



**BIST DU DER PS2-PROFI DES JAHRES?**

Fette Gewinne beim Mega-Quiz ab Seite 70

€ 6,99

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

04/2004

PlayStation 2

# PlayStation 2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

**DVD** DAS EINZIGE MAGAZIN MIT SPIELBAREN PS2-DEMOS!

**8 SPIELBARE PS2-DEMOS**

**JETZT NUR 6,99 €**

SPIELBARE DEMOS, VIDEOS & EXTRAS

PlayStation 2 DVD ROM

DING OLIVIER  
SIRE (056187)  
022 x 18

ENTSCHÜFT BOMBE  
XXX XXX  
FACE SCHLECHTER

## RAINBOW SIX 3

**SPIELBAR!** Action im Team - spielt eine komplette Mission ohne Zeitbegrenzung!



## JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS

**SPIELBAR!** Jetzt seid ihr James Bond: Spielt volle zwei Missionen im Action-Hit 2004!



## DRIVER 3

**VIDEO-DEMO!** Wahnsinns-Film zum Krimi-Thriller: Mega-Stunts, coole Fahrzeuge, haarsträubende Unfälle!



## AUSSERDEM SPIELBAR:

KILL SWITCH, NIGHTSHADE, DOWNHILL DOMINATION, WHIPLASH, CRASH NITRO KART, URBAN FREESTYLE SOCCER VIDEOS: FORBIDDEN SIREN, DRIVER 3 U.A.

## NEU: SPIELSTÄNDE!

SSX 3, CHAOS LEGION, TIMESPLITTERS 2



DT-Control garantiert bei unbefugtem Gebrauch von nicht-jugendgerechten Inhalten keine Verantwortung!



**EXKLUSIV GESPIELT! SEITE 38**

# BURNOUT 3

Schneller als "Need for Speed: Underground"! Wahnsinns-Action, Mega-Crashes & Edel-Optik

## ONIMUSHA 3

Genialer Grusel: Vorabtest des Horror-Hits. Stoppt die Dämonen, bevor es zu spät ist!

## VAN HELSING

Werwölfe und Vampire im Visier: Kämpft als Superheld gegen die Hölle!



**TIPPS & TRICKS:** FINAL FANTASY X-2, SOCOM 2, JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS, BALDUR'S GATE 2 U.V.M.





# PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

# expert

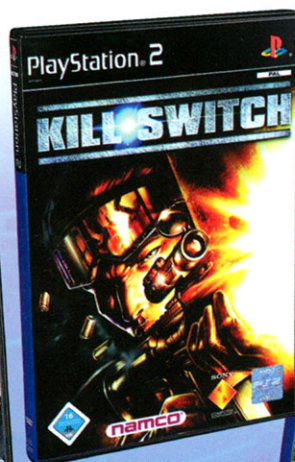


**BDFL Manager 2004** (USK o.A.)  
Stählerne Nerven, eiskaltes Taktieren, knallhartes Verhandlungsgeschick: Bei BDFL Manager 2004 sind echte Macher gefragt. Deine beste Neuverpflichtung für's EM Jahr 2004!



Voraussichtlich  
ab 12.3. 2004  
erhältlich!

**57.-**



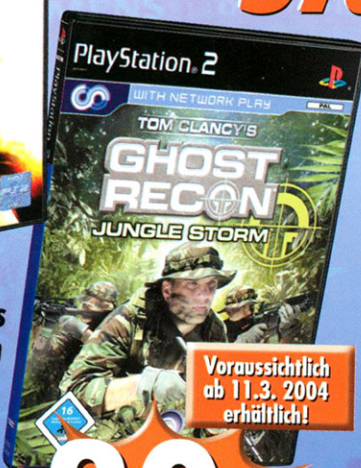
**Tom Clancy's  
Ghost Recon  
>Jungle Storm<**  
(USK 16)

Tief im drückend  
heißen Dschungel  
von Kuba bräut  
sich eine heim-  
tückische  
Revolution  
zusammen...

**Killswitch** (USK 16)

In einer Welt kurz vor einem neuen globalen Krieg findest Du Dich inmitten der Frontlinien des drohenden Krieges wieder. Nur diesmal bist Du nicht hier, um den Krieg zu verhindern....

**57.-**



Voraussichtlich  
ab 11.3. 2004  
erhältlich!

**29.-**

**Forbidden Siren** (USK 16)

Super schauriger Survival Horror:  
Die Handlung umfasst einen Zeitraum von 3 Tagen, es geht um 10 Überlebende eines japanischen Dorfes, das von etwas Bösem heimgesucht wurde!



**57.-**

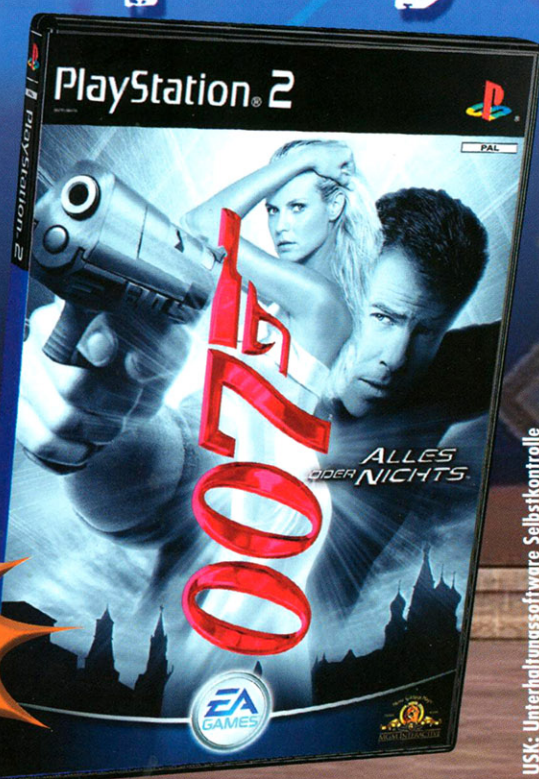
# License to play!

**James Bond  
>Alles oder nichts<**  
(USK 16)

Als Spieler denkst, fühlst und handelst Du wie James Bond! In diesem intensiven Third-Person-Action-Abenteuer der Superlative hast Du die totale Kontrolle über den besten Geheimagenten der Welt! Absolute Topbesetzung: Pierce Brosnan als Bond, John Cleese als Q, Willem Dafoe als Widersacher und die zauberhafte Heidi Klum als hinterhältige Katya Nadanova!



**57.-**



USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

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





## SPIELBAR: Rainbow Six 3

Befehligt als Leiter einer Anti-Terror-Einheit euer Team, um einen Informanten aus den Klauen der skrupellosen Gangster zu befreien. Spielt eine komplette Mission des brandheißen Taktik-Shooters schon vor Veröffentlichung!

## 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!



## James Bond 007: Alles oder Nichts

Zwei Einsätze des britischen Geheimagenten warten auf euch.

## Inhalt

### Spielbar

Crash Nitro Kart  
Downhill Domination  
James Bond 007:  
Alles oder Nichts  
kill.switch  
Nightshade  
Rainbow Six 3  
Urban Freestyle Soccer  
Whiplash

### Videos

.hack  
Der Hobbit  
Driver 3  
Forbidden Siren – Making of

### Downloader

Chaos Legion  
SSX 3  
Timesplitters 2



## Downhill Domination

Rast eine italienischen Bergstrecke hinab – schnell, hart, skrupellos!



## kill.switch

In Deckung! Übersteht mit uns den Kugelhagel einer Wüstenschlacht.



## Crash Nitro Kart

Gebt mit Crash Vollgas auf vier kunterbunten Strecken des Fun-Racers!



## Whiplash

Hüpft durch die Demo zum witzigsten PS2-Spiel des Jahres.



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



# PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

# expert



## Sphinx (USK 12)

Geheimnisvolle Action im alten Ägypten. Die Besonderheit: Du kannst sowohl den abgebrühten Abenteurer Sphinx spielen als auch die Mumie, humorvoll und spannend gemacht!



47.-

## Whiplash (USK 6)

Ein tierisches Duo versucht gemeinsam einer Klinik für Tierversuche zu entfliehen. Mit anarchischem Zerstörungsdrang sind das Versuchskaninchen und die Laborratte fest entschlossen, die Testlabors in Schutt und Asche zu legen und ihrem tödlichen Schicksal zu entkommen!



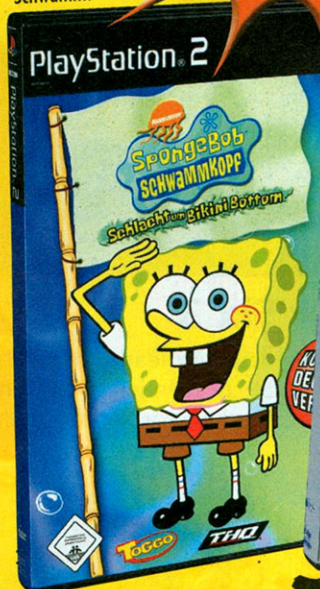
57.-

## Sponge Bob

(USK o.A.)

### >Schlacht um Bikini Bottom<

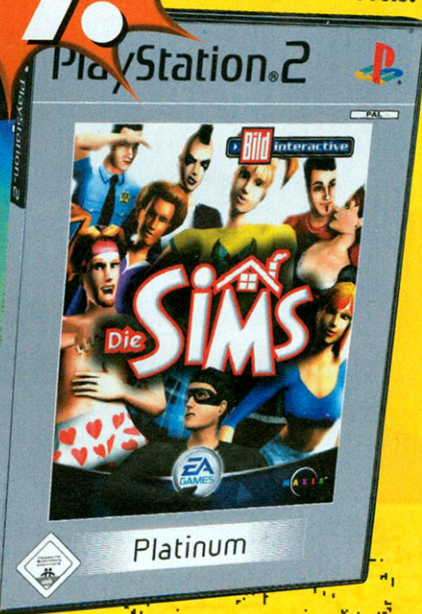
Heiliger Calamari! Neue Abenteuer mit dem quirligen Kult-Schwamm!



JE 29.-

## Die Sims (USK o.A.)

Jetzt zum supercoolen Platinum-Preis!



# keep your head



## Socom II Bundle:



79.-

## Socom II-Game + Headset

(USK 16)

Das ultimative Online-Erlebnis bietet etliche neue Features: z.B. eine unglaublich detailierte Grafik d, eine erhöhte Chat- und Online-Funktionalität, einzigartige Missionen, zusätzliche Waffen und vieles mehr.

Die nochmals überarbeitete Kommunikation (Voice- und Text-Chat) machen Socom II: U.S. Navy Seals bis heute zu einem der am meisten interaktiven und dynamischen Team-Games!

Socom II - Game (USK 16)

59.-

Socom II - Headset

39.-

Voraussichtlich ab 10.3. 2004 erhältlich!

USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

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





**OPM2 haut rein:** So macht das Frühjahr Spaß. Noch mehr Abstand zu den Mitbewerbern, **viele neue Leser, steile Auflagenzuwächse**. OPM2 setzt mit exklusiven Berichten, Top-Tipps, der einzigen SPIELBAREN PS2-Demo-DVD und **dem neuen Preis von nur 6,99 Euro zum Höhenflug an**. Dass OPM2 euren Geschmack so punktgenau trifft, freut uns sehr. **Wir bedanken uns ganz herzlich bei allen Lesern** und versprechen, das Magazin auch weiterhin in allen Bereichen zu optimieren!

**Schnell, schneller, "Burnout 3":** Bilder zum Hochgeschwindigkeits-Raser "Burnout 3" findet man in diesen Tagen ja auch anderswo. Das war uns aber nicht genug, schließlich wollen wir euch direkt ins Cockpit beamen. Im OPM2 findet ihr deshalb einen superfetten Vier-Seiten-Bericht. **Und der basiert auf einer Vorabversion, die NUR WIR gespielt haben**. Blättert schnell vor auf die Seiten 38 bis 41: Dort (und nur dort) lest ihr unsere Eindrücke von der Vorab-Session. **Seite 38**

**Voller gehts nicht: Die Demo-DVD:** Diesen Monat geben wir aber so richtig Gas und **liefern eine randvolle Demo-Scheibe mit Top-Neuheiten**. Passt auf, dass ihr bei "Downhill Domination" und "Crash Nitro Kart" nicht aus der Kurve fliegt. Ist bleihaltige Action euer Ding, testet "Rainbow Six 3", "007: Alles oder Nichts", "Nightshade" und "Kill.Switch" aus. Oder eine der vielen anderen Demos und Videos, die sonst kein PS2-Heft bieten kann.

Und jetzt viel Spaß mit dem aktuellen Magazin!



Ch. Blendl

**Christian Blendl**  
Chefredakteur

Fahrenheit: OPM2 bei den Entwicklern – Seite 58.



Rainbow Six 3: Coole SWAT-Teams auf Seite 52.



Shanghai: OPM2 zu Besuch bei Ubisoft.



Socom 2: U.S. Navy Seals: Der Test auf Seite 82.





# PlayStation<sup>®</sup> 2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

## 18 NEWS

Die Topspiele im Überblick.....	30
DVD-Charts .....	136
DVD-Erscheinungstermine .....	136
Games-News .....	18
Gewinnspiel: Castlevania .....	26
Hitech-News .....	138
Movie-News .....	130
Preis-Check .....	34
Spiele-Neuheiten: Termine .....	28
Wertungs-Check/Most Wanted .....	32
World of PlayStation2 .....	24

## 130 MOVIES/DVD

Movie-News .....	130
American Pie – Jetzt wird geheiratet .....	132
Bad Boys 2 .....	132
Boyz'n the Hood – Jungs im Viertel .....	134
Extreme Rage .....	134
Good bye, Lenin. ....	132
Wrong Turn! .....	134

## 70 SPECIAL

PS2-Profi 2004 – Das Mega-Quiz ...	70
Das große Serien-Special: Need for Speed	76

## RUBRIKEN

Ausblick, Impressum .....	144
Comic .....	146
Demo-Disc .....	3, 8
DVD-Amaray-Cover .....	16
Inhalt .....	6
Leserforum/Profi-Tipps .....	104
OPM2-Shop: Nachbestellung .....	126
Power On – Editorial .....	5
PSone-Perle .....	146

## INDEX

.hack: Infection .....	14, 95	Lethal Skies 2 .....	101
Bad Boys 2 .....	60	Mafia .....	86
Baldur's Gate 2: Dark Alliance .....	127	Mega Man X7 .....	98
Barbie Pferdeabenteuer:		Mortal Kombat: Deadly Alliance .....	127
Rettet die Wildperde .....	100	Mortal Kombat:	
BDFL Manager 2004 .....	99	Deadly Alliance (Platinum) .....	102
Blood Rayne 2 .....	23	MTV Music Generator 3 .....	21
Blowout .....	101	MX Unleashed .....	90
Burnout 3 .....	38	Nightshade .....	12
Catwoman .....	19	Obscure .....	44
Champions of Norrath .....	66	Onimusha 3 .....	62
Cold Winter .....	21	Pitfall: Die verlorene Expedition .....	88
Combat Elite: WWII Paratroopers .....	68	Prince of Persia: The Sands of Time .....	107
Conan .....	98	Pro Evolution Soccer 4 .....	50
Conflict: Vietnam .....	64	Rainbow Six 3 .....	8, 52
Crash Nitro Kart .....	13	Ratchet & Clank 3 .....	20
Dance: Europe .....	99	Rise to Honour .....	84
Der Herr der Ringe:		R-Type Final .....	91
Die Rückkehr des Königs .....	106	Singstar .....	18
Der Hobbit .....	14	Sitting Ducks .....	100
Downhill Domination .....	11	Smash Court Tennis .....	22
Dragon's Lair 3D .....	100	Pro Tournament 2 .....	22
Driver 3 .....	14	Socome 2:	
Fahrenheit .....	58	U.S. Navy Seals .....	82, 107, 116
Fight Night 2004 .....	56	Spawn: Armageddon .....	106
Final Fantasy X-2 .....	23, 110	Spider-Man: The Movie 2 .....	22
Forbidden Siren .....	14, 96	Splinter Cell: Pandora Tomorrow .....	21
God of War .....	20	SpongeBob Schwammkopf:	
Gran Turismo 4 .....	18	Schlacht um Bikini Bottom .....	102
Harry Potter und der		Spy Hunter 2 .....	92
Gefangene von Askaban .....	19	Tak und die Macht des Juju .....	94
Ironstorm: World War Zero .....	42	Tony Hawk's Underground .....	22
Jak 3 .....	20	Transformers .....	54
James Bond 007:		Urban Freestyle Soccer .....	13
Alles oder Nichts .....	10, 106, 122	Van Helsing .....	48
kill.switch .....	11	Whiplash .....	12
Knights of the Temple .....	46	World Championship Pool 2004 .....	101

# INHALT April 2004

## PS2-Profi 2004

70



**SPECIAL:** Ihr glaubt, alles über die PS2 und ihre Spiele zu wissen? Dann macht beim Profi-Quiz mit und gewinnt coole Preise! Viel Glück!



**VORSCHAU:** "Need for Speed: Underground" hat euch nicht gereicht? Hier kommt Nachschub für Adrenalin-Junkies!

38



## Burnout 3



52




## Rainbow Six 3




**VORSCHAU:** Kämpft als Mitglied eines Elite-Kommandos gegen Terroristen – offline und online! Interessante Fakten direkt vom Entwickler!



# DAS MEISTGEKAUFTE PS2-MAGAZIN.



**86** 

## Mafia

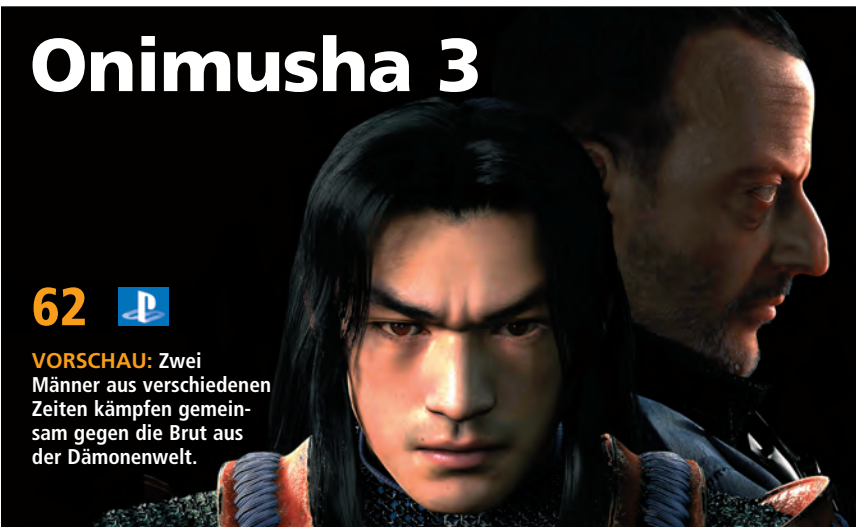
**TEST:** "GTA" in den dreißiger Jahren! Unser Test sagt euch, ob die Umsetzung des Action-Knüllers vom PC auf die PS2 geglückt ist!




**82** 

## Socom 2: U.S. Navy Seals

**TEST:** Der beste PS2-Taktik-Shooter bekommt einen Nachfolger! Was haben die Seals dazugelernt?



**62** 

## Onimusha 3

**VORSCHAU:** Zwei Männer aus verschiedenen Zeiten kämpfen gemeinsam gegen die Brut aus der Dämonenwelt.

## 38 VORSCHAU

Bad Boys 2	60
Burnout 3	38
Champions of Norrath	66
Combat Elite: WWII Paratroopers	68
Conflict: Vietnam	64
Fahrenheit	58
Fight Night 2004	56
Ironstorm: World War Zero	42
Knights of the Temple	46
Obscure	44
Onimusha 3	62
Pro Evolution Soccer 4	50
Rainbow Six 3	52
Transformers	54
Van Helsing	48

## 80 TEST

<b>Testeinführung</b>	<b>80</b>
.hack: Infection	95
Barbie Pferdeabenteuer: Rettet die Wildpferde	100
BDFL Manager 2004	99
Blowout	101
Conan	98
Dance: Europe	99
Dragon's Lair 3D	100
Forbidden Siren	96
Lethal Skies 2	101
Mafia	86
Mega Man X7	98
Mortal Kombat: Deadly Alliance (Plat.)	102
MX Unleashed	90
Pitfall: Die verlorene Expedition	88
Rise to Honour	84
R-Type Final	91
Sitting Ducks	100
Socom 2: U.S. Navy Seals	82
SpongeBob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom	102
Spy Hunter 2	92
Tak und die Macht des Juju	94
World Championship Pool 2004	101
<b>Testübersicht</b>	<b>36</b>

## 138 HI-TECH

Hi-Tech-News	138
Logitech Driving Force Pro – Die neue Lenkrad-Referenz!	142
Network-Gaming	140

## 106 TIPPS

<b>Inhalt</b>	<b>106</b>
Aktuelle Tipps	106
Action-Replay-2-/Action-Replay-MAX-Codes	108
Final Fantasy X-2: Komplettlösung Teil 2	110
James Bond 007: Alles oder Nichts	122
Socom 2: U.S. Navy Seals: Komplettlösung Teil 1	116
<b>Cheat-Karten</b>	
Baldur's Gate 2: Dark Alliance	127
Mortal Kombat: Deadly Alliance	127





# PS2 Demo-DVD 04/2004

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

## Der Inhalt

### Spielbar

Crash Nitro Kart .....	13
Downhill Domination .....	11
James Bond 007: Alles oder Nichts .....	10
kill.switch .....	11
Nightshade .....	12
Rainbow Six 3 .....	8
Urban Freestyle Soccer .....	13
Whiplash .....	12

### Videos

.hack .....	14
Der Hobbit .....	14
Driver 3 .....	14
Forbidden Siren – Making of ....	14

### Extras

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

EINE MISSION  
DES TAKTIK-SHOOTERS  
SELBER SPIELEN!



