☆	11. März

Neuheiten – April 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
FINDET NEMO	Animation	Buena Vista	☆☆☆☆☆	22. April
MATRIX REVOLUTIONS	Science-Fiction	Warner	☆☆☆☆	06. April
SWIMMING POOL	Thriller	Paramount	☆☆☆	01. April
TOMB RAIDER 1&2 BOX	Action	Paramount	☆☆☆	27. April
TOMB RAIDER 2 – DIE WIEGE DES LEBENS	Action	Concorde	☆☆☆	27. April
WERNER – DIE BOX (5 DVDS)	Zeichentrick	Highlight	☆☆☆☆	01. April

DVD-Charts

Welche DVDs verkaufen sich zurzeit am besten? Orientiert euch an den aktuellen Verkaufscharts des Online-Händlers amazon.de.

1 **NEU**

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Fluch der Karibik

Darsteller: Johnny Depp, Orlando Bloom
Regie: Gore Verbinski

Fazit: Johnny Depp hatte mal wieder Lust auf Mainstream – mit Erfolg.

2 **NEU**

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen

Darsteller: Sean Connery, Stuart Townsend
Regie: Stephen Norrington

Fazit: Laut muss es sein, Story stört da nur! Wer so denkt, ist hier goldrichtig!

3 **NEU**

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Donnie Darko

Darsteller: Jake Gyllenhaal, Jena Malone
Regie: Richard Kelly

Fazit: Reizvolle Mischung aus Drama und Komödie, gefällt aber nicht jedem.

4 **NEU**

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Hero

Darsteller: Jet Li, Maggie Cheung
Regie: Yimou Zhang

Fazit: Ungewöhnliche Martial-Arts-Oper mit fantastischen Kampfszenen.

5 **NEU**

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Wie werde ich ihn los – in 10 Tagen?

Darsteller: Matthew McConaughey, Kate Hudson
Regie: Donald Petrie

Fazit: Witziger Geschlechterkampf, zum Schluss etwas seicht.

6

Sprecher:
Regie:
Fazit:



Robbie Williams

Sprecher: Robbie Williams

Fazit: 375.000 Fans machen die Konzerttage in Knebworth unvergesslich.

7 **NEU**

Darsteller:
Regie:
Fazit:



American Pie 3

Darsteller: Jason Biggs, Alyson Hannigan
Regie: Jesse Dylan

Fazit: Schwächster Teil der Teenie-Trilogie – wieder mit hohem Versaufaktor!

8 **NEU**

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Doppelmord

Darsteller: Tommy Lee Jones, Ashley Judd
Regie: Bruce Beresford

Fazit: Leidlich spannender Beziehungs-Thriller, dank Mini-Preis erfolgreich.

9

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Best of Harald Schmidt Show

Darsteller: Harald Schmidt, Manuel Andrack

Fazit: Das Beste aus acht Jahren, zusammengefasst in 180 Minuten. Kult!

10 **NEU**

Sprecher:
Regie:
Fazit:



Werner – Gekotzt wird später

Sprecher: Klaus Büchner, Rötger Feldmann
Regie: Hayo Freitag, Michael Schaack

Fazit: Der vierte Ausflug des Comic-Prolls bietet Altbekanntes: Für Fans.



GIGA.DE

EASON ONE

GIGA LIGA

SEPTEMBER-NOVEMBER



MELDE DICH ZUR **GIGA LIGA** AN
WERDE DER **CHAMPION**
GEWINNE DEN **GRAND SLAM**
UND **FETTE PREISE!!!**



GRAND SLAM LIGEN:

Counter Strike



War Craft III



FIFA 2003



StarCraft



Worms WP



MotoGP



JETZT auf **GIGA.DE**

GIGA GAMES jeden MO bis FR 22 Uhr bis 0 Uhr auf NBC Europe

PlayStation2 Hi-Tech-News

Mehr Technik-Power für mehr Spielspaß: Neues PS2-Zubehör und interessante Technologie-Entwicklungen unter der Lupe.