Unter Palmen: Hier werdet ihr vom Helikopter abgesetzt und startet zusammen mit euren Kollegen Price, Loisele und Weber unsere gefährliche Demo-Mission im sonnigen Dubrovnik.

## Die Steuerung

### Steuerkreuz oben/unten:



So wählt ihr die Kategorie:

- ➔ Spielbare Demos
- ➔ Videos
- ➔ Extras

### Steuerkreuz links/rechts:



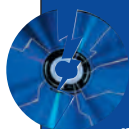
So markiert ihr euren gewünschten Titel.

### Start+Select:



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

### DVD defekt?



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

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

Wir schicken euch dann bei einem Defekt umgehend eine neue OPM2-Demo-DVD zu.

## Rainbow Six 3

Willkommen beim OPM2-Einsatz, Mister Domingo Chavez! Ihr seid der Anführer einer international agierenden Anti-Terror-Einheit mit dem Codenamen Rainbow. Zusammen mit euren Taktik-Experten Louis Loisele, Edie Price und Dieter Weber kommt ihr dann zum Einsatz, wenn alle anderen bereits vergangen sind.

Hier die nötigen Informationen zu unserer kniffligen Demo-Version "Befreiung des Informanten": Vor drei Tagen hat einer eurer besten Spitzel eine Nachricht geschickt, in der er betonte, er hätte geheime Informationen bezüglich der Geschehnisse in Venzuela. Er wies jedoch auch darauf hin, dass nicht viel Zeit bliebe, bis ihn die Verbrecher hinrichten würden.

Euer Einsatzgebiet: Dubrovnik in Kroatien. Einige Tipps vorweg: Wer von euch ein USB-Headset aus "Socom"-Einsätzen hat, kann hiermit Befehle geben, die ihr zu Beginn im entsprechenden Menü aufrufen könnt. Anders als bei den Navy Seals müsst ihr jedoch für einen Sprachbefehl zusätzlich **L2** drücken. Außerdem kann man die

nötigen Anweisungen natürlich auch mit dem Controller erteilen. Euer "Fadenkreuz" besteht aus einem Kreis und einem Punkt. Bewegt ihr euch, wird der Kreis kleiner, was bedeutet, dass ihr beim Laufen schlechter trifft. Außerdem solltet ihr beachten: Je schneller ihr euch fortbewegt, desto mehr Lärm entsteht. Schleichen ist also wesentlich gesünder.

Nachdem euch der Einsatzhelikopter abgesetzt hat, macht ihr euch auf die Suche nach der Zielperson. Ruhig Blut, auf den ersten Metern werdet ihr nicht attackiert! Lauft langsam geradeaus und bleibt vor der Ecke auf der linken Seite stehen. Drückt das Steuerkreuz nach links, um euch zu orientieren. Schaltet die lauernde Wache mit **L1** aus und schleicht die rechte Wand entlang. Zwei Feinde gehen auf euch los, ein dritter schießt aus dem Fenster des Hauses vor euch. Habt ihr alle ausgeschaltet, späht ihr rechts um die Ecke.

Drückt den rechten Analog-Stick, zoomt und trifft dann die Terroristen auf der anderen Seite des Hofes. Achtung: Ein weiterer





⚠ Vorsicht: Aus dem Fenster des Hauses vor euch wird gleich scharf geschossen.

⚠ Anzeige: Steht das Icon am unteren Bildrand in Klammern, ist es ein Teambefehl.



⚠ Sniper-Action: Dank Zoom trifft ihr die Verbrecher aus sicherer Entfernung.

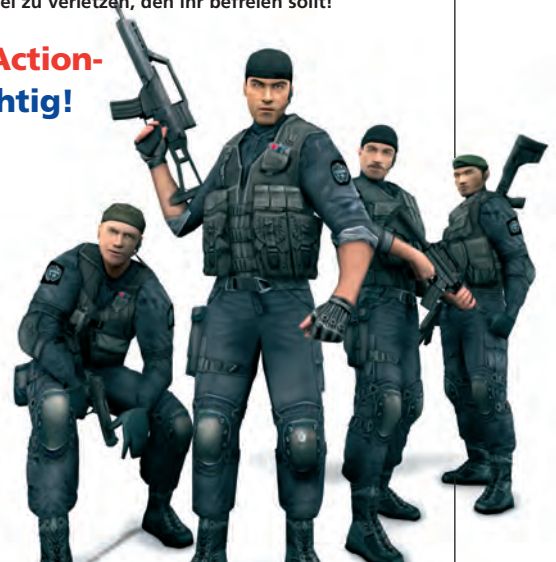
⚠ Geschafft: Auf dem Dach des Gebäudes befindet sich der Informant. Schaltet die Wachen um ihn herum aus, ohne dabei den Spitzel zu verletzen, den ihr befreien sollt!

## Spielt schon vor dem Release eine Mission des neuen Action-Highlights der "Splinter Cell"-Macher. Aber seid vorsichtig!

lauert auf dem Dach! Verschanzt euch dann mit euren Kollegen hinter dem grünen Kleinlaster und erledigt von dort aus die weiteren Verbrecher. Orientiert euch nach links und schaut vorsichtig um den Vorsprung herum: Eine weitere Wache!

Mittels Zoom und einem gezielten Kopfschuss dürfte auch die kein Problem sein. Nun betretet ihr das Gebäude durch die Tür auf der linken Seite. Hier ist es wichtig, die Teamkameraden richtig einzusetzen. Erscheint ein Aktions-Icon in der Mitte des

unteren Bildschirmrandes, könnt ihr diese Handlung per **X**-Taste ausführen. Steht das Symbol in Klammern, handelt es sich um einen Teambefehl, den ihr euren Kollegen erteilen könnt. Schickt sie vor allem in den unübersichtlichen Gängen des Hauses voraus und lasst sie die Räume für euch sichern. Achtet jedoch auch auf deren Gesundheit. Da viele Stellen des Hauses im Dunkeln liegen, empfiehlt sich der Einsatz eures Nachtsichtgeräts per **A**. Wir wünschen viel Erfolg!

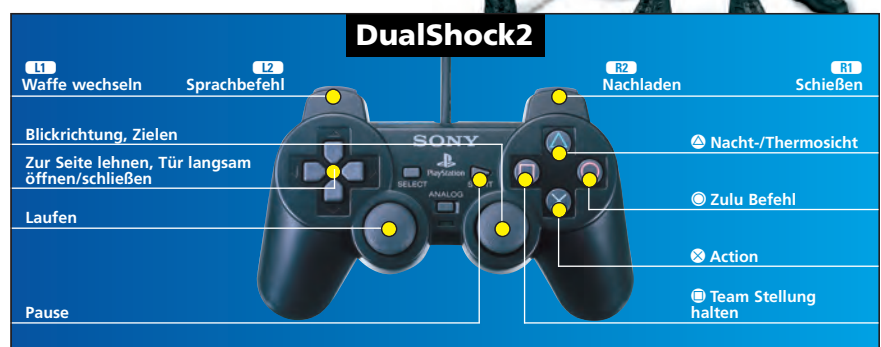


### OPM2 Spielbare Demo

#### RAINBOW SIX 3

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Ubisoft
ERSCHEINT	25. März 2004
VORSCHAU	OPM2 2/2004
DEMO-TYP	ein Level

Eine packende Mission des kommenden Taktik-Shooter-Highlights der "Splinter Cell"-Macher.







Hinter der Metallkiste lauert bereits ein bewaffneter Feind auf euch. Wartet, bis er aus seiner Deckung auftaucht und verpasst ihm umgehend eine Salve aus eurem Maschinengewehr.

## 007: Alles oder Nichts

**Ballert euch mit Eliteagent James Bond durch zwei komplette Levels des Spionage-Krachers.**

Unsere spielbare Agenten-Demo ist in zwei Abschnitte aufgeteilt, die separat angewählt werden können. Im ersten Level, "A Long Way Down", jagt James das in einen Berg eingebettete Fabrikgebäude mit explosiven Sprengsätzen in die Luft. Dumm nur, dass er sich selbst gerade im höchsten Stockwerk befindet. Für 007 ist aber auch diese brenzlige Situation kein Problem.

Geschickt bringt er ein Seil an der Mauer an und springt gesichert in die Tiefe. Jetzt gilt es, sich mit dem linken Analog-Stick heil bis zur nächsten Ebene abzuseilen. Weicht dabei den Flammen mit Lenk-Kommandos nach rechts oder links aus, sonst verliert ihr einen Teil eurer Energie.

Unten angekommen, schleicht ihr euch vorsichtig zur linken Ecke und schießt mit der **R1**-Taste den Wachmann nieder. Macht euch dann auf ein heißes Gefecht gefasst. Tauscht so bald wie möglich eure Waffe mit der **X**-Taste gegen ein Modell der

nachrückenden Widersacher, sonst geht euch zu schnell die Munition aus. Ballert euch den Weg zum Vorsprung frei und werft dort mit der **X**-Taste euren tödlichen Sprengsatz in das leuchtende Lüftungsrohr. Springt dann einfach durch die neu entstandene Lücke an der Mauer nach unten.

Auf der nächsten Ebene müsst ihr euch durch einen von Explosionen erschütterten Raum hindurchballern. Lugt am Ausgang erst einmal vorsichtig um die Ecke. Hinter einem Rohr steht nämlich ein Soldat, der mit einer Panzerfaust auf euch schießt.

Visiert ihn mit **L1** an und lauft immer von links nach rechts, während ihr auf ihn schießt. Hinter dem Rohr schließt ihr ein Gas-Ventil, so dass an eurem Landepunkt das Feuer an der Absprinkante verlischt. Sprintet den Weg zurück, hechtet euch erneut in den Abgrund und lasst euch bis zum Boden hinab – Glückwunsch, ihr habt das Flammen-Inferno überstanden. Der zweite



Vom Bike aus könnt ihr Hindernisse mit den praktischen Raketen aus dem Weg räumen.

Teil unserer Demo umfasst ein heißes Motorrad-Rennen auf der "Pontchartrain Bridge". Schießt zuerst alle Verfolger mit den Raketen (**R1**) von ihren Bikes.

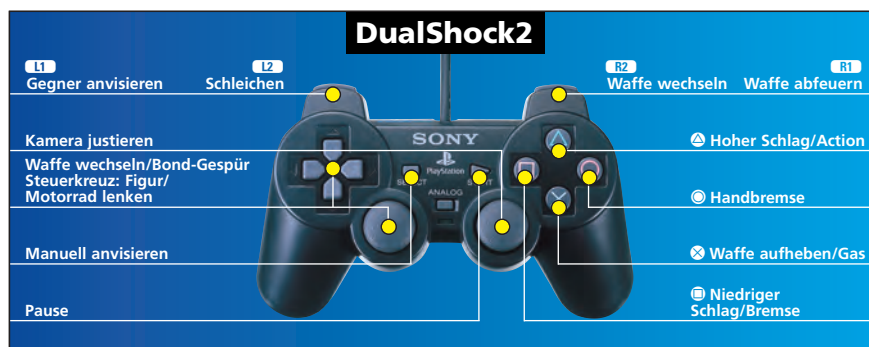
Schlängelt euch dann durch den Verkehr und haltet euch bereit. Direkt vor euch stellt sich bald ein Truck quer und ihr müsst mit der **A**-Taste zwischen den Rädern hindurchschliddern. Danach wechselt ihr die Waffe mit **R2** auf Flammenwerfer und gebt mit der **X**-Taste Gas. Habt ihr den Truck erreicht, setzt ihr das Motorrad daneben und versengt mit dem Flammenwerfer dessen Reifen. Geschafft! Wer jetzt noch nicht genug hat, darf sich zu zweit im Multiplayer-Level "Bazaar" austoben. Viel Spaß, 007!

### OPM2 Spielbare Demo

#### 007: ALLES ODER NICHTS

GENRE	Action
HERSTELLER	Electronic Arts
ERSCHEINT	März 2004
TEST	85% in OPM2 3/2004
DEMO-TYP	zwei Levels

Eine Shoot'em-Up-Mission und ein Motorrad-Rennen. Als Bonus gibt's noch einen Multiplayer-Abschnitt!





# Downhill Domination

**"SSX" auf zwei Rädern: Ohne Schnee, aber mit halsbrecherisch steilen Berghängen!**

Mit Karacho den Berg hinab – und das mit einer besonders umfangreichen Demo. Codemasters hat das komplette Trick-Training eingebaut, so dürft ihr schnell mit der Steuerung klar kommen. Eure Fähigkeiten müsst ihr dann auf einer italienischen Alpenstrecke unter Beweis stellen, die in drei Varianten vorliegt. Im Multiplayer-Modus dürft ihr sogar gegen einen Kumpel antreten. Zwei Athleten mit mehreren Bikes stehen zur Wahl, auch die Farbe eures Zweirades lässt sich ändern.



🕒 **Kopf an Kopf:** Unsere rasante Demo dürft ihr auch zu zweit spielen.



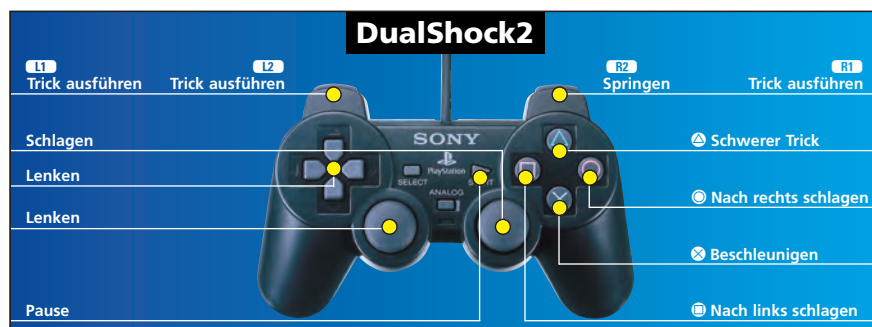
🕒 **Fliieg!** Mit einem spektakulären Trick springen wir dem Ziel entgegen.

## OPM2 Spielbare Demo

### DOWNHILL DOMINATION

GENRE	Trendsport
HERSTELLER	Codemasters
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	71% in OPM2 03/2004
DEMO-TYP	ein Level

Rasante Bike-Abfahrten, in der Demo mit Trainings-Modus, drei Streckenvarianten und Zweispieler-Modus!



# kill.switch

**Kein alltäglicher Shooter: Ohne ausreichende Deckung rennt ihr blindlings ins Verderben.**

Geradlinige Action erwartet euch bei "kill.switch" – das merkt man schon am Anfang der Demo. Nach ein paar Metern erwartet euch bereits der erste Gegner. Geht mit **L1** in Deckung, zielt mit dem rechten Analog-Stick – und schon ist er Geschichte.

Obwohl der Spielablauf alles andere als kompliziert ist, bringen euch an manchen Stellen informative Hilfstexte weiter. Insgesamt dürft ihr euch sechs Minuten lang in die staubige Wüstenschlacht stürzen: Mit etwas Übung kommt ihr damit ziemlich weit.



🕒 **Beim blinden Feuern** aus der Deckung heraus sinkt die Zielgenauigkeit.



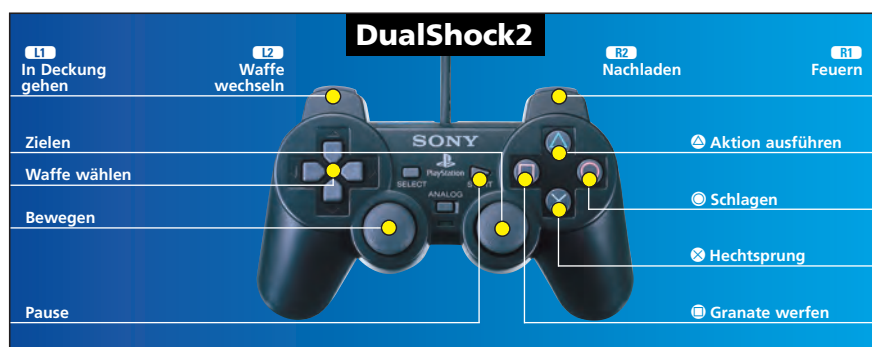
🕒 **Per A-Taste** könnt ihr auch das aufmontierte Maschinengewehr benutzen.

## OPM2 Spielbare Demo

### KILL.SWITCH

GENRE	Action
HERSTELLER	Namco
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	73% in OPM2 03/2004
DEMO-TYP	zeitbasiert (6 min.)

Actiongeladener Shooter, bei dem ihr die Gegner bevorzugt aus der Deckung heraus beackert.





# Whiplash

**Stürzt euch mit unserer Mega-Demo in das witzigste Videospielvergnügen des Jahres!**

Ihr findet euch in einem Gang des Labor-Komplexes von Genron wieder. Ihr steuert Spanx, ein Wiesel, das durch eine Kette an das Kaninchen Redmond gefesselt ist. Mit der -Taste schleudert ihr euer weißes Anhängsel auf Wissenschaftler, Wachpersonal oder Einrichtungsgegenstände des Großkonzerns. Achtet auf Gitter in den Wänden – hinter diesen verbergen sich oft Lüftungsschächte, durch die ihr die beiden Ausreißer schicken könnt. Los, befreit eure geplagten Kollegen aus den Versuchs-Labors!



**Goldeisel:** Springt auf den Gegnern herum, um nützliche Snacks zu ernten.



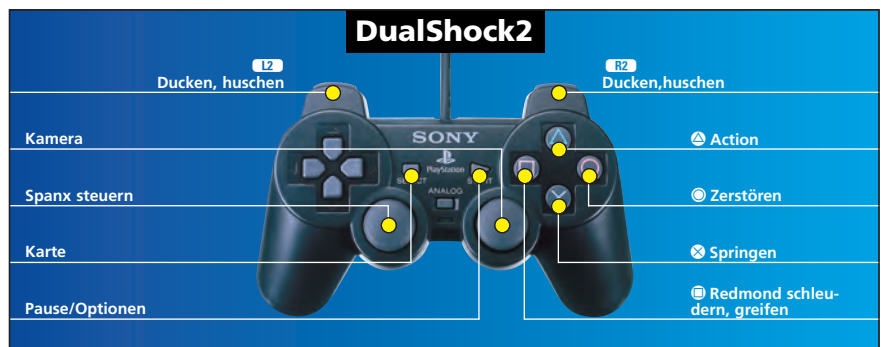
**Tarzan:** Missbraucht Redmond als Haken, um euch über's Wasser zu schwingen.

## OPM2 Spielbare Demo

### WHIPLASH

GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Eidos
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	72% in OPM2 3/2004
DEMO-TYP	ein Level

**Ellenlanger Demo-Level des lustigen Abenteuers der zwei sympathischen Ausreißer. Superwitzige Unterhaltung!**



# Nightshade

**Neo-Tokio versinkt im Chaos unter der dämonischen Akujiki-Klinge.**

Die zeitlich unbegrenzte Demo führt euch in die engen U-Bahn-Schächte von Neo-Tokio. Die Monster erledigt ihr einfach mit eurem Schwert. Manche Gegner erreicht man allerdings nur durch einen Doppelsprung (2x drücken) und die Kombination mit Blitz-Attacken. An manchen Stellen erscheint ein roter Energie-Vorhang, der erst durchlässig wird, wenn zuvor alle Gegner beseitigt wurden. Verwirrt die Gegner in erster Linie mit und greift sie dann von hinten an, um ihre Verteidigung zu umgehen.



**Kümmert euch beim Bosskampf auch um die auftauchenden kleinen Monster.**



**Je mehr Gegner ihr in Folge erledigt, desto stärker werden die nächsten Treffer.**

## OPM2 Spielbare Demo

### NIGHTSHADE

GENRE	Action
HERSTELLER	Atari
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	76% in OPM2 03/2004
DEMO-TYP	drei Levels

**Die umfangreiche Demo führt euch durch den kompletten Subway-Level inklusive Endgegner!**





# Urban Freestyle Soccer

**Vergesst Straßenbasketball, auch König Fußball kommt jetzt in dunkle PS2-Hinterhöfe!**

Ihr habt die Wahl zwischen der BMX-Crew und der berühmten Gang namens Shake-down. Im heimischen Hinterhof der Trend-sportler kämpft ihr alleine oder gegen einen Kumpel um heiße Tore. Außerdem dürft ihr auch zu zweit in einem Team spielen. Schiedsrichter werdet ihr vergebens suchen, so bleiben Blutgrätschen per **○** ungeahndet und sind sogar für den Erfolg zwingend notwendig. **L1** sorgt in Kombination mit den vier Symboltasten immer für eine spektakuläre Aktion!



**Ohne Regeln:** Hier ist alles erlaubt und man wird schon mal niedergeschlagen.



**Harte Hunde:** Die Spieler stecken einiges weg, teilen jedoch noch mehr aus!

## OPM2 Spielbare Demo

### URBAN FREESTYLE SOCCER

GENRE	Fußball
HERSTELLER	Acclaim
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	57% in OPM2 2/2004
DEMO-TYP	eine Halbzeit (2 min.)

Eine Halbzeit des etwas anderen Fußballspiels, mit rauer Gangart und vielen akrobatischen Einlagen..

## DualShock2



# Crash Nitro Kart

**Mit Drifts und coolen Extras düsen Crash und Co. über abgefahrene Comic-Strecken.**

In unserer umfangreichen Demo könnt ihr mit bis zu vier Spielern in rasanten Karts um den ersten Platz kämpfen. Die Steuerung ist sehr eingängig, mit der **⊗**-Taste gebt ihr Gas, mit **○** wird gebremst und mit **L1** oder **R1** gesprungen. Anders als in "normalen" Rennspielen entscheidet über den Ausgang eines Rennens nicht nur euer fahrerisches Können. In den auf der Strecke verteilten Holzkisten findet ihr nützliche Extras wie Turbos und Lenkraketen, mit denen ihr eure Gegner aus der Bahn werfen könnt.



**In einem heißen Zweispieler-Duell** rast Crash auf seinen Erzfeind Dr. Cortex zu.



**Vorsicht!** Fährt Crash in die Flamme, kostet ihn das viele wertvolle Sekunden.

## OPM2 Spielbare Demo

### CRASH NITRO KART

GENRE	Action-Rennspiel
HERSTELLER	Vivendi Universal
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	74% in OPM2 13/2003
DEMO-TYP	vier Strecken

Ohne zeitliche Begrenzung könnt ihr auf vier Strecken des witzigen Action-Rennspiels richtig Gas geben!

## DualShock2






# Videos & Extras

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


**.HACK**



Fantastische Ausschnitte aus der Anime-Welt des kommenden Rollenspiels ".hack"!

LAUFZEIT	1 min. 40 sec.
----------	----------------

**DER HOBBIT**



Den Vorläufer zu "Der Herr der Ringe" gibt's als PS2-Spiel. Wir zeigen euch, wie's aussieht.

LAUFZEIT	50 sec.
----------	---------

**DRIVER 3**




Adrenalin pur! Bei diesem Video von Ataris Action-Brett fliegen die Fetzen. Seht selbst die Verfolgungsjagd des Jahres in bewegten Bildern – Anschnallen nicht vergessen!

LAUFZEIT	1 min. 15 sec.
----------	----------------



**FORBIDDEN SIREN**



Das Making of des Horror-Trips liefert euch heiße Infos direkt aus den Studios.

LAUFZEIT	5 min.
----------	--------



# 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  
Kennwort: OPM2-Disc-Service  
Max-Planck-Str. 13  
97204 Höchberg

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



**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 Ende des Spiels. Level 13 und die letzte Ebene

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

**SSX 3**




Schwingt euch auf euer Brett und erlebt einen fantastischen dritten Teil der Snowboard-Serie.

**FREIGESCHALTET:** Für Zoe sind sämtliche Abfahrten freigeschaltet und ihre Fähigkeiten sind bis ans Limit ausgereizt.

**ZU BEACHTEN:** Ladet den Spielstand und wählt Zoe als Charakter. Dann könnt ihr mit ihr losheizen!

**TIMESPLITTERS 2**




Unsere Ego-Shooter-Referenz überzeugt durch eine grandiose Optik, eine makellose Steuerung und jede Menge fette Ballermänner.

**FREIGESCHALTET:** Eine weitere Map von David Doak, dem Spieldesigner von "TimeSplitters".

**ZU BEACHTEN:** Der OPM2-Speicherstand muss im Menü erst geladen werden, bevor ihr loslegen könnt.

**MEDAL OF HONOR: RISING SUN**



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

**DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS**



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





# 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



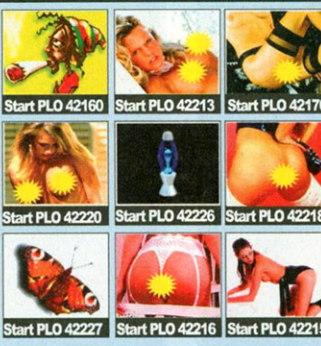
...UND VIELE MEHR!!

## 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

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
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
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**  
ZUM BEISPIEL: PLO42043

...ODER BESTELLE DIREKT

# 856742

09005060552 €3,63/Min 0900902307 €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!

Direkt Live Kontakt

SMS MIT "CARLA" AN: 84064

JEDE ANTWORT GRATIS!





## RAINBOW SIX 3

**Steuerkreuz:** Zur Seite lehnen,  
Tur langsam öffnen/schließen  
**Linker Analog-Stick:** Laufen  
**Rechter Analog-Stick:**  
Blickrichtung, Zielen  
Ⓐ Nacht-/Thermosicht  
ⓧ Zulu Befehl  
ⓧ Action  
ⓧ Team Stellung halten  
ⓧ Waffe wechseln

Ⓐ Sprachbefehl  
Ⓐ Schießen  
Ⓐ Nachladen  
ⓧ Pause

## JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

**Steuerkreuz/linker Analog-Stick:** Waffe wählen  
**Stick:** Waffe wechseln/Bond-Gespür, Steuerkreuz: Figur/  
Motorrad lenken  
**Rechter Analog-Stick:**  
Kamera justieren  
Ⓐ Hoher Schlag/Action  
ⓧ Handbremse  
ⓧ Waffe aufheben/Gas  
ⓧ Niedriger Schlag/Bremse

Ⓐ Gegner anvisieren  
Ⓐ Schleißen  
Ⓐ Waffe abfeuern  
Ⓐ Waffe wechseln  
ⓧ Pause  
ⓧ Manuell anvisieren

## DOWNHILL DOMINATION

**Steuerkreuz:** Lenken  
**Linker Analog-Stick:** Lenken  
**Rechter Analog-Stick:**  
Schlagen  
Ⓐ Schwerer Trick  
ⓧ Nach rechts schlagen  
ⓧ Beschleunigen  
ⓧ Nach links schlagen

Ⓐ Trick ausführen  
Ⓐ Trick ausführen  
Ⓐ Trick ausführen  
Ⓐ Springen  
ⓧ Pause

## KILL SWITCH

**Steuerkreuz:** Waffe wählen  
**Linker Analog-Stick:** Bewegen  
**Rechter Analog-Stick:**  
Zielen  
Ⓐ Aktion ausführen  
ⓧ Schlagen  
ⓧ Hechtsprung  
ⓧ Granate werfen

Ⓐ In Deckung gehen  
Ⓐ Waffe wechseln  
Ⓐ Feuern  
Ⓐ Nachladen  
ⓧ Pause

## NIGHTSHADE

**Steuerkreuz:** Magie auswählen  
**Linker Analog-Stick:**  
Steuerung  
**Rechter Analog-Stick:**  
Kameraeinstellung  
Ⓐ Treten  
Ⓐ Springen  
ⓧ Blitz-Lauf  
ⓧ Attacke

Ⓐ Wurfsterne  
Ⓐ Magie  
Ⓐ Gegner anvisieren  
Ⓐ Gegner wechseln  
ⓧ Pause

## URBAN FREESTYLE SOCCER

**Steuerkreuz:** Spieler steuern  
**Linker Analog-Stick:**  
Spieler steuern  
Ⓐ Tritt/Behindern  
Ⓐ Heber/Zweikampf  
Ⓐ Pass/Spieler wechseln  
ⓧ Schuss/Grätsche

Ⓐ Modifikator  
Ⓐ Sprint  
ⓧ Pause

## CRASH NITRO KART

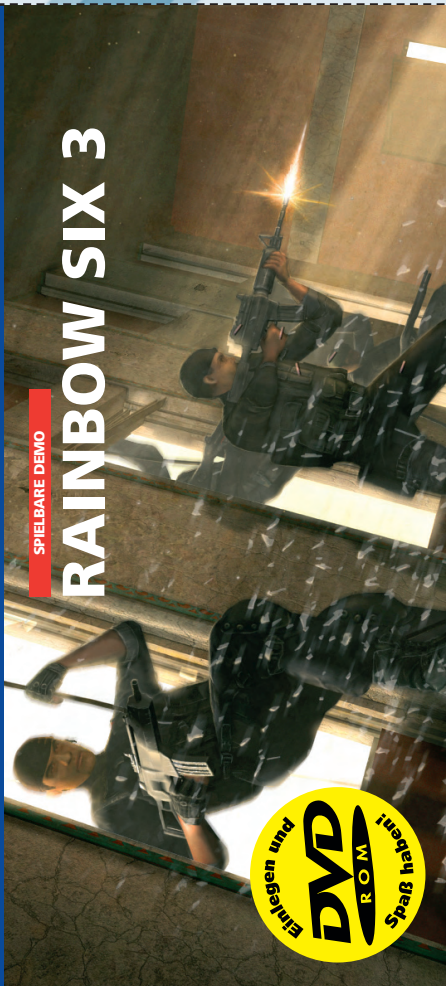
**Steuerkreuz/linker Analog-Stick:** Kart steuern  
Ⓐ Tacho einblenden  
Ⓐ Extras benutzen  
ⓧ Gas geben  
ⓧ Bremsen  
Ⓐ Springen  
Ⓐ Nach hinten schauen  
Ⓐ Springen  
ⓧ Pause

## WHIPLASH

**Linker Analog-Stick:**  
Spanx steuern  
**Rechter Analog-Stick:** Kamera  
Ⓐ Action  
Ⓐ Zerstören  
Ⓐ Springen  
Ⓐ Redmond schleudern,  
greifen  
Ⓐ Drücken, huschen  
Ⓐ Drücken, huschen  
ⓧ Pause/Optionen

## RAINBOW SIX 3

SPIELBARE DEMO



SPIELBARE DEMO

SPIELBARE DEMO

SPIELBARE DEMO

SPIELBARE DEMO

SPIELBARE DEMO

SPIELBARE DEMO

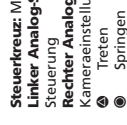
SPIELBARE DEMO

SPIELBARE DEMO

SPIELBARE DEMO

SPIELBARE DEMO

SPIELBARE DEMO



Nightshade

kill.switch

James Bond 007:  
Alles oder NichtsDownhill  
DominationCrash Nitro  
KartUrban Freestyle  
Soccer

Whiplash

Driver 3

.hack

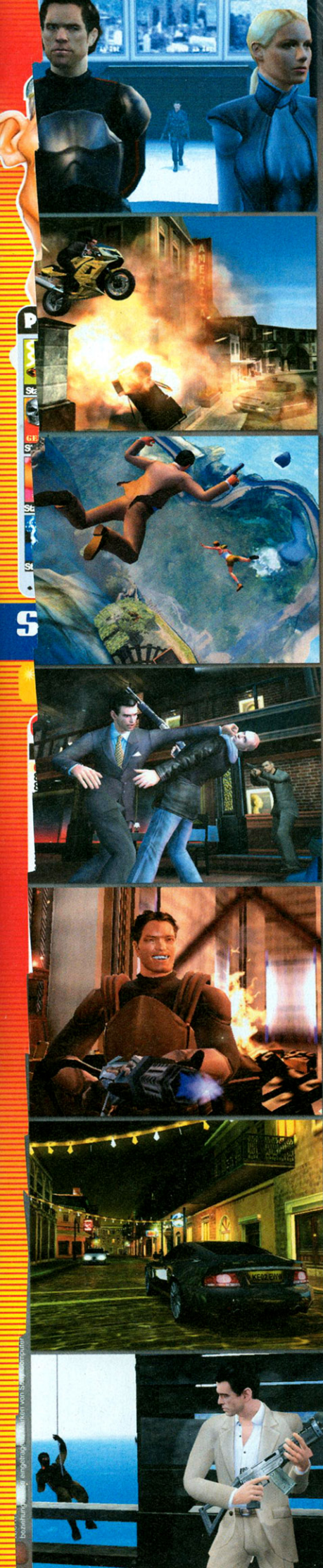
Der Hobbit

Forbitten Siren  
- Making offür  
DVD-Hülle

Das DVD-Cover passt in jede handelsübliche DVD-Hülle. Solche Hüllen findet ihr überall im Handel oder im OPM2-Shop auf Seite 126. Einfach das Cover ausschneiden, falten und einlegen – so archiviert ihr eure OPM2-Demos bequem und übersichtlich.







*Gut oder Böse?  
Geschüttelt oder gerührt?  
Leben oder Tod?  
Heidi oder Shannon?*

# ALLES ODER NICHTS™ 007™



Die Sicherheit der Welt liegt mal wieder in den Händen des besten Geheimagenten der Welt – in deinen. In einer brillanten Besetzung glänzen Pierce Brosnan in der Hauptrolle als James Bond, Shannon Elizabeth als Serena St. Germaine, Heidi Klum als Dr. Katya Nodanov und Mya als Agent Starling. Du setzt die neuesten Gadgets aus dem Q-Labor ein, fährst Bonds Aston Martin V12 Vantage und besiegst die Schurken dank eines brandneuen Nahkampfsystems. Deine Reise führt dich auf vier Kontinente – und deine Mission lautet: Rette die Welt. Starte deine Mission unter [www.eagames.de](http://www.eagames.de) [www.007aon.eagames.de](http://www.007aon.eagames.de)



Challenge Everything™



GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2



# PlayStation2 Games-News

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

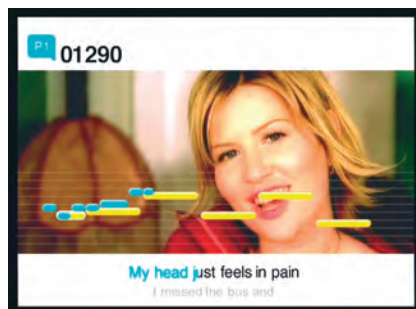
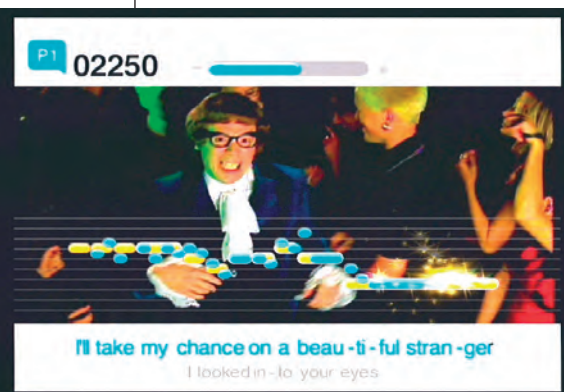
## singstar™

Aus zwei mach eins: Sony fusioniert "Singstar Pop" und "Singstar Classics" zu einem Spiel. Außerdem stehen fast alle Lieder des Karaoke-Spiels fest (siehe Liste). Zusätzlich zu diesen Songs wird es aber noch ein paar

Überraschungstitel geben, die speziell auf das deutsche Publikum zugeschnitten sind. Welche das genau sind, gibt Sony bekannt, sobald die Verhandlungen mit den Lizenzpartnern abgeschlossen sind. "Singstar" erscheint im Bundle mit zwei Mikrofonen.

**Titel:** Singstar

**Hersteller:** Sony | **Erscheint:** 19.05.04



Ab Mitte Mai dürft ihr bei "Singstar" alleine oder zu zweit um die Wette trällern.

## TRACKLIST

- Liberty X - Just a Little
- Mis-Teeq - Scandalous
- The Darkness - I Believe in a Thing Called Love
- A-Ha - Take on Me
- Pink - Get the Party Started
- Jamelia - Superstar
- Motorhead - Ace of Spades
- George Michael - Careless Whisper
- Avril Lavigne - Complicated
- Petula Clark - Downtown
- Sophie Ellis Bexter - Murder on the Dancefloor
- Daniel Bedingfield - If You're Not the One
- Carl Douglas - Kung Fu Fighting
- Rick Astley - Never Gonna Give You Up
- Westlife - World of Our Own
- Ricky Martin - Livin' on a Prayer
- Bill Withers - Ain't No Sunshine
- Madonna - Like a Virgin
- Roy Orbison - Pretty Woman
- SClub - Don't Stop Movin'
- Deee-Lite - Groove is in the Heart
- Sugababes - Round Round
- Elvis - Suspicious Minds
- Busted - Crashed the Wedding
- Village People - YMCA
- Good Charlotte - Girls and Boys
- Blondie - Heart of Glass
- Dido - Thank You
- Atomic Kitten - Eternal Flame
- Blue - One Love

## Gran Turismo 4

Über dem Release-Termin von "Gran Turismo 4" brauen sich langsam bedrohliche Verspätungs-Wolken zusammen. So wurde in den USA bereits vor wenigen Tagen bestätigt, dass der Edel-Racer dort erst im Herbst 2004 erscheinen wird.

Was das für die deutsche Version des Rennsimulators bedeutet, lässt sich derzeit noch nicht sagen – hier wird der Termin weiterhin für Sommer 2004 angegeben. Erfreu-

liche Neuigkeiten gibt es lediglich zum Online-Modus zu berichten. Pro Rennen sollen hier sechs menschliche Spieler gegeneinander antreten können. Zudem wird die Festplatte unterstützt – vermutlich zum Download neuer Spielinhalte. Schade, dass es dieses Zubehör noch nicht in Europa gibt.

**Titel:** Gran Turismo 4

**Hersteller:** Sony | **Erscheint:** Sommer 04

⚠ "Gran Turismo 4" wurde in den USA bereits auf Herbst verschoben. Unter Umständen könnte es also auch in Europa noch etwas dauern, bis ihr durch diese Pracht-Grafik düsen dürft.



## games ➔ ticker

**Aktuelle Spiele-News in Kürze**

**Neue Infos zum PSP:** Bislang nicht bestätigt, aber dennoch denkbar: Es sollen sich Spielstände von der PS2 auf den PSP übertragen lassen, wenn man das gleiche Game für beide Systeme besitzt.

Weiterhin soll es spezielle Spiele-Bundles geben, in denen zwei Versionen (PS2 und PSP) eines Titels enthalten sind.

**Online-Modi in Killzone:** Im Ego-Shooter aus dem Guerrilla-Lager sollen sich bis zu zwölf Spieler online bekämpfen dürfen. Außerdem wird es auch über ein Netzwerk möglich sein, sich im Team oder einzeln in elf Kriegsszenarios zu stürzen. Kommuniziert wird dann über das altbekannte USB-Headset.

**Cloud Strife auf PS2:** Angeblich soll sich ein Action-Spiel im Stile von "Devil May Cry" mit dem "Final Fantasy 7"-Helden Cloud Strife in Arbeit befinden.

**Malice ist zurück:** Das fantasievolle Action-Adventure rund um Kat hat endlich wieder einen Publisher. In Europa wird es von XIM Inc. vertrieben, die das Spiel unter ihrer Evolved-Games-Reihe veröffentlichen.

**Bombberman Online:** Hudson Software arbeitet an einem Online-Titel mit dem Namen "Bombberman Online". Wie viele Spieler beim Mehrspieler-Spaß antreten können, wurde leider noch nicht bekannt gegeben.



# Catwoman

Pünktlich zum Start des Kinostreifens schleicht Catwoman im Sommer auch auf der PS2. In dem düsteren Action-Adventure übernimmt ihr die Kontrolle über die Peitschen schwingende Superheldin im schwarzen Lack-Outfit.

Aktiviert ihr ihren speziellen Katzen-Sinn, verfärbt sich der Bildschirm und wichtige Objekte werden optisch hervorgehoben. Zusätzlich erkennt ihr dann den schwächsten Feind in eurer Umgebung und könnt diesen gezielt attackieren. Erste Bilder sehen sehr gut aus und lassen auf ein spannendes Abenteuer hoffen.

**Titel:** Catwoman

**Hersteller:** Electronic Arts

**Erscheint:** Sommer 2004



Catwoman bringt mit ihren wilden Sprüngen einen Wachmann zur Verzweiflung, der ihr im wahrsten Sinne des Wortes ans Leder will.

# Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Neue Infos und Bilder zur Videospielumsetzung von "Harry Potter und der Gefangene von Askaban" hat uns die Eulenpost direkt aus Hogwarts ins Haus getragen. Diesmal steuert ihr nicht mehr nur Harry, sondern dürft auch direkt als Ron oder Hermine knifflige Aufgaben lösen. Jeder der drei Freunde besitzt dabei einzigartige Fähigkeiten und Zauberkräfte, mit deren Hilfe sie es mit den gefährlichen Dementoren aufnehmen. Sogar das EyeToy wird unterstützt.

**Titel:** Harry Potter und der Gefangene von Askaban

**Hersteller:** Electronic Arts

**Erscheint:** Sommer 2004



Auch in der neuesten Filmumsetzung zaubern sich Nachwuchs-Magier Harry Potter und seine Freunde durch die Kerker von Hogwarts.