Logitech Driving Force Pro

Pünktlich zum Redaktionsschluss trudelte das mit Spannung erwartete "Logitech Driving Force Pro" in der Redaktion ein. Für einen ausgiebigen Praxistest war es zu spät, doch erste Eindrücke des 150 Euro teuren Edel-Lenkers haben wir schon gewinnen können: Hauptattraktion ist der völlig neue Lenkmechanismus: Das Wheel lässt sich nicht – wie seit Urzeiten üblich – nur um rund 100 Grad in jede Richtung drehen. Stattdessen kann man es, wie ein echtes Auto-Lenkrad, um satte 450 Grad nach rechts und um

450 Grad nach links bewegen. Dieser Modus wird vorerst nur von "Gran Turismo 4" unterstützt, bei anderen Rennspielen werden nur die ersten 100 Grad abgefragt.

Zum Erfolg des "Driving Force Pro" wird aber nicht nur dieser Clou beitragen. Vor allem die höchst solide Verarbeitung und der exzellente allgemeine Qualitätseindruck sind für PS2-Verhältnisse spitze. In den Handel kommt Logitechs Spitzenmodell im April, im OPM2 04/2004 könnt ihr ausführlich nachlesen, wie gut das "Driving Force Pro" mit seiner neuartigen Technik wirklich ist – im 900- und im 200-Grad-Modus.

Titel: Driving Force Pro

Hersteller: Logitech | **Preis:** ca. 150 €



ⓘ "Driving Force Pro": Das erste Lenkrad mit 900-Grad-Drehwinkel.



ⓘ Speziell für Online-Spiele gemacht: Der "Keyboard Controller" von BigBen.

Tastatur-Pad

Online-Spiele sind im Kommen – doch nur wegen ein paar gelegentlichen Chats gleich 'ne monströse Tastatur anschaffen? BigBen bietet eine ungewöhnliche Lösung an: Zwischen den Analog-Sticks des "Keyboard Controllers" findet eine komplette Tastatur, allerdings in winziger Ausführung, Platz. Die insgesamt 61 Extra-Tasten erfordern zwar spitze Finger, erfüllen ihren Zweck aber dennoch ganz passabel.

Titel: Keyboard Controller

Hersteller: BigBen | **Preis:** ca. 25 €

Snap Analog-Controller

Laut Auskunft der in Köln ansässigen iz Studios werden alle Produkte aus ihrer großen Zubehörpalette in Deutschland entworfen und entwickelt. Unter dem Label "Snap" finden sich die preisgünstigen Einstiegs-Geräte. Für knapp 13 Euro ist der "Analog-Controller" auf den ersten Blick tatsächlich ein Schnäppchen, ähnelt er doch stark dem mehr als doppelt so teuren, Original-DualShock von Sony.



Beim zweiten Hinsehen fragt man sich jedoch, was daran in Deutschland entwickelt sein soll, das Pad verströmt den ätzenden Plastikgeruch typischer China-Massenware. Der mäßige Eindruck bestätigt sich nach ausführlichen Testspielchen schließlich: Mit dem etwas trägen Steuer-

kreuz, schwergängigen Analog-Sticks und hakeligen Feuerknöpfen reiht sich der "Analog-Controller" in das Heer durchschnittlicher Billig-Pads ein. Für den wirklich niedrigen Preis sind die Qualitäten aber mehr als passabel.

PS2 Zubehör-Test		
ANALOG-CONTROLLER		
HERSTELLER	Snap	
PREIS	13 Euro	
FUNKTIONALITÄT		6/10
VERARBEITUNG		6/10
ERGONOMIE		7/10
PREIS/LEISTUNG		8/10
GESAMT		6/10
Durchschnittliche Qualität für wenig Geld: Für Sparfüchse einen Blick wert.		