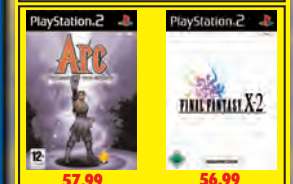
# PRIMAL GAMES®

THE GAME SOURCE

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

## PLAYSTATION 2

Grundgerät	169,99
Grundgerät Silver Inc. 2Pad's	219,99
Action Replay Max	37,99
Breitband Adapter Sony Original	37,99
Memory Card Original	27,99
Controller Sony Dual Shock	27,99
Baldurs Gate 2	57,99
Baphomets Fluch 3	59,99
Bloody Roar 4	55,99
Breath of Fire Dragon Quarter	39,99
Conan the Darke Axe	49,99
Crash Nitro Kart	52,99
Destruction Derby Online	55,99
Devil May Cry 2	39,99
Die Sims brechen aus	55,99
Downhill Domination	57,99
Dragon Ball Z Budokai 2	57,99
Dynasti Tactic 2	59,99
Eye Toy Groove	39,99
Eye Toy Play+ Kamera	49,99
Fifa 04	55,99
Final Fantasy X	29,95
Fussball Manager 04	49,99
Ghost Recon Jungle Strike	44,99
Gladiator Schwert der Rache UK	57,99
Gladius	57,99
Goblin Commander	44,99
GTA Doppel Box	59,99
Hardware Online	34,99
Herr der Ringe Rückkehr des Königs	55,99
Herr der Ringe die zwei Türme	29,99
Jack 2	57,99
Legacy of Kain Defiance	57,99
Kill Switch jetzt vorbestellen	56,99
Mafia	59,99
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
Midway Arcade Treasures	29,99
Mission Impossible	29,99
Music 3000	49,99
Prince of Persia	55,99
Pro Evolution Soccer 3	57,99
Ratchet&Clank 2	49,99
R:Racing	55,99
Risiko Weltetherschaft	49,99
Rogue Ops	55,99
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
Sphinx	44,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow	59,99
Spawn Armageddon jetzt vorbestellen	54,99
SSX 3	55,99
Swat Global Strike Team	54,99
Tekken 4	27,99
Terminator 3	29,99
This is Football 04	57,99
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



XIII .....29,99  
Yu Gi Oh Duelists of Roses .....57,99  
Z.O.E. Zone of the Enders 2 .....57,99

## PLAYSTATION

Beysblade .....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-NN & Zahlungsgebühr. Versand per Vorkasse 2,50 Euro Porto und sonst nichts Preisänderungen vorbehalten.  
Ab einem Software-Bestellwert von 99 EUR Portofrei, bei Nachnahme Sendungen anfallen nur noch die Post NN & Zahlungsgebühr.

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



## God of War

Eine ganz delikate Handlung beschert uns Sony mit seinem neuesten Action-Adventure, das im Frühjahr 2005 erscheinen soll. In "God of War" schlüpft ihr in die Rolle eines ehemaligen Soldaten, der sich, enttäuscht über sein Versagen, von einer Klippe stürzt. Während er fällt, ziehen die letzten drei Wochen seines Lebens noch einmal an ihm vorüber – genau die Ereignisse dieser Zeitspanne darf der Spieler dann an seiner

PlayStation2 nachspielen. Als Kulisse dient eine riesige Burg, die mit den gefährlichsten Monstern der griechischen Mythologie gefüllt ist. Dort vermutet der Soldat die Büchse der Pandora, welche er für seinen bevorstehenden Kampf gegen den Kriegsgott Ares benötigt. Wie sich das Abenteuer spielt, berichten wir euch spätestens nach der Computerspielmesse E3 im amerikanischen Los Angeles.

**Titel:** God of War

**Hersteller:** Sony | **Erscheint:** Frühjahr 05



🔊 Spannende Story und schöne Grafik: Leider erscheint "God of War" erst Anfang 2005.

## PS2-Bildtelefon

Auf der IPv6 Business Summit in Tokio demonstrierte Sony erstmals seine neue Videoconferencing-Software. Diese erlaubt es, mittels einer an die PlayStation2 angeschlossenen EyeToy-Kamera über das Internet mit PS2-Spielern aus aller Welt in Bild und Ton zu kommunizieren. Einziger Nachteil: Die Technologie funktioniert momentan lediglich mit dem brandneuen Internet-Protokoll IPv6. Derzeit surfen wir aber noch mit der Versionsnummer IPv4 durchs World Wide Web.



🔊 Hoffentlich auch bald für IPv4: Sonys neue Bildtelefon-Software für die PlayStation2.

## Jak 3 und Ratchet & Clank 3

Kurz vor Redaktionsschluss erreichten uns noch zwei brandneue Screenshots zu Sonys Vorzeig-Spielen "Jak 3" und "Ratchet & Clank 3". Genauere Informationen zu den Spielen selbst gibt es zwar noch nicht, aber spätestens auf der weltgrößten Videospielemesse E3 im Mai 2004 dürfen wir selbst Hand an die beiden Jump'n'Runs legen.

**Titel:** Jak 3

**Herst.:** Sony | **Erscheint:** Herbst 04



🔊 "Ratchet & Clank 3": Ihr dürft eure großen Waffen jetzt auch im Dschungel auspacken.

**Titel:** Ratchet & Clank 3

**Herst.:** Sony | **Erscheint:** Herbst 04

🔊 Mit oder ohne Stadt? Wir wissen es noch nicht. Aber schon anhand des ersten Screenshots lässt sich zweifelsohne sagen: Die Grafik von "Jak 3" wird wieder eine richtige Bombe!



### OPM2-Kommentar

## "Bestechung! Skandal!"



**Thomas Szedlak**

Stellv. Chefredakteur, OPM2

Die Vögel pfeifen's von den Dächern: Microsoft öffnet die Portokasse, und schwupps, führt Sam Fisher seinen zweiten Auftrag drei Monate lang exklusiv auf der Xbox aus.

Das ist ärgerlich, sehr sogar, aber wer jetzt "Bestechung!", "Skandal!" oder "Welchen Sinn hat mein Leben jetzt noch?" schreit, der möge sich an die vielen Spiele erinnern, bei denen Sony – mit viel Geld wohl gemerkt – eine zeitliche PS2-Exklusivität erkaufte. Oder dachtet ihr, es sei Zufall, dass jedes "GTA", jedes "Final Fantasy" und jede "Metal Gear"-Folge zuerst für die PS2 erscheint? Natürlich nicht. Exklusivität ist im Konsolen-Wettbewerb eine wichtige Waffe, und sei sie nur drei Monate lang geladen. Das lassen sich Sony, Microsoft & Co. eben viel kosten, denn hier geht's um Image und Verkaufszahlen der Konsole. Also gönnen wir den Microsoft-Jüngern ihr früheres "Splinter Cell 2" und freuen wir uns schon auf "Driver 3", "Gran Turismo 4" und "MGS 3" – die kommen nämlich nur für PS2!



# Splinter Cell: Pandora Tomorrow

## -verschoben!-



Katastrophenalarm: Die PS2-Version von "Splinter Cell: Pandora Tomorrow" wurde auf einen unbestimmten Termin verschoben! Einen genauen Grund dafür nennt Ubisoft nicht. Wir vermuten, dass die Herren von Microsoft einmal mehr ihre dicke Geldbörse gezückt haben. Deren Xbox-Version ist nämlich die einzige Konsolen-Variante, die termingerecht am 25. März erscheinen wird. Bereits Teil eins erschien auf diesem Weg einige Wochen im Voraus exklusiv für Microsofts Daddelbox.

Einen Vorteil hat diese Verschiebung aber auch für PS2-Besitzer: Während die Xbox-Version in der "Rohfassung" auf den Markt kommt, haben die Entwickler noch Zeit, das Spiel für die PS2 zu optimieren. Schon beim ersten Teil gabs für die PS2 viele Verbesserungen im Spielablauf und sogar noch ein Bonus-Level.

**Titel:** Splinter Cell: Pandora Tomorrow  
**Herst.:** Ubisoft | **Erscheint:** Sommer 04

# Cold Winter



📍 In diesem Schnee-Level stürmen gleich mehrere Gegner auf unseren Helden zu.

Die Swordfish Studios entwickeln derzeit einen spannenden Ego-Shooter mit genialem James-Bond-Flair. Ihr schlüpft in die Rolle des MI6-Agenten Andrew Sterling, der sich in einem chinesischen Gefängnis auf seine Hinrichtung vorbereitet. Als er von einem alten Freund befreit wird, löst dies ein Ereignis aus, das die Sicherheit der ganzen Erde gefährdet. In 15 Einzelspieler-Missionen ballert ihr euch durch Ägypten, Hongkong, Nordkorea und viele weitere Locations hindurch. Neben vielseitigen Spy-Gimmicks stehen euch noch 30 realistische Ballermänner zur Auswahl. Besonders stolz sind die Entwickler auf ihre Grafik-Routinen. Der Shooter glänzt mit unzähligen Licht-, Partikel- und Schatteneffekten.

**Titel:** Cold Winter  
**Herst.:** Swordfish | **Erscheint:** Herbst 04



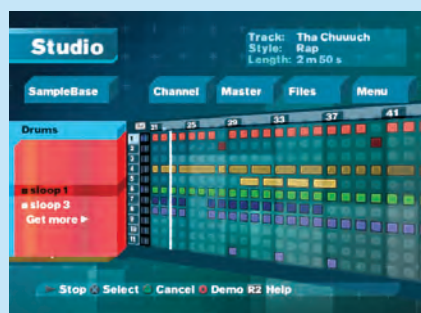
📍 Genial: "Cold Winter" hat hervorragende Oberflächentexturen und schöne Schatten.

# MTV Music Generator 3

Ihr wollt genau wie Altmeister Dieter Bohlen mit euren eigenen Kompositionen die Musik-Charts stürmen? Wieso versucht ihr es dann nicht mal mit dem "MTV Music

Generator 3"? Im Juni 2004 erscheint die neueste Version des vielseitigen Musik-Programms. Zur Auswahl stehen diesmal über 3.500 Soundsamples, mit denen ihr eure eigenen Hits produzieren könnt. Des Weiteren enthält der "MTV Music Generator 3" noch zehn angesagte Dance-Tracks – zum Beispiel von den Superstars der Band OutKast oder der Rap-Ikone Snoop Dogg – die ihr verändern oder komplett neu abmischen dürft. Ebenfalls neu: Erstmals besteht die Möglichkeit, eigene Sound-Samples direkt von einer in die PlayStation2 eingelezten Audio-CD aufzunehmen.

**Titel:** MTV Music Generator 3  
**Herst.:** Codemasters | **Erscheint:** Juni 04



📍 Auf dieser simplen grafischen Oberfläche komponiert ihr eure eigenen Superhits.

**Gamefreax.de**  
KOELNER STR. 166 / 53840 TROISDORF  
mehr in unserem onlineshop [www.gamefreax.de](http://www.gamefreax.de)

THE ULTIMATE SOURCE FOR VIDEOGAME EQUIPMENT

NINTENDO  
GAMECUBE

Microsoft  
XBOX

PlayStation-2

PlayStation

GAMEBOY ADVANCE

DVD  
VIDEO

und noch viel mehr  
in unserem >>>> SHOP



29,95

Schnurlose  
Dancingmat für z.B.  
Dance Dance Revolution



29,95



69,95



38,95

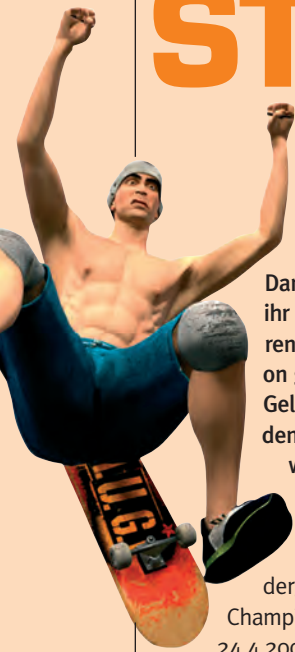
Mehr Speicher für's  
Geld: Original Sony  
Memorycard Doublepack

Dreifach Komponenten-  
Switchbox (YPbPr)

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



# KING OF STYLE 2004



Ihr glaubt, ihr seid der Skateboard-King bei "Tony Hawk's Underground"? So gar eure Freunde nennen euch nur noch Grind-Gott? Dann wird es aber mal Zeit, dass ihr eure Brett-Künste mit anderen Skate-Profis messt. Activision gibt euch dieses Jahr wieder Gelegenheit zu beweisen, ob ihr den Titel "King of Style 2004" wirklich verdient.

## Und so läuft's ab!

Die "Tony Hawk's Underground"-King-of-Style-2004-Championship findet vom 26.3. bis 24.4.2004 in acht deutschen Großstädten ausschließlich in Saturn-Outlets statt. Am Ende der Tour winkt den jeweils zwei Punktsiegern jeder Stadt der Einzug ins große Finale. Ort und Termin werden den Gewinnern umgehend nach der Auswertung bekannt gegeben. Hier erwarten die PS2-

Profis einige Überraschungen. Neben tollen Sachpreisen, die jedem Trendsportler und Tony-Fan das Herz höher schlagen lassen, erwartet den Sieger ein genialer Hauptgewinn! Er erhält eine komplett ausgestattete Heimkino-Anlage im Wert von 10.000 Euro. Na dann, viel Erfolg!

## Die Regeln!

Sämtliche Gewinner werden durch Spielen an "Tony Hawk's Underground"-Displays ermittelt. Das anwesende Promoterteam stellt sicher, dass die Highscores ordnungsgemäß in die Registrierungskarten aufgenommen und an Activision weitergeleitet werden. Zudem werden von den fünf besten Spielern digitale Fotos gemacht, die am folgenden Tag mit den Highscores der Spieler auf der Activision-Homepage veröffentlicht werden. Entscheidend für das Finale ist der innerhalb des Zeitlimits erreichte Gesamtpunktestand. Die Veranstaltungsorte lest ihr links unten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

### Vorrunde

**Level:** New Jersey  
**Skater:** Beliebig  
**Modus:** Einzelsession – Highscorejagd  
**Cheats:** Keine erlaubt, vorgegebene Stats

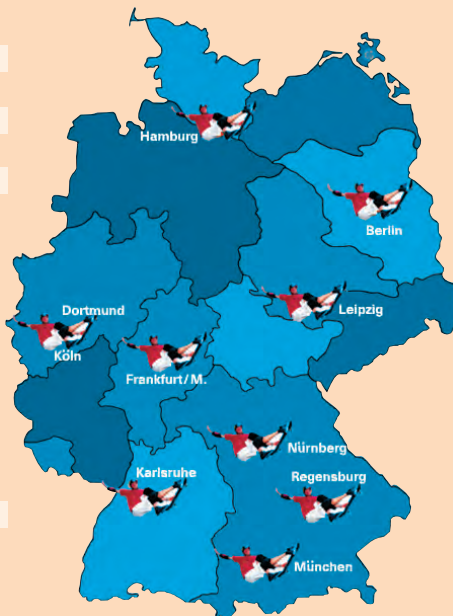
### Finale

**Level:** Wird erst am Tag des Finales bekannt gegeben.  
**Skater:** Eigener Skater  
**Modus:** Wird erst am Tag des Finales bekannt gegeben.

Jeder Teilnehmer darf drei Mal an den Übungs-Displays trainieren und hat jeweils einen Versuch an den Wettbewerbs-Displays. Die zwei Punktbesten jeder Stadt werden zum großen Finale eingeladen.

## Veranstaltungsorte & Termine der Vorrunden:

- 26./27. MÄRZ**  
Saturn Karlsruhe (Kaiserstr.)
- 26./27. MÄRZ**  
Saturn Hamburg (Mönckebergstr.)
- 02./03. APRIL**  
Saturn Köln (Hohestr.)
- 02./03. APRIL**  
Saturn Berlin (Schlossstr.)
- 16./17. APRIL**  
Saturn München (Riem)
- 16./17. APRIL**  
Saturn Leipzig (Hbf.)
- 23./24. APRIL**  
Saturn Nürnberg (Vordere Ledergasse)
- 23./24. APRIL**  
Saturn Dortmund (Westenhellweg)



## Spider-Man: The Movie 2

Maximales Kino-Feeling für das Videospiel – das verspricht Activision mit der neuesten PS2-Umsetzung des Hollywood-Blockbusters "Spider-Man 2". Bei den Synchronisationsarbeiten wurden weder Kosten noch Mühen gescheut. Dem PS2-"Spider-Man" verleiht, genau wie in der Filmvorlage, der Synchronsprecher Marius Clarén seine markante Stimme. Zusätzlich übernimmt Bernd Rumpf, wie auch schon im Kinofilm, die Stimme des Gegenspielers Doctor Otto Octavius.

**Titel:** Spider-Man: The Movie 2

**Herst.:** Activision **Erscheint:** 2004



📌 "Spider-Man: The Movie 2" erscheint erneut parallel zur Kinovorlage.

## Smash Court Tennis Pro Tournament 2

In diesem Sommer schickt uns Namco erneut auf den Tenniscourt. Im Nachfolger zu "Smash Court Tennis Pro Tournament" feiern einige namhafte Lizenzen Premiere. So dürft ihr diesmal sogar in Wimbledon das Racquet schwingen oder mit Sportlern wie Serena Williams, Lleyton Hewitt oder Juan Carlos Ferrero um eine der begehrten Trophäen spielen. Insgesamt sechs Spielmodi sorgen für Abwechslung im Tennis-Alltag.

**Titel:** Smash Court Tennis Pro Tourn. 2

**Herst.:** Namco **Erscheint:** Sommer 04



📌 Geniales Doppel: Wird Namcos Tennisspiel endlich die neue Genre-Referenz?



# FINAL FANTASY X-2

ファイナルファンタジー X-2

## GEWINNSPIEL

Hier könnt ihr diesen Monat richtig absahnen! In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir unzählige schicke Preise für alle "Final Fantasy X-2"-Fans.

### 1. - 3. Preis:

Jeweils ein Paket, bestehend aus einem lebensgroßen "Final Fantasy X-2"-Aufsteller, drei "Final Fantasy X-2"-Figuren (Yuna, Rikku und Paine) und dem PS2-Spiel "Final Fantasy X-2".  
(Gesamtwert pro Paket 210 Euro)

Um zu gewinnen, müsst ihr folgende Frage beantworten:

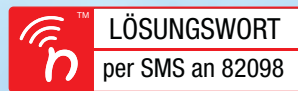
**In welchem Teil von "Final Fantasy" hatte Yuna ihren ersten Auftritt?**

■ Teil 11 ■ Teil 10 ■ Teil 9

Schreibt die Lösung auf eine Postkarte und schickt diese an:

Cypress GmbH  
Red. OPM2/Final Fantasy X-2  
Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

Teilnahme auch per SMS möglich!



max. 0,49 €/SMS, Anteil Vodafone-D2 0,12 €/SMS

Einsendeschluss ist der 16. April 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Electronic Arts und Cypress dürfen nicht teilnehmen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

### 4. - 5. Preis:

Jeweils ein PS2-Spiel "Final Fantasy X-2".  
(Wert: jeweils 60 Euro)

## Blood Rayne 2



ⓘ Mit scharfen Messern schnitzelt sich die Vampirdame erneut durch Gegnerhorden.

Sie ist halb Mensch, halb Vampir und im Oktober 2004 startet sie ihr zweites Abenteuer auf der PS2. Gut 60 Jahre nach der Handlung des indizierten ersten Teils kämpft die Hauptdarstellerin von "Blood Rayne 2" gegen den Kagan-Kult – dessen Anhänger wollen den Vampiren zur erneuten Herrschaft verhelfen. Hierfür beherrscht die athletische Superheldin effektive Angriffstaktiken. Sie kann mit ihren Stöckelschuhen an Geländern entlanggründen oder ihre Widersacher mit langen Messern buchstäblich auseinander nehmen. Die neue Grafik-Technologie von Teil zwei bietet ebenfalls einige Leckereien. In Echtzeit berechnete Licht- und Schatteneffekte dürften vor allem "Splinter Cell"-Fans aufhorchen lassen.

**Titel:** Blood Rayne 2

**Hersteller:** Majesco | **Erscheint:** 10/04



ⓘ Die neue Grafik-Engine von "Blood Rayne 2" kann sich wirklich sehen lassen.

### ! Neue Adresse !

Game-Press Verlag  
Grunewaldstr. 44  
10825 Berlin

Tel/Fax: 0700-426377377  
(€ 0,12 pro Minute)

Offizielle Lösung  
Final Fantasy X-2  
250 bebilderte Seiten,  
komplett in Farbe,  
inkl. aller Geheimnisse.  
14,99 €



Offizielle Lösung  
zu Deus Ex 2  
150 bebilderte Seiten,  
komplett in Farbe,  
inkl. aller Geheimnisse.  
14,99 €



Inoffizielle Lösung  
Leg. of Kain: Defiance  
50 bebilderte Seiten,  
inkl. Extras, Tipps,  
Cheats & Tricks.  
4,95 €



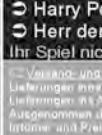
Sammlerkatalog  
für Yu-Gi-Oh Karten  
288 bebilderte Seiten,  
komplette Übersichten aller  
Karten in Deutschland,  
England und USA erschie-  
nenen Karten.  
8,50 €



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



Inoffizielle Lösung  
Arc: Twilight of the Sp.  
70 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
- ⊖ Beyon Good and Evil (14,99)
- ⊖ Breath of Fire 3, 4 oder 5 (14,99)
- ⊖ Castlevania
- ⊖ 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)
- ⊖ Final Fantasy 1-8 (12,50)
- ⊖ Ghosthunter
- ⊖ Harry Potter 1 oder 2
- ⊖ Herr der Ringe 3 (14,99)
- ⊖ Jak & Daxter 1 oder 2 (14,99)
- ⊖ Legaia 1 oder 2
- ⊖ Prince of Persia (14,99)
- ⊖ Ratchet & Clank 1 oder 2
- ⊖ Rayman 1 oder 3
- ⊖ Resident Evil (alle Teile)
- ⊖ Silent Hill 1, 2 DC oder 3
- ⊖ Summoner 1 oder 2
- ⊖ Tomb Raider (alle Teile)
- ⊖ XIII (14,95)

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

Ihr Spiel nicht dabei? Einfach im Fachhandel oder direkt bei uns nachfragen.  
Versand- und Zahlungsbedingungen:  
Lieferungen innerhalb Deutschlands zzgl. 2,50 € Portokosten (Briefsendungen) bzw. 3,50 € Paket (l. g.).  
Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorankauf (ab) zzgl. 4 € Portokosten.  
Ausgenommen alle besonders gekennzeichneten.  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

- 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.

## PlayStation2 auf der Überholspur

**PS2, PSP und PSX: Auf einer Pressekonferenz in Berlin skizzierte Sony Computer Entertainment Deutschland die Zukunft der Marke PlayStation.**



📍 SCED-Chef Manfred Gerdies: "2004 wird erneut ein PS2-Jahr!"



📍 Marketing-Leiter Ulrich Barbian: Neue Kampagne "Fun, anyone".

Vor dem Ausblick auf Hardware-Neuheiten wurden die vergangenen Monate analysiert – schließlich ist das Konsolen-Business ein Saisongeschäft und die Weihnachts-Welle 2003/2004 gerade verebbt. Der Sieger bei Marktanteilen und Umsatz: PS2. 2,4 Millionen verkaufte PS2-Konsolen und mehr als 500.000 verkaufte EyeToy-Kameras stärken Sony den Rücken. Der Konzern bleibt im Bereich der "Next-Generation"-Konsolen weit vor der Konkurrenz um die Marktführerschaft. Auch die inzwischen fast zehn Jahre alte PlayStation1 (als PSone im Handel) bringt noch immer beachtlichen Umsatz. 2004 allerdings hat die in Ehren ergraute Kiste ausgedient – die Konsole wird langsam vom Markt verschwinden. **Dafür erscheint schon im März die edle, limitierte "Aqua"-PS2-Edition in sanftem Blauton für 199 Euro (Bild unten).**



📍 Die Zukunft der mobilen Unterhaltung: PSP soll 2004 kommen.



📍 Futuristisch: Das Sony Center am Potsdamer Platz in Berlin. In einer Pressekonferenz zeigte SCED die Schwerpunkte des Jahres.

### Nächster Halt: PSP

Doch der PlayStation-Zug rollt schon zum nächsten Neuheiten-Bahnhof. Hoffentlich noch 2004 soll der PSP (PlayStation Portable) weltweit das "Mobile Gaming" revolutionieren. Das finale Design wird zwar erst in den kommenden Wochen offiziell gezeigt, die Anwendungen stehen jedoch zumindest weitestgehend fest: Stellt euch ein Gerät mit Memorystick-Slot und hochauflösendem TFT-Farbdisplay vor, das Spiele, Musik, Digitalkamera und GPS-Navigation kombiniert.

Doch im Fokus steht erst mal das Spielen: Ab Ende 2004 könnt ihr bekannte PS2-Marken wie "The Getaway" und "TIF" in neuen, aufregenden Weiterentwicklungen und Top-Grafik erwarten. Auch wichtige Publisher wie Electronic Arts, Rockstar Games und Konami entwickeln bereits fleißig Spiele für's tragbare Unterhaltungswunder.

### PSX: Die Entertainment-Maschine

Ebenfalls noch 2004 wird die PSX in Europa Fotos, Film, Musik und Spiel in einem Gerät kombinieren: Diese TV-Tuner/DVD-Recorder/DVD-Player/Photo/Games-Plattform wird dank einem "Graphic User Interface" (GUI) kinderleicht bedienbar sein. Alle Funktionen sind mit Piktogrammen (Symbolen) anzusteuern. Im Vergleich zur bereits ausgelieferten Japan-Version sollen diverse Updates und Verbesserungen bereits integriert sein. **➔ CHRISTIAN BLENDL**





# RULE THE UNDERGROUND

Powered by:

PlayStation 2  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

play  
PLAYSTATION  
VIDEO GAMES  
aktuell

## »KING OF STYLE«-CHAMPIONSHIP 2004

Startet durch in folgenden Städten:

26./27. März 2004 - Karlsruhe  
Saturn (Kaiserstraße)

26./27. März 2004 - Hamburg  
Saturn (Mönckebergstraße)

2./3. April 2004 - Köln  
Saturn (Hohestraße)

2./3. April 2004 - Berlin  
Saturn (Schlossstraße)

16./17. April 2004 - München  
Saturn (Riem)

16./17. April 2004 - Leipzig  
Saturn (Hauptbahnhof)

23./24. April 2004 - Nürnberg  
Saturn (Vordere Ledergasse)

23./24. April 2004 - Dortmund  
Saturn (Westenhellweg)

TONY HAWK'S  
UNDERGROUND



### Bist du der »King of Style 2004«?

Starte in der großen »King of Style«-Championship 2004 voll durch und messe dich mit den besten Konsolenskatern aus ganz Deutschland.

Exklusiv auf der PlayStation 2\* stellt ihr euer Können unter Beweis - das Motto lautet: »RULE THE UNDERGROUND«, denn du selbst als Spieler bist der Star des Spiels! Zeig, dass du das Zeug zum wahren »King of Style 2004« hast und zeig uns deine Skills und deinen Style!

Gewinnt eine komplette Home-Cinema-Anlage im Wert von € 10.000,-, zudem erhalten die Finalisten weitere tolle Sachpreise.

Dem »King of Style 2004« winkt noch ein Wahnsinns-Preis, der jeden Tony Hawk's Underground-Fan vor Neid erblassen lassen wird ...



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



© 2003 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und THUG ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwickelt von Neversoft Entertainment Inc. GameSpy und das „Powered By GameSpy“-Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenzen für die Verwendung auf der PlayStation 2, „PlayStation“ und „PlayStation“ logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Genehmigung von Microsoft verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



HAWK SHOES  
SKATEBOARD FOOTWEAR DESIGNED BY TONY HAWK



NEVERSOFT

ACTIVISION®

\* Die Gesichtserstellung ist ein exklusives PlayStation2-Feature und setzt eine Internetverbindung voraus.



Das OPM2

# Castlevania®

## Gewinnspiel

### Aufgepasst,

hier gibts was Fettes zu gewinnen! Euer OPM2 und Konami verlosen **megastarke Preise** zu Konamis jüngstem Action-Hit "Castlevania".

**Hauptpreis:** Eine PlayStation2, das PS2-Spiel "Castlevania" und das exklusive "Castlevania"-Artbook.

**2. – 6. Preis:** Je ein "Castlevania Premium Pack" (nur in Japan erhältlich!): Soundtrack, japanisches "Castlevania"-Spiel, Kalender, hochwertiges Bild. Dazu gibts jeweils die deutsche Version von "Castlevania".

Um einen dieser starken Preise zu ergattern, müsst ihr unsere Gewinnfrage beantworten:

**Wie heißt der Held von "Castlevania"?**

■ LEO ■ LEON ■ LENA

Schreibt die Lösung auf eine Postkarte und schickt diese an:

CyPress GmbH

OPM2/Castlevania-Gewinnspiel

Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg

Teilnahme auch per SMS möglich!

**LÖSUNGSWORT**  
per SMS an 82098

max. 0,49 €/SMS, Anteil Vodafone-D2 0,12 €/SMS

Einsendeschluss ist der 12. April 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von CyPress und Konami dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.





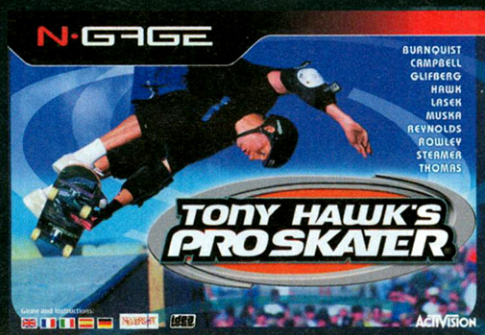
# Zeig uns, was du drauf hast!



Erweiterte Möglichkeiten nur für das N-Gage™ Spiele-Terminal. Zwei Multiplayer-Einstellungen über Bluetooth.



Erweiterte Möglichkeiten nur für das N-Gage™ Spiele-Terminal. Kabellose Multiplayer-Begegnungen über Bluetooth.



Erweiterte Möglichkeiten nur für das N-Gage™ Spiele-Terminal. Multiplayer-Wettkampf mit bis zu zwei Spielern über Bluetooth.



Erweiterte Möglichkeiten nur für das N-Gage™ Spiele-Terminal. Fünf Multiplayer-Levels über Bluetooth.

## Kabellose Multiplayer-Spiele

Spiele von führenden Publishern auf Game Cards  
Beeindruckende 3-D-Grafik  
Bluetooth-Technik für mobiles Spielvergnügen  
Triband-Mobiltelefon  
MP3-Player und UKW-Stereo-Radio

[n-gage.com/de](http://n-gage.com/de)



**N-GAGE**  
NOKIA

anyone  
anywhere



# PS2-Spiele: Das alles kommt!

## März 2004

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
.hack: Vol. 1	Rollenspiel	Atari	11.03.2004	***
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Codemasters	März	***
Champions of Norrath: Realms of Everquest	Rollenspiel	Ubisoft	25.03.2004	*****
Die Sims Platinum	Simulation	Electronic Arts	05.03.2004	*****
Ein Kater macht Theater	Jump'n'Run	Vivendi	19.03.2004	*
Forbidden Siren	Horror-Adventure	Sony	10.03.2004	***
Ghost Recon: Jungle Storm	Taktik-Shooter	Ubisoft	04.03.2004	*****
Glass Rose	Adventure	Capcom	26.03.2004	***
Goblin Commander	Strategie	BigBen	19.03.2004	****
Mega Man X7	Action	Capcom	05.03.2004	***
MTX: Mototrax	Offroad-Rennspiel	Activision	18.03.2004	***
MX Unleashed	Action-Rennspiel	THQ	19.03.2004	*****
Nightshade	Action	Atari	04.03.2004	*****
R: Racing	Rennsimulation	Electronic Arts	26.03.2004	***
Rainbow Six 3	Taktik-Shooter	Ubisoft	25.03.2004	*****
R-Type Final	Shoot'em-Up	BigBen	26.03.2004	*****
Schumacher Kart World Tour	Rennsimulation	BigBen	26.03.2004	**
Scooby Doo! Fluch der Folianten	Jump'n'Run	THQ	19.03.2004	**
Socom II: U.S. Navy SEALs	Taktik-Shooter	Sony	10.03.2004	*****
Spawn Armageddon	Action	Electronic Arts	12.03.2004	*****
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	25.03.2004	*****
Sprint Cars	Action-Rennspiel	BigBen	12.03.2004	**
Spy Hunter 2	Action-Rennspiel	Konami	05.03.2004	***
Super Farm	Geschicklichkeit	BigBen	12.03.2004	**
Tak und die Macht des JuJu	Jump'n'Run	THQ	12.03.2004	*****
This Is Football 2004	Fußball	Sony	24.03.2004	*****
World Championship Pool	Billard	BigBen	05.03.2004	**

CHAMPIONS OF NORRATH:  
REALMS OF EVERQUEST



DIE SIMS  
PLATINUM



FORBIDDEN  
SIREN



GHOST RECON:  
JUNGLE STORM



R: RACING



RAINBOW SIX 3



SOCOM II:  
U.S. NAVY SEALs



TAK UND DIE  
MACHT DES JUJU



THIS IS  
FOOTBALL 2004



ALIAS



FIREFIGHTER  
F.D. 18



RIDING  
SPIRITS 2



RISE TO HONOUR



CY GIRLS



## April 2004

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
Alias	Action	Acclaim	08.04.2004	***
Deadly Skies	Action	Konami	April	***
Firefighter F.D. 18	Action-Adventure	Konami	April	***
Hyper Street Fighter 2	Beat'em-Up	Capcom	30.04.2004	**
Project Zero 2: Crimson Butterfly	Horror-Adventure	Ubisoft	April	*****
Riding Spirits 2	Rennsimulation	Capcom	30.04.2004	***
Rise to Honour	Action-Adventure	Sony	07.04.2004	***
SOCOM: U.S. Navy Seals (Platinum)	Taktik-Shooter	Sony	April	*****
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Konami	April	***
Way of the Samurai 2	Action-Adventure	Capcom	30.04.2004	***

## Mai 2004

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
Cy Girls	Action-Adventure	Konami	Mai	***
Van Helsing	Action-Adventure	Vivendi	14.05.2004	*****



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



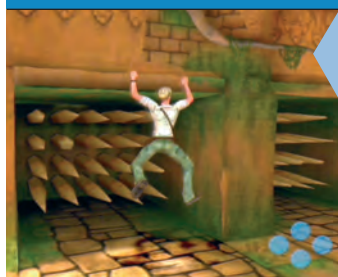
## Sonstige Termine 2004

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
100 Bullets	Action	Acclaim	Sommer	***
Adiboo & die Jagd auf die Energiepiraten	Edutainment	Vivendi	Frühling	**
Akte X: Resist or Serve	Horror-Adventure	Vivendi	Sommer	***
Altered Beast	Action	Sega	Sommer	***
Ape Escape Olympia	Geschicklichkeit	Sony	Herbst	****
Aquanox 2: Revelation	Action	BigBen	Frühling	***
Area 51	Ego-Shooter	Konami	Winter	***
Black9	Action-Adventure	Vivendi	Winter	***
Blowout	Action	Vivendi	Herbst	***
Chronicles of Riddick	Action	Vivendi	Sommer	****
Cold Winter	Action	Vivendi	Winter	***
Combat Elite: WWII Paratroopers	Ego-Shooter	Acclaim	Sommer	****
Driver 3	Action-Rennspiel	Atari	Sommer	*****
Dynasty Warriors 5	Action-Strategie	THQ	Herbst	****
Euro 2004	Fußball	Electronic Arts	Sommer	****
Fahrenheit	Action-Adventure	Vivendi	Winter	****
Fight Club	Action	Vivendi	Winter	***
Final Fantasy 11	Rollenspiel	Sony	Winter	*****
Ghostmaster	Simulation	Vivendi	Sommer	***
Gradius V	Shoot'em-Up	Konami	Herbst	****
Gran Turismo 4	Rennsimulation	Sony	Herbst	*****
Grand Theft Auto 5	Action	Take 2	Winter	*****
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	Atari	Sommer	****
Hitman 3: Contracts	Stealth-Action	Eidos	Frühling	*****
Initial D	Action	Sega	Sommer	***
Juiced	Action-Rennspiel	Acclaim	Herbst	***
Karaoke Stage	Musikspiel	Konami	Sommer	****
Kingdom Hearts 2	Rollenspiel	Sony	Sommer	*****
Kookabonga	Partyspiel	Vivendi	Herbst	***
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Action-Adventure	Vivendi	Herbst	***
McFarlane's Evil Prophecy	Action	Konami	Herbst	***
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	Konami	Herbst	*****
NARC	Action-Adventure	Konami	Winter	***
Neo Contra	Action	Konami	Winter	****
Onimusha 3	Action-Adventure	Capcom	Herbst	*****
Onimusha Blade Warriors	Beat'em-Up	Capcom	Sommer	*****
Pro Evolution Soccer 4	Fußball	Konami	Herbst	*****
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Action	Konami	Herbst	***
Red Ninja	Action	Vivendi	Winter	***
Resident Evil: Outbreak	Horror-Adventure	Capcom	Sommer	****
Silent Hill 4: The Room	Horror-Adventure	Konami	Herbst	*****
Singstar	Musikspiel	Sony	Sommer	****
StarCraft Ghost	Action	Vivendi	Herbst	****
Syphon Filter: The Omega Strain	Stealth-Action	Sony	Sommer	****
Terminator 3: Redemption	Action	Atari	Herbst	****
The Nightmare Before Christmas	Horror-Adventure	Capcom	Herbst	***
The Red Star	Action	Acclaim	Winter	****



# Alle Top-Hits im Überblick

## Abenteuer



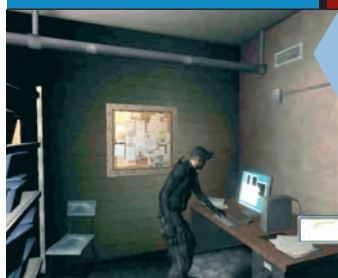
- 1 Baphomet's Fluch 3**  
Hersteller: THQ  
Test: 82% in OPM2 13/2003
- 2 Flucht von Monkey Island**  
Hersteller: Electronic Arts  
Test: 82% in OPM2 09/2001
- 3 Shadow of Memories**  
Hersteller: Konami  
Test: 82% in OPM2 05/2001

## Action

- 1 GTA: Vice City (dt.)**  
Hersteller: Take 2  
Test: 92% in OPM2 01/03
- 2 Freedom Fighters**  
Hersteller: Electronic Arts  
Test: 88% in OPM2 10/03
- 3 Z.O.E.: 2nd Runner**  
Hersteller: Konami  
Test: 86% in OPM2 10/03



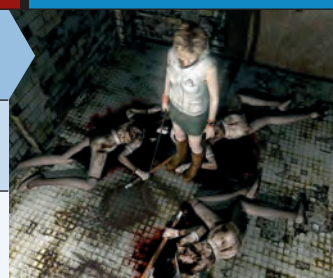
## Action-Adventure



- 1 Splinter Cell**  
Hersteller: Ubisoft  
Test: 91% in OPM2 05/2003
- 2 MGS 2: Substance**  
Hersteller: Konami  
Test: 90% in OPM2 04/2003
- 3 Legacy of Kain: Defiance**  
Hersteller: Eidos  
Test: 87% in OPM2 03/2004

## Horror-Adventure

- 1 Silent Hill 3**  
Hersteller: Konami  
Test: 90% in OPM2 06/03
- 2 Alone in the Dark 4**  
Hersteller: Atari  
Test: 88% in OPM2 11/01
- 3 Das Ding**  
Hersteller: Vivendi  
Test: 86% in OPM2 10/02



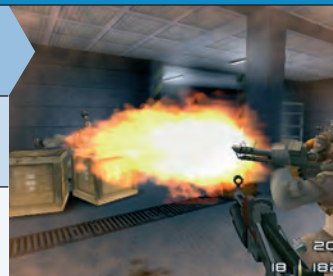
## Beat'em-Up



- 1 Soul Calibur 2**  
Hersteller: Electronic Arts  
Test: 92% in OPM2 11/03
- 2 Virtua Fighter 4 Evolution**  
Hersteller: Atari  
Test: 91% in OPM2 09/03
- 3 Dead or Alive 2**  
Hersteller: Sony  
Test: 89% in OPM2 02/01

## Ego-Shooter

- 1 TimeSplitters 2**  
Hersteller: Eidos  
Test: 92% in OPM2 11/02
- 2 Medal of Honor: Frontline**  
Hersteller: Electronic Arts  
Test: 89% in OPM2 07/02
- 3 Warhammer 40.000: Fire Warrior**  
Hersteller: THQ  
Test: 86% in OPM2 11/03



## Geschicklichkeit



- 1 Frequency**  
Hersteller: Sony  
Test: 82% in OPM2 07/02
- 2 Flipnic**  
Hersteller: Ubisoft  
Test: 80% in OPM2 02/04
- 3 Super Bust-A-Move**  
Hersteller: Acclaim  
Test: 77% in OPM2 01/01

## Jump'n'Run

- 1 Ratchet & Clank 2**  
Hersteller: Sony  
Test: 93% in OPM2 13/03
- 2 Jak 2: Renegade**  
Hersteller: Sony  
Test: 89% in OPM2 11/03
- 3 Sly Raccoon**  
Hersteller: Sony  
Test: 89% in OPM2 02/03



## Rollenspiel



- 1 Final Fantasy X-2**  
Hersteller: Sony  
Test: 87% in OPM2 03/03
- 2 Dark Chronicle**  
Hersteller: Sony  
Test: 86% in OPM2 10/03
- 3 Baldur's Gate: Dark Alliance 2**  
Hersteller: Interplay/Acclaim  
Test: 84% in OPM2 01/04