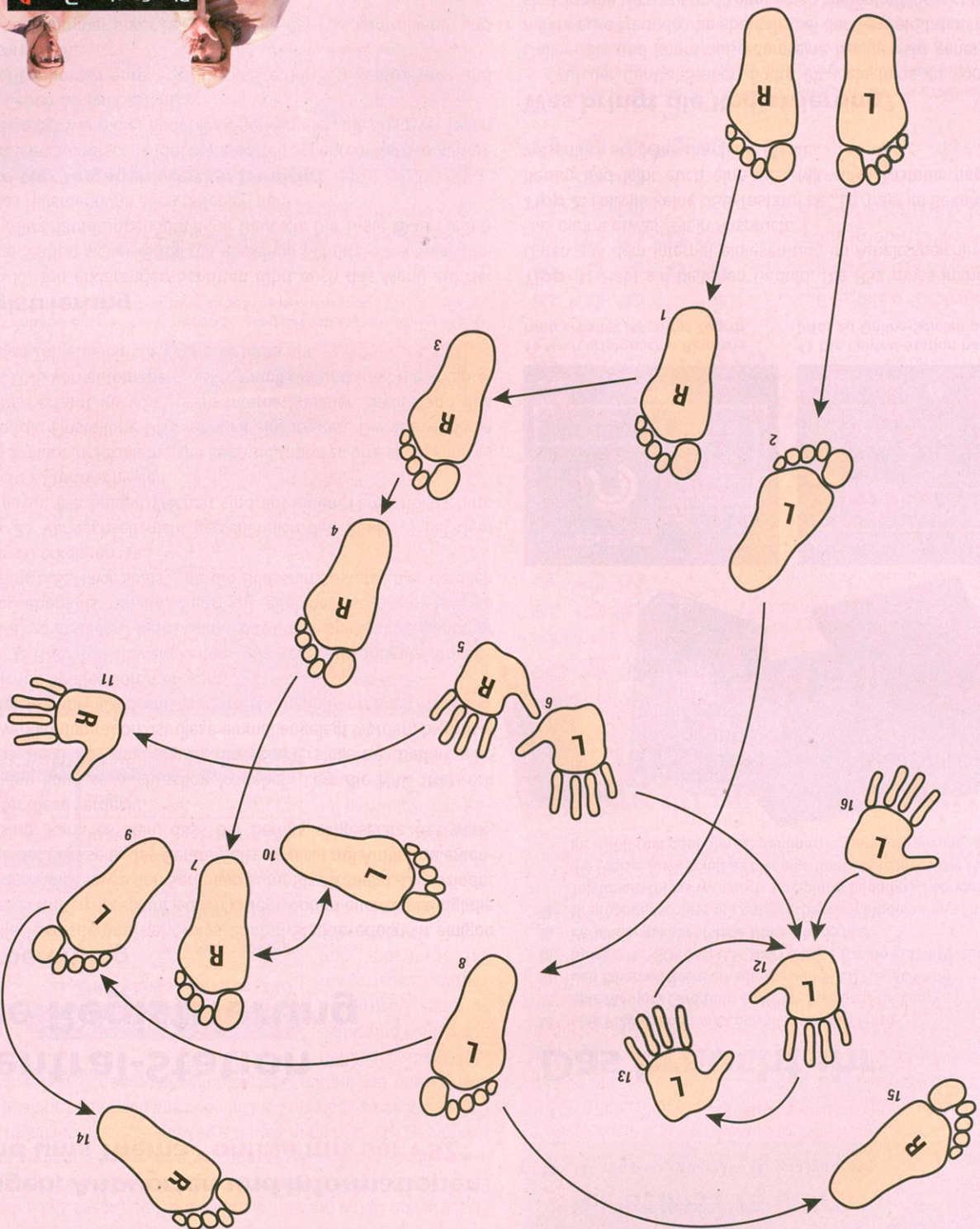
Schießprügel

Zwei recht gegensätzliche Modelle bereichern seit kurzem den Markt der PS2-Lightguns. Die "Beretta 92FS" von Thrustmaster ist eine gelungene Replika der Originalpistole – aus Stahl, massiv verarbeitet und mit 80 Euro entsprechend teuer. Gerade mal 20 Euro muss man dagegen für die "XK-9" im Sci-Fi-Look hinblättern. Dementsprechend wartet sie auch nur mit Taiwan-Plastik auf. Auch ist sie, im Gegensatz zur Beretta, nicht 100Hz-tauglich.



ⓘ Ungleiche Kollegen: Die "XK-9" (links) kostet nur 20, die "Beretta 92FS" 80 Euro.

Are you free enough for EyeToy Groove?



Hol dein Ausgehoutfit aus dem Schrank. Und verwandle dein Wohnzimmer in einen Club. EyeToy Groove ist da. Lad deine Freunde ein und zeig ihnen, dass du die Tanzfläche rockst. 26 Superhits warten auf dich.



FUN,
ANYONE?
PlayStation 2

PS2-Network

Fragen, Antworten und Informationen rund ums Thema **"online mit der PS2"**

Central-Station – die Registrierung

Vorbereitung

Die Registrierung bei Sonys Central-Station erfolgt in einigen kurzen Schritten. Bevor ihr jedoch loslegt, notiert euch unbedingt die Seriennummer sowie den Serientyp eurer PlayStation2. Diese findet ihr auf der Rückseite des Geräts. Falls sie nicht auf Anhieb zu erkennen sind, kann es sein, dass der bereits eingesetzte Netzwerkadapter diese verdeckt.

Dann kann es auch schon losgehen. Legt die NAD (Network Access Disk) ein und startet die PS2. Erstellt bei Bedarf eine Netzwerkkonfiguration. Ist diese einmal angelegt worden, bleibt sie auf der Memory Card und wird im Normalfall von allen Netzwerktauglichen Spielen sofort erkannt.

Tipp 1: Habt ihr Schwierigkeiten, eine Netzwerkkonfiguration mit der NAD zu erstellen? Jedes Game, das online spielbar ist, könnt ihr hierfür ebenfalls nutzen. Sehr gut geeignet ist beispielsweise "Socom: U.S. Navy Seals", da die Bildschirmstatur hier deutlich besser zu erkennen ist.

Tipp 2: Verwechselt nicht versehentlich den Punkt (.) mit dem Komma (,). Die beiden Zeichen sind auf einem Fernsehbildschirm schlecht zu unterscheiden.

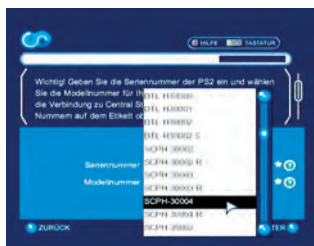
Tipp 3: Habt ihr Probleme, die Central-Station zu erreichen, kann es helfen, die Einstellung DNS manuell einzutragen. Die notwendigen Angaben erfahrt ihr von eurem Internetanbieter. Stellt dann den Punkt DNS von automatisch auf manuell um und tragt die entsprechenden Zahlenreihen (IP-Adressen) dort ein.

Registrierung

In kurzen erklärenden Schritten führt euch das Menü auf der Central-Station sicher durch die einzelnen Schritte eurer Registrierung. Alle Erläuterungen gibt's auf Deutsch. Die Taste **[F1]** ruft jederzeit das Hilfsmenü mit allen Befehlen auf.

Diese vier Angaben werden benötigt

- Netzwerkzugriffscode (der blaue Zettel, der eurem Netzwerkadapter beigelegt war – hier findet ihr eine Nummer, die aus zwei Teilen zu je sieben Zahlen besteht).
- Seriennummer eurer PS2 (Rückseite der PS2 kontrollieren und aufschreiben!).
- Modellnummer eurer PS2 (Rückseite der PS2 kontrollieren und aufschreiben!).
- Eine gute Idee für einen Spitznamen!



➔ Seriennummer und Modelltyp müssen angegeben werden.



➔ Geduld! Es müssen immer wieder Daten eingeladen werden.

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 Datenübertragungsbegrenzung, etc.)



➔ Nach erfolgreicher Registrierung erhaltet ihr sofort Zugriff.



➔ Die Central-Station hält viele Infos zu Online-Spielen parat.

Tipp 1: Habt ein bisschen Geduld. Die PS2 muss immer wieder Daten aus dem Internet einlesen und im Arbeitsspeicher ablegen. Das nimmt etwas Zeit in Anspruch.