## Strategie

- 1 Gladius**  
Hersteller: Activision  
Test: 86% in OPM2 12/03
- 2 Die Sims brechen aus**  
Hersteller: Electronic Arts  
Test: 85% in OPM2 01/04
- 3 Theme Park World**  
Hersteller: Electronic Arts  
Test: 84% in OPM2 02/01





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 11/02
- 2** Burnout 2  
Hersteller: Acclaim  
Test: 90% in OPM2 11/02
- 3** Need for Speed: Underground  
Hersteller: Electronic Arts  
Test: 88% in OPM2 13/03

### Formel 1-Rennspiel



- 1** F1 2001  
Hersteller: Electronic Arts  
Test: 88% in OPM2 11/01
- 2** Formel Eins 2002  
Hersteller: Sony  
Test: 78% in OPM2 9/03
- 3** F1 Career Challenge  
Hersteller: Electronic Arts  
Test: 77% in OPM2 7/03

### Rennsimulation



- 1** Gran Turismo 3: A-spec  
Hersteller: Sony  
Test: 93% in OPM2 08/01
- 2** DTM Race Driver  
Hersteller: Codemasters  
Test: 86% in OPM2 09/02
- 3** Moto GP 2  
Hersteller: Sony  
Test: 85% in OPM2 03/02

### Offroad-Rennspiel



- 1** Colin McRae Rally 4  
Hersteller: Codemasters  
Test: 87% in OPM2 10/03
- 2** WRC 3  
Hersteller: Sony  
Test: 86% in OPM2 13/03
- 3** V-Rally 3  
Hersteller: Atari  
Test: 84% in OPM2 08/02

### Basketball



- 1** NBA Street Vol. 2  
Hersteller: Electronic Arts  
Test: 86% in OPM2 06/03
- 2** ESPN NBA Basketball  
Hersteller: Atari  
Test: 85% in OPM2 13/03
- 3** NBA Live 2004  
Hersteller: Electronic Arts  
Test: 85% in OPM2 12/03

### Eishockey



- 1** ESPN NHL Hockey  
Hersteller: Atari  
Test: 89% in OPM2 12/03
- 2** NHL 2004  
Hersteller: Electronic Arts  
Test: 88% in OPM2 12/03
- 3** NHL Hitz Pro  
Hersteller: Konami  
Test: 83% in OPM2 12/03

### Fußball



- 1** Pro Evolution Soccer 3  
Hersteller: Konami  
Test: 92% in OPM2 12/3
- 2** TIF: This Is Football 2003  
Hersteller: Sony  
Test: 85% in OPM2 11/02
- 3** FIFA Football 2004  
Hersteller: Electronic Arts  
Test: 81% in OPM2 12/03

### Trendsport



- 1** SSX 3  
Hersteller: Electronic Arts  
Test: 90% in OPM2 12/03
- 2** Tony Hawk's Underground  
Hersteller: Activision  
Test: 90% in OPM2 13/03
- 3** Aggressive Inline  
Hersteller: Acclaim  
Test: 87% in OPM2 09/02

### Sonstige Sportspiele



- 1** ESPN NFL Football  
Hersteller: Atari  
Test: 92% in OPM2 12/03
- 2** Virtua Tennis 2  
Hersteller: Acclaim  
Test: 85% in OPM2 01/03
- 3** Tiger Woods PGA Tour 2004  
Hersteller: Electronic Arts  
Test: 85% in OPM2 11/03

## Test verpasst? Kein Problem!

Es gibt doch nichts Schöneres als eine komplette OPM2-Kollektion. Deshalb könnt ihr fehlende OPM2-Ausgaben auf Seite 126 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 Videospiele-Magazine: Welche aktuellen Spiele schneiden durchgängig gut ab, welche werden nur von wenigen Magazinen in den Himmel gelobt? Hier erfahrt ihr in kompakter Form alle wichtigen Test-Details!

Titel	OPM2	play	Play Zone	Maniac	Game Pro	Screen-fun
CASTLEVANIA	86%	83%	82%	86%	81%	2
DOWNHILL DOMINATION	71%	85%	80%	82%	78%	
DYNASTY WARRIORS 4	69%	—	—	—	—	—
FINAL FANTASY X-2	87%	85%	—	—	—	—
I-NINJA	77%	81%	80%	79%	80%	—
JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	84%	85%	85%	82%	83%	—
KAENA	76%	76%	68%	48%	74%	—
KILL SWITCH	71%	75%	70%	74%	60%	—
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	87%	87%	90%	86%	88%	—
MIDWAY ARCADE TREASURES	70%	70%	67%	69%	70%	—
NIGHTSHADE	75%	—	—	—	—	—
PUYO POP FEVER	63%	63%	—	75%	71%	—
R: RACING	68%	70%	—	72%	76%	—
RISIKO: DIE WELTHERRSCHAFT	34%	—	72%	46%	48%	—
ROBOCOP	49%	46%	—	—	—	—
ROGUE OPS	78%	80%	77%	80%	74%	—
SCOOPY DOO: FLUCH DER FOLIANTEN	54%	54%	—	—	—	—
SPAWN ARMAGEDDON	70%	58%	67%	58%	56%	—
SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE	83%	85%	80%	79%	84%	—
WHIPLASH	72%	72%	78%	74%	79%	—
WRATH UNLEASHED	63%	—	70%	—	—	—

## Die PlayStation2-Hits\*

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

Platz	Titel	Genre	Hersteller
1	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	Action-Rennspiel	EA
2	FIFA FOOTBALL 2004	Fußball	EA
3	MEDAL OF HONOR: RISING SUN	Ego-Shooter	EA
4	HERR DER RINGE: RÜCKKEHR DES...	Action	EA
5	MAX PAYNE 2	Action	Rockstar
6	DIE SIMS BRECHEN AUS	Strategie	EA
7	EYETOY: PLAY + KAMERA	Geschicklichkeit	Sony
8	BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	Rollenspiel	Interplay
9	FINDET NEMO	Geschicklichkeit	THQ
10	RTL SKISPRINGEN 2004	Sport	THQ

## PlayStation2-Platinum\*

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

Platz	Titel	Genre	Hersteller
1	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	Ego-Shooter	EA
2	TEKKEN 4	Beat'em-Up	Sony
3	GRAN TURISMO 3: A-SPEC	Rennsimulation	Sony
4	HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	Action	EA
5	FINAL FANTASY X	Rollenspiel	Sony
6	BURNOUT 2	Action-Rennspiel	Acclaim
7	FIFA FOOTBALL 2003	Fußball	EA
8	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	Action	Eidos
9	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	Action	EA
10	CONFLICT DESERT STORM	Action	Codemasters

## Most Wanted – Lesercharts

Auf welche Spiele freut ihr euch am meisten? Eine Umfrage auf unserer Website [www.opm2.de](http://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	FINAL FANTASY 12	Rollenspiel	Square Enix	2005
4	KILLZONE	Ego-Shooter	Sony	Som. 2004
5	SPLINTER CELL 2	Action	Ubisoft	Som. 2004
6	DRIVER 3	Rennspiel	Atari	06/2004
7	RAINBOW SIX 3	Taktik-Shooter	Ubisoft	03/2004
8	SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS	Taktik-Shooter	Sony	03/2004
9	RESIDENT EVIL: OUTBREAK	Act.-Advent.	Capcom	Som. 2004
10	ONIMUSHA 3	Action	Capcom	Som. 2004





# 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

[www.prince-of-persia.de](http://www.prince-of-persia.de)

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

ALLE SPIELE  
NUR  
2,99 €

SHOOTER



HANDY-TYPEN:  
CDEGKORST



HANDY-TYPEN:  
ABCDEFGHIKOR



HANDY-TYPEN:  
EF



HANDY-TYPEN:  
CGKQR

RAYMAN 3



HANDY-TYPEN:  
BCDEFHKL



HANDY-TYPEN:  
BCDEFKL



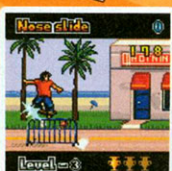
HANDY-TYPEN:  
ABCDEFGHIKLNORPS



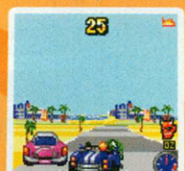
HANDY-TYPEN:  
ABCHK



HANDY-TYPEN:  
BCDEGHKL



HANDY-TYPEN:  
ABCDEFGHIKLQR



HANDY-TYPEN:  
CDEFGHQR

PLATFORM

SPORTS

GAMELOFT'S SOLITAIRE



HANDY-TYPEN:  
ACDEFGIMNQR



HANDY-TYPEN:  
ABCDEFGHIKLNOS



HANDY-TYPEN:  
BCDEFHKL



HANDY-TYPEN:  
CGQR



HANDY-TYPEN:  
CDNO



HANDY-TYPEN:  
BCDEFHKLN

ACTION

Wo findest du den Buchstaben, der für dein Handy steht:

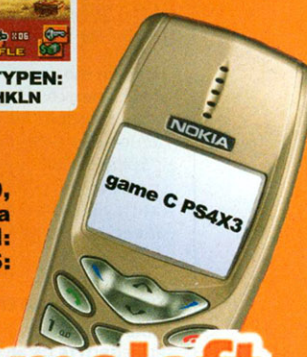
Motorola T720 | B: Motorola V300, V500, V525, V600 | C: Nokia 3510i | D: Nokia 3100, 3300, 5100, 600, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250(i) | E: Nokia 3650, 3660, 7650, N-Gage | F: Nokia 6600 | G: Nokia 6110 H: Sagem My V65 | I: Samsung E700 | J: Sharp GX10 | L: Sharp GX20 | M: Sony Ericsson T610 | N: Sony Ericsson Z600 | O: Siemens S55, M55 | P: Siemens SL55 | Q: Siemens C55 | R: Siemens M50 | S: Siemens MC60 | T: Siemens C60

So kommen die besten Spiele auf dein Handy!

Schick eine SMS\* (EUR 2,99/SMS) mit dem Text **game Handy-Buchstabe PS4X3** an die 83838. Setze dabei Handy-Buchstabe durch den oben angegebenen Buchstaben für dein Handy. Der SMS-Text für ein Nokia 3510i lautet also z.B.: **game C PS4X3** (mit Leerstellen wie angegeben). Dann erhältst du eine SMS mit einem Link zu unserem WAP-Portal. Folge der Anleitung zum Download deines Wunsch-Spiels.

**gameLoft**

Mehr Spiele auf  
[www.gameloft.de](http://www.gameloft.de)!










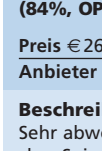
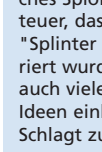
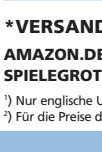

Ein Spiel musst du eine SMS zum Preis von €2,99 versenden. Vodafone: davon 12 Cent je SMS für Vodafone Leistung. Die für den Download anfallenden Kosten erläßt du von deinem Netzanbieter. Bitte prüf ob dein Handy korrekt für WAP eingestellt ist. Fragen zum Download oder Problemen wende dich bitte per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



# 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*
	<b>TITEL</b>								
	Castlevania	ab 12	54,99	56,85	<b>46,99</b>	59,00	52,50	47,99	49,99
	Downhill Domination	ab 16	54,99	–	–	–	54,50	<b>49,99</b>	52,99
	Dynasty Warriors 4: Extreme Legends	ab 12	34,95	–	<b>23,99</b>	34,99	31,50	27,99	–
	Final Fantasy X-2	ab 12	59,99	49,85	<b>48,99</b>	–	54,90	49,99	52,99
	I-Ninja	ab 6	59,99	56,85	<b>46,99</b>	59,00	54,90	47,99	52,49
	James Bond: Alles oder Nichts	ab 16	57,99	56,85	<b>46,99</b>	–	51,50	<b>46,99</b>	49,99
	Kaena	ab 12	–	–	–	–	56,90	–	–
	kill.switch	ab 16	58,99	56,85	<b>46,99</b>	–	56,90	48,99	51,99
	Legacy of Kain: Defiance	ab 16	54,99	58,85	<b>46,99</b>	55,00	55,50	49,99	53,99
	Midway Arcade Treasures	ab 6	27,99	–	<b>23,99</b>	–	54,90	27,99	–
	Nightshade	ab 16	44,95	46,85	46,99	–	<b>44,90</b>	44,99	–
	Puyo Pop Fever	frei	27,45	29,85	43,99	–	<b>28,90</b>	–	–
	R: Racing	frei	59,99	49,85	–	–	51,90	<b>47,99</b>	–
	Risiko: Die Weltherrschaft	ab 6	<b>34,99</b>	35,85	46,99	–	37,90	44,99	–
	Robocop	ab 16	59,99	49,85	<b>43,99</b>	59,95	52,50	–	50,99
	Rogue Ops	ab 16	59,99	59,85	<b>46,99</b>	57,00	51,50	47,99	49,99
	Scooby Doo! Fluch der Folianten	frei	39,99	–	–	<b>39,95</b>	–	39,99	–
	Spawn Armageddon	ab 16	57,99	56,85	<b>46,99</b>	–	51,50	47,99	–
	Sphinx und die verfluchte Mumie	ab 12	44,99	43,85	46,99	–	42,90	<b>39,99</b>	41,99
	Whiplash	ab 6	–	58,85	<b>46,99</b>	–	55,90	52,99	51,99
	Wrath Unleashed	ab 12	54,99	54,85	<b>46,99</b>	–	51,50	49,99	–

## Die drei OPM2-Einkaufstipps des Monats

### MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA (84%, OPM2 01/2004)

**€ 26,99**

Preis € 26,99 Alter: ab 12  
Anbieter [www.Gameexpert.de](http://www.Gameexpert.de)

#### Beschreibung

Sehr abwechslungsreiches Spionage-Abenteuer, das zwar von "Splinter Cell" inspiriert wurde, jedoch auch viele eigene Ideen einbringt. Schlagt zu!



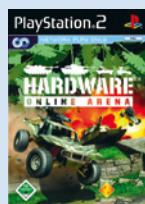
### HARDWARE ONLINE ARENA (78%, OPM2 10/2003)

**€ 19,99**

Preis € 19,99 Alter: ab 16  
Anbieter [www.amazon.de](http://www.amazon.de)

#### Beschreibung

Knallharte Online-Schlachten mit Panzern, Jeeps und Erkundungsfahrzeugen, die realistisch und ruckelfrei auf der Mattscheibe laufen. Online-Action pur!



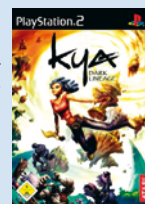
### KYA: DARK LINEAGE (87%, OPM2 13/2003)

**€ 27,90**

Preis € 27,90 Alter: 6  
Anbieter [www.okayssoft.de](http://www.okayssoft.de)

#### Beschreibung

Fantastisches Hüpf-Abenteuer mit unzähligen Rätseln, einer Prise Humor und einem gewaltigen Umfang. Dieses Jump'n'Run mit Kya ist ein echter Geheimtipp!



#### \*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

<sup>1)</sup> Nur englische UK-Fassungen, keine deutschen Versionen.

<sup>2)</sup> 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.





**GAMES  
UNLIMITED**

# Schon Action geladen?

Jetzt gratis<sup>1</sup> testen:  
Prince of Persia –  
The Sands of Time

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

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



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

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

Jetzt kostenlose<sup>1</sup>  
Demoversion  
per SMS downloaden!

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



Weitere Top-Games<sup>3</sup>: einfach Bestellcode an die Nummer 4263 (G-A-M-E) schicken.

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

Alle Games gibt es auch im E-Plus WAP-Portal oder unter:

[WWW.EPLUS-UNLIMITED.DE](http://WWW.EPLUS-UNLIMITED.DE)

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

**e-plus<sup>+</sup>**  
Klingelt's?



# 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
Backyard Wrestling	Wrestling	Eidos	21%	13/2003
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	Rollenspiel	Interplay	84%	01/2004
Baphomets Fluch: Der schlafende Drache	Adventure	THQ	82%	13/2003
Batman: Rise of Sin Tzu	Beat'em-Up	Ubisoft	34%	01/2004
Battlestar Galactica	Action	Vivendi	66%	01/2004
<b>Beyond Good &amp; Evil</b>	<b>Action-Adventure</b>	<b>Ubisoft</b>	<b>87%</b> ★	<b>13/2003</b>
Bloody Roar 4	Beat'em-Up	Konami	72%	13/2003
Bombastic	Denkspiel	Sony	64%	02/2004
<b>Castlevania</b>	<b>Action</b>	<b>Konami</b>	<b>86%</b> ★	<b>03/2004</b>
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
<b>Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs</b>	<b>Action</b>	<b>Electronic Arts</b>	<b>85%</b> ★	<b>13/2003</b>
Der Hobbit	Action-Adventure	Vivendi	73%	13/2003
Destruction Derby Arena	Action-Rennspiel	Sony	55%	02/2004
Deutschland sucht den Superstar	Musikspiel	Codemasters	71%	01/2004
<b>Die Sims brechen aus</b>	<b>Simulation</b>	<b>Electronic Arts</b>	<b>85%</b> ★	<b>01/2004</b>
Downhill Domination	Trendsport	Codemasters	71%	03/2004
Dragon Ball Z Budokai 2	Beat'em-Up	Atari	71%	13/2003
Dynasty Tactics	Strategie	THQ	80%	01/2004
Dynasty Warriors 4: Extreme Legends	Action-Strategie	THQ	69%	03/2004
<b>ESPN NBA Basketball</b>	<b>Basketball</b>	<b>Atari</b>	<b>85%</b> ★	<b>13/2003</b>
<b>ESPN NFL Football</b>	<b>American Football</b>	<b>Atari</b>	<b>92%</b> ★	<b>12/2003</b>
<b>ESPN NHL Hockey</b>	<b>Eishockey</b>	<b>Atari</b>	<b>89%</b> ★	<b>12/2003</b>
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
<b>Final Fantasy X-2</b>	<b>Rollenspiel</b>	<b>Sony</b>	<b>87%</b> ★	<b>03/2004</b>
Findet Nemo	Geschicklichkeit	THQ	72%	13/2003
Flipnic	Geschicklichkeit	Ubisoft	80%	02/2004
Ford Racing 2	Rennsimulation	Empire	71%	13/2003
Fußball Manager 2004	Fußball-Manager	Electronic Arts	80%	13/2003
Ghosthunter	Action-Adventure	Sony	76%	13/2003
<b>Gladius</b>	<b>Strategie</b>	<b>Activision</b>	<b>86%</b> ★	<b>12/2003</b>
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 Bunkazoom	Action-Rennspiel	NBG	51%	02/2004
I-Ninja	Jump'n'Run	Sony	77%	03/2004
James Bond: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	84%	03/2004
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Ego-Shooter	Vivendi	84%	12/2003
Kaena	Action-Adventure	Sony	76%	03/2004
kill.switch	Action	Sony	71%	03/2004
<b>Kya: Dark Lineage</b>	<b>Action-Adventure</b>	<b>Vivendi</b>	<b>87%</b> ★	<b>13/2003</b>
<b>Legacy of Kain: Defiance</b>	<b>Action-Adventure</b>	<b>Eidos</b>	<b>87%</b> ★	<b>03/2004</b>
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
<b>Maximo vs. The Army of Zin</b>	<b>Jump'n'Run</b>	<b>Capcom</b>	<b>85%</b> ★	<b>02/2004</b>
Medal of Honor: Rising Sun	Ego-Shooter	Electronic Arts	80%	13/2003
Midway Arcade Treasures	Geschicklichkeit	Konami	70%	03/2004
Mission: Impossible - Operation Surma	Action	Atari	84%	01/2004