Tipp 2: Falls ihr keine USB-Tastatur besitzt, fragt im Bekanntenkreis herum und leih euch eine aus. Mit einer Tastatur navigiert ihr wesentlich schneller durch die Menüs.

Was bringt die Registrierung?

Auf der Central-Station findet ihr viele Infos zu kommenden Online-Hits und könnt außerdem eine Buddy-Liste generieren. Ihr nehmt eure Freunde, die ebenfalls bei der Central-Station registriert sind, in eine Liste auf und könnt ihnen kostenlos Nachrichten hinterlassen. Außerdem zeigt euch die Liste an, welche eurer Freunde gerade online sind.

Mit der Registrierung führt Sony ein System ein, über das man sicherlich geteilter Meinung sein kann. Einige Spiele werdet ihr künftig ohne Registrierung gar nicht mehr online spielen können. "Destruction Derby Arenas" beispielsweise läuft nur, wenn ihr registriert seid. Auch der kommende Mega-Hit "Socom 2" wird diese vermutlich erfordern. Zwar könnte man diese Zwangsregistrierung kritisieren, aber der Hintergrund ist nachvollziehbar: Sony will seine Spiele "sauber" halten – Cheater, Hanswürste und sonstige unreife Früchtchen fliegen raus! Ihr könnt euch also drauf verlassen, online in Ruhe mit Gleichgesinnten spielen zu können.



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 Internetseite von T-Online abrufen:

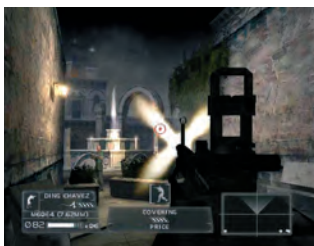
<http://www3.service.t-online.de/c/00/01/47/1476.html>

Alle Online-Spiele im Überblick

Online-Rating Februar 2004

TITEL	RATING
Amplitude	2/5
Destruction Derby Arenas	2/5
Die Sims brechen aus	keine Wertung*
Everquest Online Adventures	3/5
FIFA Football 2004	2/5
Hardware Online Arena	2/5
Medal of Honor Rising Sun	5/5
Midnight Club II	2/5
My Street	keine Wertung*
Need for Speed: Underground	2/5
Risiko: Die Weltherrschaft	keine Wertung*
Socom: U.S. NAVY SEALs	5/5
SSX 3	2/5
Tony Hawk's Pro Skater 3	2/5
Tony Hawk's Pro Skater 4	4/5
Tony Hawk's Underground	4/5
Twisted Metal Black Online	2/5
Warhammer 40.000: Fire Warrior	2/5
XIII	4/5

***So werten wir:** Wir beziehen uns nur auf den Spaßfaktor der Online-Variante! Wir schauen uns jeden Monat aufs Neue an, was los ist und lassen wichtige Aspekte wie Stabilität der Verbindung, Spieleranzahl/Beteiligung und Abwechslung in die Wertung einfließen. Titel, die wir nicht ausgiebig online ausprobiert haben, bewerten wir fairerweise nicht.



Endlich! "Rainbow Six 3" – ab 25. März auf PS2 erhältlich!



Ende Februar dürft ihr in "Ghost Recon: Jungle Storm" antreten.

Destruction Derby Arenas

Man kennt seine Mitspieler – aus dieser Tatsache beziehen die Online-Spiele ihr besonderes Flair. Zur Kontaktpflege hat man bei "Destruction Derby Arenas" ausreichend Zeit. Dieses Ziel haben die Entwickler gründlich abgearbeitet. Habt ihr nämlich Pech, gelangt ihr in eine Spiel-Lobby, in der gerade erst eine neue Spielrunde gestartet worden ist – und dann dauert's ne Weile bis zum nächsten Start. Dafür dürft ihr es später in der Online-Arena dann auch so richtig krachen lassen und neben Geschwindigkeitsrennen, Trophäenjagden und Bombenabgaben

auch die Königsklasse eines Destruction Derbys austragen: Schrotten bis zum letzten Mann! Spaßig – aber ein Kracher ist es nicht! Nach einigen Abenden steht unser Fazit fest: "DDA" ist eher ein Spielchen für zwischendurch denn ein großer Online-Hit.

PS2 Online-Test

DESTRUCTION DERBY ARENAS

SPIELGEBÜHREN	KEINE
SPIELER ONLINE	MAX. 20 SPIELER
HEADSET	JA
TASTATUR	NEIN
MAUS	NEIN
Was für zwischendurch.	PROZENT

70



ⓘ **Königsklasse:** Nur der Härteste überlebt. Macht einige Runden lang wirklich Spaß, aber auch dieser Modus wird recht schnell langweilig.

Top 5 – Online-Titel

der OPM2-Redaktion im Februar 2004



Jeden Monat wählen wir unsere Online-Favoriten. Unsere Top 5 beziehen sich dabei ausschließlich auf die Online-Funktion der Spiele!

Platz 1: Socom: U.S. Navy SEALs

Shoot-Out-Action für 16 echte Spieler, muss man haben!

Platz 2: Medal of Honor: Rising Sun

Gnadenlose Deathmatches bis zur Erschöpfung.

NEU Platz 3: Everquest Online Adventures

Abtauchen in Abenteuerwelten – riesig!

NEU Platz 4: XIII

Unser Geheimtipp, macht Spaß und sieht cool aus!

Platz 5: Need for Speed: Underground

Verbindungsprobleme und Cheater nerven!

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 Szediak (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, Heiko Strobel, Andreas Szediak

GRAFISCHE LEITUNG + TITEL: Michael Stark

LAYOUT: Tanja Hartmann, Kristina Arnold, Diane Feininger

LEKTORAT: Petra Breitenbach, 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 wer-

den 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 die vollständige 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.



- Mitglied

Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e. V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW IV/2003): 80.764 Exemplare

Bei CyPress erscheinen außerdem:



ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABBONNEMENT-SERVICE:

PlayStation2 – Das offizielle Magazin

OPM2 Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4 · 6961 Wollfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserswald 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...



Crash Nitro Kart

Action, Turbo-Boosts & Zielraketen:
Der Kart-Spaß mit Chaos-Garantie.



Whiplash

Flucht in Ketten: Entwischt als Wiesel
& Kaninchen aus dem Versuchslabor!

Änderungen jederzeit vorbehalten!

NEU! Power-Downloads direkt auf die Memory Card

Das ultimative Feature – nirgendwo sonst: DVD einlegen und
Spielstände direkt auf die Memory Card downloaden.

Chaos Legion: Alle Levels spielbar

Der Herr der Ringe: Alle Levels spielbar

SSX 3: Alle Rennen freigeschaltet

Medal of Honor Rising Sun: Jede Menge

Szenarios bereits freigeschaltet u.a.



OPM2. Alles drin, alles dran.

Wer braucht schon was anderes?

Jetzt vormerken: OPM2 04/2004 mit Demo-DVD!

**AB 10.03.
AN DEINEM KIOSK!**



Spielbar: Tom Clancy's Rainbow Six 3

Einsatzbefehl erfolgt am 11. März – krallt euch den Controller und legt los: Könnt ihr die Terroristen rechtzeitig ausschalten?



Spielbar: Nightshade

Der "Shinobi"-Nachfolger exklusiv für euch zum Testspielen – fulminante Schwert-Action und akrobatische Stunts.



Spielbar: kill.switch

Harte Action beim Agenten-Einsatz: Hechtet in Deckung und feuert ganze Magazine auf eure Widersacher – seid ihr bereit?



Spielbar: Downhill Domination

Atemberaubende Mountainbike-Action mit Adrenalin-Garantie. Bezwingt den Berg und gnadenlose Gegner!

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 auch die Demos spielen, die ein Quäntchen härter sind? Du willst Geld sparen, dein Heft regelmäßig im Briefkasten haben und nichts verpassen?

Dann schnapp' dir den Abo-Bestellschein in diesem Heft und schicke ihn 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).

OPM2 UNCUT enthält auch Demos, die in der regulären Kiosk-Ausgabe evtl. nicht enthalten sind. Wenn du sichergehen willst und nichts verpassen möchtest, dann ist OPM2 UNCUT dein Ding.