BAPHOMET'S FLUCH:  
SCHLAFENDER DRACHE



BEYOND  
GOOD & EVIL



CASTLEVANIA



DIE SIMS  
BRECHEN AUS



DOWNHILL  
DOMINATION



DYNASTY WARRIORS 4:  
EXTREME LEGENDS



EVERQUEST ONLINE  
ADVENTURES



FINAL  
FANTASY X-2



I-NINJA



JAMES BOND:  
ALLES ODER NICHTS



KAENA



KILL.SWITCH



LEGACY OF KAIN:  
DEFIANCE



MEDAL OF HONOR:  
RISING SUN





**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
Naval Ops: Warship Gunner	Action	THQ	64%	01/2004
<b>NBA Live 2004</b>	<b>Basketball</b>	<b>Electronic Arts</b>	<b>85%</b> ⭐	<b>12/2003</b>
<b>Need for Speed: Underground</b>	<b>Action-Rennspiel</b>	<b>Electronic Arts</b>	<b>88%</b> ⭐	<b>13/2003</b>
NFL Street	American Football	Electronic Arts	75%	02/2004
<b>NHL 2004</b>	<b>Eishockey</b>	<b>Electronic Arts</b>	<b>88%</b> ⭐	<b>12/2003</b>
NHL Hitz Pro	Eishockey	Konami	83%	12/2003
Nightshade	Action	Atari	75%	03/2004
Outlaw Golf	Golf	TDK	74%	01/2004
Perfect Ace: Pro Tournament Tennis	Tennis	Kellas	53%	13/2003
<b>Prince of Persia: The Sands of Time</b>	<b>Action-Adventure</b>	<b>Ubisoft</b>	<b>86%</b> ⭐	<b>12/2003</b>
<b>Pro Evolution Soccer 3</b>	<b>Fußball</b>	<b>Konami</b>	<b>92%</b> ⭐	<b>12/2003</b>
Puyo Pop Fever	Denkspiel	Atari	63%	03/2004
R: Racing	Rennsimulation	Electronic Arts	68%	03/2004
Racing Simulation 3	Formel1-Rennspiel	Ubisoft	53%	13/2003
<b>Ratchet &amp; Clank 2</b>	<b>Jump'n'Run</b>	<b>Sony</b>	<b>93%</b> ⭐	<b>13/2003</b>
Risiko: Die Weltherrschaft	Runden-Strategie	Atari	34%	03/2004
Robocop	Ego-Shooter	Avalon	49%	03/2004
Rogue Ops	Stealth-Action	Capcom	78%	03/2004
RTL Skispringen 2004	Sport	THQ	79%	13/2003
Scooby Doo! Fluch der Folianten	Action-Adventure	THQ	54%	03/2004
Secret Weapons over Normandy	Action	LucasArts	82%	13/2003
Smash Cars	Action-Rennspiel	Metro3D	62%	13/2003
Sonic Heroes 2	Geschicklichkeit	Atari	69%	02/2004
Spawn Armageddon	Action	Electronic Arts	70%	03/2004
Sphinx und die verfluchte Mumie	Jump'n'Run	THQ	83%	03/2004
<b>SSX 3</b>	<b>TrendSPORT</b>	<b>Electronic Arts</b>	<b>90%</b> ⭐	<b>12/2003</b>
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	Ego-Shooter	Atari	58%	01/2004
The Italian Job	Action-Rennspiel	Eidos	56%	13/2003
Tiger & Dragon	Action	Ubisoft	53%	01/2004
<b>Time Crisis 3</b>	<b>Lightgun-Shooter</b>	<b>Sony</b>	<b>86%</b> ⭐	<b>12/2003</b>
<b>Tony Hawk's Underground</b>	<b>TrendSPORT</b>	<b>Activision</b>	<b>90%</b> ⭐	<b>13/2003</b>
<b>True Crime: Streets of LA</b>	<b>Action</b>	<b>Activision</b>	<b>85%</b> ⭐	<b>13/2003</b>
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
Whiplash	Jump'n'Run	Eidos	72%	03/2004
Whiteout	Action-Rennspiel	Konami	45%	13/2003
Wrath Unleashed	Runden-Strategie	LucasArts	63%	03/2004
<b>WRC 3</b>	<b>Offroad-Rennspiel</b>	<b>Sony</b>	<b>86%</b> ⭐	<b>13/2003</b>
WWE Smackdown! Here Comes The Pain	Wrestling	THQ	83%	13/2003
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
<b>James Bond: Nightfire</b>	<b>Ego-Shooter</b>	<b>Electronic Arts</b>	<b>86%</b> ⭐	<b>01/2003</b>
<b>Kingdom Hearts</b>	<b>Rollenspiel</b>	<b>Sony</b>	<b>86%</b> ⭐	<b>12/2002</b>
<b>Pro Evolution Soccer 2</b>	<b>Fußball</b>	<b>Konami</b>	<b>91%</b> ⭐	<b>12/2002</b>
<b>Ratchet &amp; Clank</b>	<b>Jump'n'Run</b>	<b>Sony</b>	<b>93%</b> ⭐	<b>12/2002</b>
<b>SOCOM: U.S. Navy Seals</b>	<b>Action</b>	<b>Sony</b>	<b>86%</b> ⭐	<b>07/2003</b>
<b>Splinter Cell</b>	<b>Action-Adventure</b>	<b>Ubisoft</b>	<b>91%</b> ⭐	<b>05/2003</b>
The Getaway	Action	Sony	75%	02/2003
<b>Tony Hawk's Pro Skater 4</b>	<b>TrendSPORT</b>	<b>Activision</b>	<b>90%</b> ⭐	<b>01/2003</b>
WRC 2 Extreme	Offroad-Rennspiel	Sony	81%	01/2003



# BURNOUT 3



**So fährt sich Burnout 3:**  
**Exklusiv haben wir eine erste**  
**Version ausgiebig angespielt. Lasst**  
**euch gesagt sein – da wartet ein**  
**echter Rennspiel-Hammer!**



ⓘ Hier zerlegt es einen Ford-Mustang-Abklatsch nach allen Regeln der Kunst: Beachtet das feine Partikel- und Funkensystem.



**B**ekannte und berühmte Rennspielserien gibt es für die PS2 viele. Doch praktisch jede, von "Colin McRae Rally" über "Gran Turismo" und "Need for Speed" bis hin zu "WipeOut", ist inzwischen ein echter Veteran, dessen Wurzeln weit bis in die 90er-Jahre hineinreichen. Neben all den Etablierten ist da wenig Platz für Emporkömmlinge. Umso beeindruckender, wie sehr sich Criterion's "Burnout" nach nur zwei Teilen in die Herzen der Rennspieler gefahren hat. Innerhalb von zwei Jahren avancierte der Adrenalin-Turbo zu einer der Top-Adressen für actiongeladene Rasereien.

## Fast wie ein Ferrari

Im kommenden Herbst setzt der dritte Teil zu seinem Höhenflug an. Das Erfolgsrezept soll zwar in groben Zügen beibehalten werden, trotzdem ist "Burnout 3" weit mehr als nur ein schlappes Update. Nehmen wir zum Beispiel den Fuhrpark. Der war in "Burnout 2" noch einer der großen Schwachpunkte. Die wenigen Autos erinnerten Großteils an im Hinterhof getunte Japano-Schleudern und reizten daher nicht übermäßig zum Einsteigen.

Der künftige Fuhrpark fährt sich interessanter: Unter anderem sind hier ein Ferrari 360 Modena, ein Honda NSX in der Rennversion und einige typische 60er- und 70er-Jahre Musclecars zu finden. Zumindest sehen die Wagen ungefähr den genannten Vorbildern ähnlich, denn Criterion verzichtet auf Lizenzen. Original-Namen und -Embleme sowie einige typische Details fehlen. Anfangs fährt man einen aus "Burnout 2" bekannten Wagen der "Custom Series".

## Mehr Abwechslung in der Meisterschaft

Der Vorgänger war bei den Rennmodi innerhalb der Meisterschaft sehr beschränkt: Es ging immer nur um's Gewinnen. Künftig erwarten euch zusätzlich Läufe gegen die Uhr, so genannte "Battle Races", Ausscheidungsrennen und erneut einige Duelle. Das Erreichen der Ziele wird in "Burnout 3" nicht unbedingt einfacher: Statt vier kämpfen nun sechs Autos um den Sieg. Der führt wiederum nur über die so genannten "Burnouts". Diesen Extra-Turbo müsst ihr euch verdienen, indem ihr eine entsprechende Leiste durch knappe Überholmanöver, schneidige Drifts, fahren auf der Gegenfahrbahn und gewagte Sprünge füllt. Den richtigen Kick ➔

ⓘ Mit einem überlegt platzierten Heckschwänzer versenken wir einen Konkurrenten. Für den Takedown kassieren wir satte 1.000 Punkte.







☛ Störrische Sattelschlepper und unverschämte Taxifahrer gehören zu den beliebtesten Unfallgegnern.



☛ Die Kombination aus knappem Überholmanöver und anschließendem Takedown lässt den "Burnout"-Balken schnell voller werden.

PlayStation 2  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

**-Exklusiv! Nur im OPM2-**

## So spielt sich Burnout 3

Als einziges deutsches Magazin hatten wir bereits die Möglichkeit, eine noch frühe Version von "Burnout 3" ausführlich Probe zu spielen. Aber was heißt früh – obwohl noch über ein halbes Jahr vergehen wird bis zur Veröffentlichung, machten Strecken, Fahrphysik und Grafik bereits einen sehr fortgeschrittenen Eindruck.

### Autos und Strecken

In der vorliegenden Fassung konnten wir drei Strecken mit jeweils einem Auto antesten: Den USA-Kurs nehmen wir mit einem typischen Ami-Muscle-Car, einem Ford-Mustang-Verschnitt, in Angriff. Während der Kursverlauf keine großen Ansprüche stellt, bremsen dichter Verkehr, sperrige Busse und fies platzierte Brückenpfeiler auf den breiten City-Boulevards den Vorwärtsdrang.

Abwechslungsreich geht es in Asien zu: Mit einem etwas unpassenden, an einen Mitsubishi Lancer Evo VII erinnernden Rallye-Wagen brettern wir über die längste der drei Strecken. Hier gefallen uns die Gegensätze: Auf ein enges, kunterbuntes Marktviertel folgt ein Highspeed-Abschnitt auf der Stadtautobahn.

An Wien erinnert schließlich der Europa-Kurs. Hier liegt Schnee, was der Traktion des an einen Toyota MR2 angelehnten kleinen Zweisitzers aber kaum schadet. Klassische Architektur und sehr gewundene Abschnitte sind die Markenzeichen dieses mit gut einer Minute kürzesten Kurses.

### Fahrgefühl und Gegnerintelligenz

Und wie fährt es sich nun? Grundsätzlich erinnert das Fahrerlebnis stark an "Burnout 2". Die Autos sind ähnlich agil und lassen sich mit gefühlvollem Bremsen gezielt zum Driften bewegen. Eine richtige Handbremse gibt es nicht; durch zweimaliges Antippen des Bremsknopfes bricht das Fahrzeug schneller aus.

Die nunmehr fünf Gegner fahren nicht nur höllisch schnell, sondern auch sehr aggressiv und rempeln gerne. Für vordere Platzierungen ist deshalb eine saubere Linie Pflicht. Doch nicht nur das; gut angesetzte Remppler mit anschließenden Takeouts füllen nicht nur den Burnout-Balken, sondern lassen auch den Kontrahenten weit zurückfallen. Leider hat man ihn dank eines leichten Gummibandeffektes schnell wieder im Nacken.

Der Burnout selbst gibt sich recht zahm, was aber am mäßigen Grundspeed der drei Autos liegt. In der fertigen Version sollen Spitzengeschwindigkeiten von bis zu 320 km/h erreicht werden.

**Fazit:** Nach gut drei Dutzend spannender, teilweise dramatischer Rennen hatte uns das typische "Burnout"-Fieber wieder gepackt. Auch wenn uns kein Innovationswunder ins Haus stehen mag – aufregender kann ein Action-Rennspiel kaum sein.



☛ Dieser Fahrer eines Pseudo-Toyotas ist gut unterwegs. Dank zahlreicher Manöver hat er den Burnout schon fast erreicht.



☛ Die Autos haben zwar keine Lizenzen, erinnern aber trotzdem deutlich an reale Vorbilder – hier Honda NSX und Mitsubishi Lancer Evo.

☛ Auf dieser breiten, geraden Strecke können wir den bald anstehenden Burnout problemlos und Gewinn bringend einsetzen.







ⓘ Weiße Pracht: Winterliche Kontrastkulisse zu den üblichen Stadtkursen.



ⓘ Auch außerorts lässt die Grafikengine ihre Muskeln spielen. Egal ob Colorado oder Südfrankreich, alles ist wunderschön in Szene gesetzt.



holt sich der Könner durch mehrfache Burnouts, während derer er ganze Runden lang mit Zusatz-Speed um den Kurs donnert.

Eines der Erfolgsgeheimnisse von "Burnout" ist das fast schizophrene Verhältnis zum Unfall: Einerseits sind sie das Schlimmste, was im Karriere-Modus passieren kann, andererseits werden sie mit spektakulären Wiederholungen geradezu zelebriert. Frohe Kunde für den dritten Teil: Die Abteilung "Blech verbiegen" wird weiter ausgebaut. Schon in "Burnout 2" waren die Crash-Levels für viele das eigentliche Highlight. Nun kommen einige weitere Spielvarianten dazu, eventuell sogar eine richtige Meisterschaft zur Krönung des Unfallchamps. Damit steht der Crash-Mode im neuen "Burnout 3" gleichberechtigt neben dem normalen Renngeschehen.

### Erst anklopfen, dann reinfahren

Doch nicht nur in speziellen Modi, auch während der eigentlichen Rennen dürft ihr euren Kontrahenten auf den Pelz rücken. Ähnlich wie in Flensburg gibt es einen Punktekatolog für diverse, nicht ganz der StVO entsprechende Manöver. Während zärtliches Türgriff-Rubbeln (5 Punkte) das Konto kaum aufstockt, setzt es für erfolgreichen Abdrängen und platzierte Rammstöße fette Prämien.

König aller Aktionen ist der "Takedown": Baut der Geschädigte in Folge eures Angriffs einen deftigen Unfall, bekommt ihr satte 1000 Punkte gut geschrieben. Zusätzlich werden die Karambolagen der schnellste Weg sein, den Burnout-Balken aufzufüllen. Umgekehrt wird davon ein Stückchen weggenommen, wenn euch ein Kontrahent auf die Hörner nimmt. Schafft ihr es, einem Angriff auszuweichen, setzt es wiederum Punkte. Wofür der angesammelte Punktestand gut sein wird, steht derzeit noch nicht fest. Wahrscheinlich wird es auf eine reine Highscore-Liste hinauslaufen.

### Appetitlich angerichtete Unfälle

Optisch haben die Crashes ebenfalls noch einen Zahn zugelegt. Nicht, dass sie in "Burnout 2" unscheinbar gewesen wären, doch hat der Großteil der Zerbeulerei weghängende und abfallende Anbauteile und mehr oder weniger große Dellen nach sich gezogen. Jetzt wirken die Wracks schon um einiges kaputter: Teilweise werden sie auf die Hälfte ihrer Größe zusammengestaucht – bis zur Windschutz-

ⓘ Raser-Rausch: Die Motorhauben-Kamera kann ein besonders intensives Geschwindigkeitsgefühl erzeugen.



ⓘ Selbst nach heftigsten Unfällen geht es weiter. Ein spielerisch wirksames, permanentes Schadensmodell existiert nicht.







Das erweiterte Crash-Schadensmodell kann beeindruckend sein: Dieser schwer verunfallte Wagen wurde erheblich zusammengestaucht.

scheibe scheinen sie schon in der Schrottpresse gesteckt zu haben. Es gibt jedoch weder ein permanentes Schadensmodell noch kann man ganz ausfallen. Nach ein paar Sekunden bekommt ihr einen intakten, voll leistungsfähigen Untersatz auf die Fahrbahn gestellt.

## Flüssige Bilderpracht

Die Grafik von "Burnout 3" dürfte wieder Höchstwerte auf den nach oben offenen Kieferklapp- und Augenaufreiß-Skalen erreichen. Die deutlich schöneren und detaillierteren Fahrzeugmodelle sind einer der auffälligsten Fortschritte. Die drei gespielten Strecken bordeten vor Details teilweise fast über, die Objektdichte legt im Vergleich zum Vorgänger eindeutig zu. Trotzdem lief die von uns gespielte Vorabversion absolut stabil mit 60 Frames, selbst bei typischen Situationen (Rennstart) war nicht der Hauch eines Rucklers zu bemerken. Flimmern war nur minimal zu verzeichnen.

Apropos Strecken: Die Vorabversion hatte zwar nur Innenstadt-Kurse zu bieten, die Endversion soll jedoch wieder den typischen Mix aus Stadt- und Überlandstrecken aufweisen. Dazu unternahm das Team Recherchen vor Ort, unter anderem sollen sich typische Merkmale aus Chicago, Colorado, Südfrankreich, Monaco, Hongkong und kleinen Thai-Inseln in den Kursen wiederfinden.

## Volles Online-Programm

Umfangreiche Online-Spielmodi sind fix eingeplant, wenngleich diese sich noch in der Konzept- und Versuchsphase befinden. So soll es die gleiche Verkehrsdichte geben wie offline, angedacht ist auch ein interessant klingender Crash-Coop-Modus. Generell will Entwickler Criterion Spielmodi integrieren, die den Spielern möglichst wenig Vorgaben machen.

Bleibt abschließend nur noch der Verweis auf den "So spielt sich Burnout 3"-Teil auf Seite 39: Hier könnt ihr nachlesen, welchen genialen Eindruck Criterion's Edleraser hinterlassen hat. Den Husarenstreich der 100er-Wertung zu wiederholen, sollte nach allem, was wir bisher gesehen haben, jedenfalls kein großes Problem darstellen.

➔ MICHAEL GALUSCHKA

## Interview

**"Die Spieler sollen aggressiver fahren!"**



Fragen an Alex Ward, den Development Director von Criterion.

### Wird sich am Spielgefühl selbst etwas ändern?

**A.W.:** Ja, schon. Das erste "Burnout" war ein fast schon altmodischer Arcade-Raser. Den zweiten Teil mussten wir zugänglicher machen, darum wurde er einfacher. Bei Teil 3 wollen wir alles dafür tun, dass die Spieler für den Erfolg deutlich aggressiver als bisher fahren müssen.

### Viele fanden Teil 1 zu schwer und Teil 2 zu leicht.

**A.W.:** Hm, zu leicht? Vielleicht die Hardcore-Spieler. Allgemein bestätigte uns das Feedback aber darin, dass wir den Schwierigkeitsgrad mit Teil 2 ganz gut getroffen haben. Teil 3 wird deshalb nicht viel anders, aber insgesamt für jedermann spielbar sein und vor allem zum Schluss hin schwieriger werden.

### Oft wurde auch kritisiert, Teil 2 sei zu kurz gewesen.

**A.W.:** Was ist bei einem modernen Spiel schon kurz oder lang... Ich denke, sie sollten einfach zu begreifen sein und von der ersten Minute an Spaß machen. Und genau so wird "Burnout 3" sein – und außerdem mit 15 bis 20 Stunden Spielzeit deutlich länger als der Vorgänger!

### Wird sich der Fokus erneut Richtung Unfälle verlagern?

**A.W.:** Wir waren kurz davor. Immerhin würde unser Crash-System genug Stoff für ein eigenes Spiel hergeben. Aber wir haben uns dann doch lieber auf mehr Renn-Modi konzentriert. Mit den Takedowns haben die Unfälle aber sicher eine größere Bedeutung im Rennbetrieb.

## PS2 Vorschau

BURNOUT 3	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Rennspiel
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Criterion
ERSCHEINT	September 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
EINSCHÄTZUNG	5/5
"Burnout 3" hat das Zeug zum absoluten Knaller: Wenig revolutionär, aber nahe an der Grenze zur Perfektion!	



Der Ferrari 360 Modena ist auch ohne Lizenz mühelos als solcher zu erkennen.

**ACTIVATED.DE**  
VERSANDHAUS FÜR SPEZIALELEKTRONIK

Nr. 1155

## Scorpion3 Gun für PS2

- für ALLE PS2 Lichtpistolen Spiele
- Auto Reload & Auto Fire
- realistisches Design
- klein, handlich, sexy!

- verbesserte Genauigkeit
- Laserpointer (ausschaltbar, justierbar)
- einzige Pistole die auch an 100Hz Fernsehern funktioniert!

**WWW.ACTIVATED.DE**

...weitere Infos auf unserer Internetseite <http://www.activated.de> Fax 030 399 031 57 oder email: [sos@activated.de](mailto:sos@activated.de) Bestellhotline Mo-Do 12-15 Uhr Tel. 01900 399 999

(Gesprächsgebühren einmalig 51 Cent zzgl. 12 Cent je Minute)

TEST MANIAC 04/03 Wertung  $\frac{4}{4}$   
TEST OPM2 04/03 Wertung 9 von 10  
TEST play the PlayStation 03/03 Wertung \*\*\*\*\*



**NUR 21,95 EUR**

## XPLORDER4.1 für PS2

- Schummelmodul -
- DVDs ansehen -
- Spielstände -
- Game Accelerator -
- alles in einem Modul!
- (benötigt Memorycard)

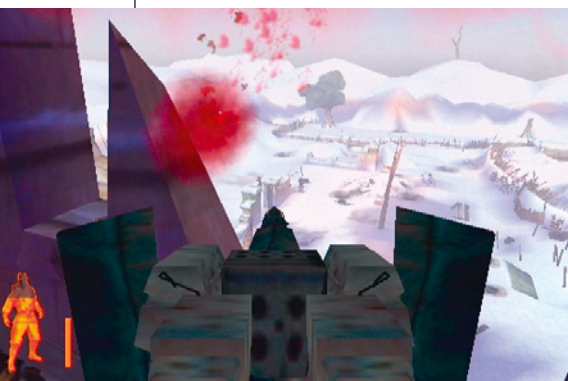


unverblindliche Preisempfehlung 49,95 EUR, bei uns **NUR 24,95 EUR**



# IronStorm: World War Zero

**Ein Schreckensszenario: Der Erste Weltkrieg dauert schon 50 Jahre!**  
**Rebellions aktueller Kriegs-Shooter erzählt die Geschichte neu.**



**Feuer frei:** Euer MG ist die perfekte Waffe zum "Weg freiräumen".

**W**ir schreiben das Jahr 1964. Der Erste Weltkrieg hat 1914 begonnen und dauert bis heute an, also schon ein halbes Jahrhundert. Die russische Revolution hätte Frieden bringen können, doch die Bolschewisten wurden von dem verrückten Baron Ungenberg zerschlagen. Zur Schaffung eines russisch-mongolischen Reiches verbündet sich Ungenberg mit westlichen Machthabern. Als Mitglied einer Widerstandsbewegung müsst ihr an die Front, um hinter feindlichen Linien wichtige Stellungen zu zerstören.