Drei Wege, ein Ziel: Direkt und bequem zum OPM2 UNCUT-Abo!

Einfach anrufen:
01805 - 90 90 88

Im Web:
www.opm2.de

Ausfüllen und abschicken:
Abo-Karte im Heft





Die PSone-Perle

OPM2
04/2004
AB 10.3.
AM
KIOSK

Ab in die Vergangenheit: Werfen wir die Zeitmaschine an! Mit PSone-Hits, die auch heute noch Spaß machen...

Castlevania: Symphony of the Night

1987 erschien das erste "Castlevania" für das Nintendo NES, Ableger für Mega Drive, SuperNES und Game Boy folgten. Zehn Jahre später, 1997, feierte "Castlevania" seine Wiedergeburt auf der PSone.

Wer sich von der flachen 2D-Grafik abschrecken ließ, hat eines der besten 2D-Sidescroller-Actionspiele verpasst. In der Rolle von Alucard erforscht man Draculas Schloss und kämpft gegen Monster und Dämonen – allerdings nicht wie üblich mit einer Peitsche, sondern mit einer Unzahl von Schwertern und Dolchen. Ähnlich wie in einem RPG sammelt man Erfahrungspunkte und verbessert Fähigkeiten und Waffen.

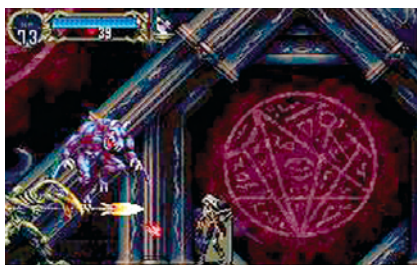
CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT ■ **SYS-TEM PSone** ■ **ENTW.** Konami ■ **HERST.** Konami ■ **WO ERHÄLTlich** Fachh., Gebrauchtmarkt (Amazon, eBay) ■ **PREIS NEU** 20 €



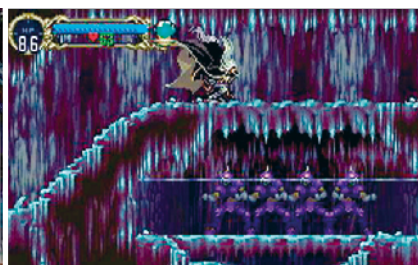
ⓘ **Vorsicht:** Die roten Fischmänner springen euch ohne Vorwarnung aus dem Wasser an.



ⓘ **Bücher:** In diesem Abschnitt fliegt euch Literatur um die Ohren.



ⓘ **Endgegner:** Dieses gefährliche Duo ist die erste große Herausforderung im Spiel.



ⓘ **Doppelsprung:** Alucard fliegt über die Köpfe der lauernden Feinde hinweg.



Rick Replay

Die Abenteuer eines PlayStation-Freaks!

DAS SOGENANNT
BULLET-TIME-
FEATURE ERFREUT
SICH IN FILMEN WIE
AUCH IN VIDEO-
SPIELEN IMMER
GRÖßERER
BELIEBTHEIT.
KLAR, DAS WIR
SOWAS UNSEREN
GESCHÄTZTEN
COMIC-LESERN
NICHT VOR-
ENTHALTEN
MOCHTEN...



TJA, ÄH...
FORTSETZUNG
FOLGT DANN IN
OPM2 4/2004
OPM2 5/2004
OPM2 6/2004
OPM2 7/2004
OPM2 8/2004
ETC...

www.tobidahmen.de
7/2004

ENDLICH

MAFIA FÜR PLAYSTATION®2!



„Eines der komplexesten und besten Action-Spiele aller Zeiten.“
ComputerBild Spiele

www.mafia-game.de

PlayStation®2



© 2004 Illusion Softworks. Mafia, das Mafia Logo, Illusion Softworks und das Illusion Softworks Logo sind Warenzeichen von Illusion Softworks. Gathering und das Gathering Logo sind eingetragene Warenzeichen von Take Two Interactive Software. „PlayStation“ und das „PS“ Family Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.