Die PC-Version von "IronStorm" war ganz o.k., ist aber bei der harten Ego-Shooter-Konkurrenz im Computerlager ziemlich untergegangen. Für die PS2 wollte Entwickler Rebellion ("Judge Dredd: Dredd vs. Death") das Spiel linearer gestalten und die KI aufbohren. Dass das keine leeren Entwicklerversprechen geblieben sind, zeigt eine fast fertige Vorabversion.

Gleich die ersten Spielminuten haben es in sich. In einem Lager der Alliierten fliegen euch die Bomben um die Ohren – und einigen Kollegen auf den Kopf. Ihr dagegen halt euch zuerst einmal ein Scharfschützengewehr aus dem Waffenlager, um in den ersten Einsatz zu starten, zusammen mit einer



**Teamwork:** In viele Einsätze zieht ihr mit Unterstützung von mehreren Kameraden. Taktik ist aber nicht im Spiel – die Kollegen agieren auf eigene Faust.

Hand voll Kameraden. Damit eure Kollegen nicht ins blutige Verderben stürzen, müsst ihr schnellstmöglich den Feind von den verstreuten MG-Stellungen "wegputzen".

## Achtung: Propaganda!

Jetzt gehts in einer Solomission hinter die feindlichen Linien. Mittlerweile habt ihr euch ein MG gekrallt, das ist im Nahkampf die bessere Waffe. Doch Vorsicht vor fieslen Granaten: Die aufmerksamen Gegner werfen euch die Dinger reihenweise vor die Füße. Explodieren sie, fügen sie euch schweren Schaden zu, Halluzinogen-Granaten vernebeln euch die Sinne – die Steuerung kehrt sich dann einige Sekunden lang um.

An Terminals dürft ihr abspeichern – und Propaganda-News des Feindes lauschen. Beispiel gefällig? "Eine russische Rakete schlug beim britischen Grand Prix ein und verletzte so genannte Profis dieses kapitalistischen Sports."

Wie von Rebellion angekündigt, agieren die Gegner tatsächlich strategisch in Gruppen organisiert und laufen euch nicht planlos vor den Lauf. Makaber: Habt ihr einen Feind verletzt, rollt sich dieser, am Boden kauern, eine Granate vor die eigenen Füße – und sprengt sich in die Luft.

Technisch gibts schon bei der Vorabversion wenig zu kritisieren. Der Detailgrad der Umgebung ist gut, die Gegneranimationen ordentlich und Spezialeffekte wie Rauch und Feuer atmosphärisch. Und, ganz wichtig bei einem Ego-Shooter, "IronStorm" läuft absolut flüssig – Respekt!

Auch an Heimkino-Freaks hat man gedacht: Breitbild-Modus und Unterstützung von Dolby-Pro-Logic-II-Anlagen sind bei Rebellion mittlerweile selbstverständlich.

**➔ THOMAS SZEDLAK**

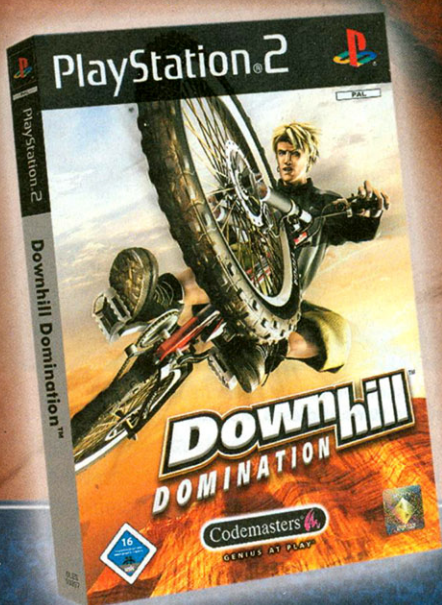
## PS2 Vorschau

IRONSTORM: WORLD WAR ZERO	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Ego-Shooter
ALTER	ab 18
HERSTELLER	MC2
ENTWICKLER	Rebellion
ERSCHEINT	29. März 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Atmosphärischer Kriegs-Shooter, linear aufgebaut und technisch sauber. Geheimtipp für Action-Fans.	



WIE KRANK BIST DU WIRKLICH?

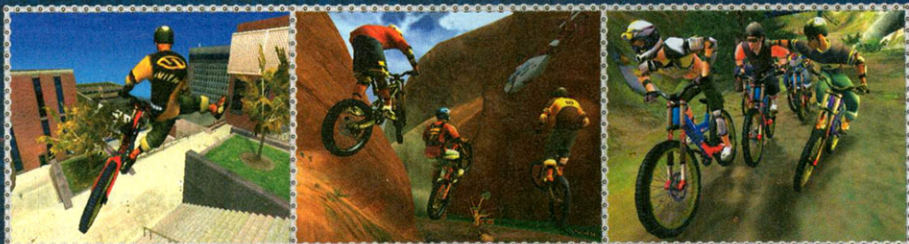
# Downhill DOMINATION™



INCOCG  
entertainment



PlayStation 2



**Zu hart für Weicheier.**

Abgefahrte 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, abgefahrte Sounds sowie 14 verschiedene Fahrer sorgen für den absoluten Thrill. Deine Gegner? Kannst du kicken! Oder rempeln. Oder was dir sonst so einfällt. Downhill Domination. Der ultimative Höllenritt ab 16 Jahren!

[www.codemasters.de](http://www.codemasters.de)

Codemasters®

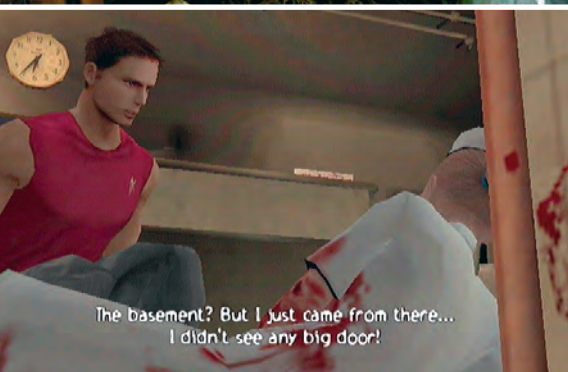
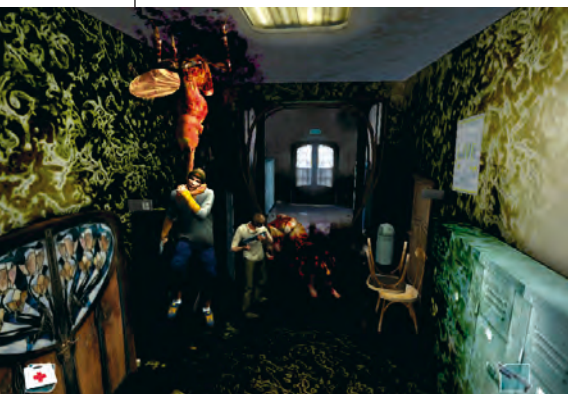
GENIUS AT PLAY™

DOWNHILL DOMINATION is a trademark of Sony Entertainment America Inc. © 2003 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by 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.



# Obscure

Stupider Horror-Klon oder "Resident Evil"-Killer? Ataris jüngstes Grusel-Abenteuer geht neue Wege im Horror-Genre.



In Zwischensequenzen erkennt man den hohen Detailgrad der Spielfiguren.

## Besser als "Resi"?

Das wird ein spannendes Horror-Duell. Ist "Obscure" das bessere "Resident Evil"?

Durch Ataris "Obscure" kommen die Horror-Altmeister von Capcom ordentlich in Bedrängnis. Ohne den genialen Online-Modus ist "Resident Evil Outbreak" nämlich in Schlagdistanz des Kontrahenten aus dem Hause Atari. Grund hierfür dürfte vor allem der Spielbau sein. Bei "Obscure" durchlebt ihr eine spannende Handlung, die euch das ganze Spiel lang an den Controller fesselt. Anders bei "Resident Evil Outbreak", bei dem ihr kurze Episoden mit eigenständiger Handlung spielt.

Ein weiterer Pluspunkt für "Obscure" liegt im Zweispieler-Modus. Capcom könnte lediglich mitziehen, wenn sich ihr Action-Adventure auch in Europa online spielen ließe. Doch das ist momentan nicht sehr wahrscheinlich. Einziger Vorteil für "Resident Evil Outbreak": die Grafik. Die ist zweifelsohne noch einen Tick schöner als die von "Obscure".



Dieses voluminöse Ungetüm jagt uns gerade einen riesigen Schrecken ein...

Es gibt Videospiele, von denen weiß man bereits seit der ersten spielbaren Version, dass sie eine hohe Spiel Spaß-Wertung abstauben werden – und dann gibt es Titel, die nach der ersten Präsentation monatelang in der Versenkung verschwinden, um dann urplötzlich wieder aufzutauchen – in überraschender Qualität. Erst kürzlich geschehen bei "Obscure".

Bereits im Vorfeld des OPM2 05/2003 durften wir einen ersten Blick auf das Horror-Abenteuer werfen. Damals wurde das PS2-Spiel noch von Microids entwickelt und von Vivendi Universal vertrieben. Doch seit dieser nett anzusehenden Vorabversion hat sich einiges geändert. Jetzt findet sich das Spiel in der Erscheinungsliste von Atari und fertig programmiert wird der Horror-Schocker von Hydravision, einem Team aus ehemaligen Microids-Mitarbeitern.

## Geniale Weiterentwicklung

Natürlich gibt es spannendere Gründe, aus denen wir nun noch einmal ausführlicher über "Obscure" berichten. Die ehemalige Grafik-Demo hat sich nämlich zu einem richtig guten Grusel-Abenteuer gemausert. Es ist inzwischen eine weit fortgeschrittene Version bei uns eingetroffen. Stellenweise

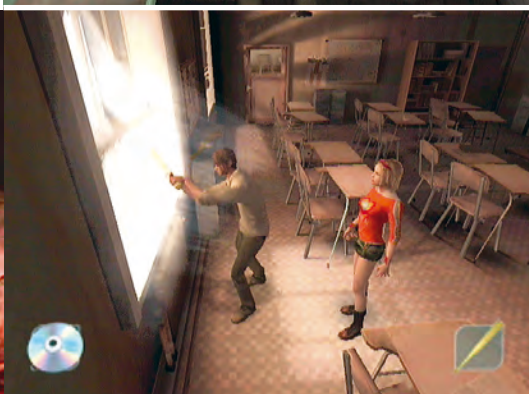
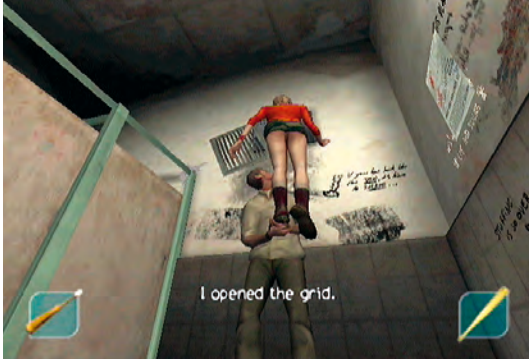


Zusammen mit unserem neuen Freund ballern wir auf dieses Monstrum.

fühlten wir uns noch stark an den Einzelspieler-Modus von "Resident Evil: Outbreak" erinnert. Aber bereits nach kurzer Spielzeit kristallisierte sich ein innovatives Spielfeature heraus, wie wir es auf der PlayStation2 noch nie zuvor gesehen haben. Horror-Fans, haltet euch fest: Ihr müsst euch künftig nicht mehr alleine gruseln. "Obscure" besitzt nämlich einen genialen Zweispieler-Modus! Damit ihr euch ungefähr vorstellen könnt, wie dieser funktioniert, müssen wir ein wenig weiter ausholen.

Als Kulisse dient eine Highschool, bekannt aus unzähligen Teenager-Filmchen. Ganz im Stile des Films "Faculty" geht in dem Gemäuer Mysteriöses vor sich. Schüler verschwinden spurlos und urplötzlich verrie-





Über das digitale Steuerkreuz geben wir unserem Kameraden Kommandos.

geln sich alle Türen. Eine Gruppe jugendlicher, die noch auf dem Gelände unterwegs ist, findet das natürlich überhaupt nicht witzig und versucht, auf eigene Faust aus der Schule zu entkommen. Ihre Flucht wird erheblich erschwert von unzähligen Monstern, die plötzlich wie eine wild gewordene Horde durch die Gänge der Schule jagen.

## Geteiltes Leid...

So weit so gut – hört sich bislang alles nach einem Standard-Schocker im Stile von "Alone in the Dark" oder "Resident Evil" an. Doch jetzt der Paukenschlag: Ihr schleicht nicht alleine durch die finsternen Gänge, sondern in Begleitung eines Freundes. Die anderen Schüler warten immer artig an einem Versammlungsort im zentralen Level-Abschnitt auf euch.

Das wirft natürlich die Frage nach der Steuerung des zweiten Spielers auf. Erstaunlich simpel gelöst, bravo die Herren Programmierer: Über die Richtungstasten des digitalen Steuerkreuzes ruft ihr eurem Begleiter "Folge mir", "Bleib' stehen" oder "Hilf' mir" zu. Der computergesteuerte Kumpel folgt euch aufs Wort und hilft euch wo er kann. Doch geht es auch anders – und genau an dieser Stelle wirds spannend:



Wir schießen mit der Pistole und unser Freund leuchtet mit seiner Taschenlampe. Dieser kombinierten Angriffstaktik hält keines der gefährlichen Ekel-Monster lange stand.

Sobald ein virtueller Spielpartner ausgewählt wurde, kann der auch von einem Mitspieler über einen zweiten Controller gelenkt werden. Dieser kann jederzeit und in jedem Level ein oder aussteigen. Richtig knifflig: Es stehen zahlreiche Rätsel zwischen dem Spieler und dem rettenden Ausgang. Da muss mittels Rüberleiter schon mal ein Lüftungsgitter mit dem Schraubenzieher aufgeschraubt werden, oder ihr schiebt eine Truhe von einer Tür weg, während der Kollege ein Monster mit seiner Waffe in Schach hält.

## Eklige Mutanten-Brut

Wenn wir schon bei den widerlichen Kreaturen sind: Die aggressiven Monster schlurfen nicht wie beim Genre-König "Resident Evil" langsam und träge auf euch zu. Vor allem die kleineren Spezies sind recht flink und flitzen regelrecht durch die Räume. Dagegen gibt es aber ein gutes Hausmittel, das euch noch während des Abenteuers ein Lehrer verrät: Die Mutanten reagieren äußerst sensibel auf Licht. Schlagt ihr die getönten Scheiben der Klassenzimmer in Scherben, werdet ihr der teuflischen Monsterbrut recht schnell Herr.

Ein wichtiges Hilfsmittel beim Kampf gegen die Unholde sind natürlich eure Waffen. Wie man es aus amerikanischen Schulen kennt, finden sich in diversen Spinden oder Lehrerzimmern konfiszierte Ballermänner, die euch noch in den brenzligsten Situationen das Leben retten. Die Schießprügel lassen sich recht effektiv in ihren Funktionen erweitern. Pappt ihr mit Klebeband eine Taschenlampe an den Lauf einer Wumme, erzielt ihr bei lichtempfindlichen Gegnern größeren Schaden und bestaunt nebenbei wunderschöne Licht- und Schattenspiele in

der detaillierten Grafik. Schon bei der ersten Präsentation im Sommer 2003 ist die detaillierte Grafik von "Obscure" aufgefallen. Die Kulisse der aktuellen Version allerdings hat uns fast umgehauen. Das Geschehen läuft geschmeidig über den Bildschirm und die detaillierten Oberflächentexturen gehören mit zum Besten, was wir bislang auf der PlayStation2 gesehen haben.

Richtig phänomenal sieht es aus, wenn Gegner auftauchen. Um die Monster herum verfärben sich die Texturen und werden grün und fleckig. Positiver Nebeneffekt: Selbst kleinere Mutanten lassen sich so gut lokalisieren. Einzig an den Animationen der Spielfiguren sollte noch etwas gearbeitet werden. Die wirken für unseren Geschmack noch zu steif. Momentan arbeiten die Programmierer an den Kameraperspektiven. Schließlich sollte auch im Zweispieler-Modus der Partner immer zu sehen sein. Wir sind uns sicher, dass die Entwickler auch dieses Problem in den Griff bekommen.

MARKUS HÄBERLEIN

## PS2 Vorschau

OBSCURE	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Horror-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Hydravision
ERSCHEINT	Sommer 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Das wird gruselig! Neben "Resident Evil Outbreak" wird "Obscure" einer der großen Horror-Hits 2004.	



# Knights of the Temple: **Infernal Crusade**

Im finsternen Mittelalter versucht ein durchgeknallter Bischof, das Tor zur Hölle zu öffnen. Schnappt euch das Schwert und **rettet die Welt vor dem Teufel.**



📍 An diesem Henker hat Paul lange zu knabbern. Kämpft mit Bedacht!



📍 Die Suche nach dem Bischof führt euch an viele verschiedene Orte der Welt. Hier wütet ihr in einer orientalischen Stadt und wehrt euch gegen flinke Assassinen.

**Z**u den bekanntesten Projekten des schwedischen Entwicklers Starbreeze gehört "Enclave", das für PC und Xbox erschienen ist. Leider wurden die Arbeiten an der PS2-Version damals eingestellt. Das grafisch opulente Action-Adventure war ein echtes Paradebeispiel dafür, wie ein Spiel mit Mittelalter-Setting auszu-sehen hat. "Knights of the Temple" schlägt ebenfalls in die "Enclave"-Kerbe, verzichtet dabei aber weitestgehend auf die Rollenspielelemente und legt dafür mehr Wert auf authentische Kämpfe.

Paul ist ein junger Tempelritter. Auf der Jagd trifft er zufällig auf den schwer verletzten Eric, ein anderes Ordensmitglied. Mit letzter Kraft überreicht dieser eine dringende Nachricht aus dem Kloster von Belmont, dann stirbt er. Aus dem Brief erfährt Paul, dass der Lord Bischof die junge Adelle entführt habe. Weitere Nachforschungen fördern zutage, dass der Bischof mit den göttlichen Kräften des Mädchens die Pforten zur Hölle aufstoßen will.

Im Kloster von Belmont geht es richtig zur Sache. Die Mönche sind völlig verrückt geworden und gehen mit Sicheln auf euch los. Ihr fackelt nicht lange und erhebt das Schwert. Zwei Tasten lösen starke und

schwache Hiebe aus, eine andere Blocks. Im Verlauf des Spiels erlernt ihr neue Kombos, mit denen ihr die Gegner leichter niederschlagt oder sie sogar aufspießt. Vor allem gegen die besser gerüsteten Wachen, die ihr später in einem kleinen Dorf trifft, sind diese Kombos von großem Nutzen.

## Perfekter Schwertkampf

Darüber hinaus erhaltet ihr göttliche Kräfte und Spezialangriffe. In die erste Kategorie fallen das Gebet Salutaris, mit dem ihr eure Wunden heilt oder der Blitzzauber Percutio. Zur Gruppe der Spezialangriffe gehören der Blockbrecher, mit dem ihr den Schild eines Gegners zerschmettert oder der 360-Grad-Rundumschlag, der gleich mehrere Feinde aus den Socken haut.

Wenn ihr die Augen offen haltet, findet ihr neue und bessere Waffen. Schwerter haben eine gute Reichweite, richten aber insbesondere gegen gerüstete Gegner nicht so viel Schaden an wie ein Streitkolben. Äxte sind sogar noch effektiver, vor allem gegen ungeschützte Widersacher. Mit Pfeil und Bogen dezimiert ihr die nahenden Angreifer schon aus der Distanz. Zwischen den Kämpfen müssen hin und wieder auch ein paar kleine Rätsel gelöst und Gegenstände

gesucht werden. Der Schwerpunkt des Spiels liegt aber auf Action und deswegen sind die Denkaufgaben nicht sehr komplex.

Was "Knights of the Temple" so außergewöhnlich macht, sind die authentischen Gefechte. Dank Motion-Capturing bewegen sich die Figuren wie echte Ritter und ihr werdet förmlich spüren, mit welch schweren Waffen sie hantieren. "Knights of the Temple" wird auf jeden Fall eine Bereicherung für das Hack'n'Slay-Genre werden.

➔ **CARSTEN GRAUEL**

PS2 <b>Vorschau</b>	
KNIGHTS OF THE TEMPLE: INFERNAL CRUSADE	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	ab 16
HERSTELLER	TDK
ENTWICKLER	Starbreeze
ERSCHEINT	26.03.2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Wenig Tiefgang, dafür aber umso mehr Kampfaction. Hack'n'Slay-Fans merken sich den Titel vor.	



„PULP FICTION“-DUO JOHN TRAVOLTA UND SAMUEL L. JACKSON: ERSTMALIG WIEDER VEREINT  
EINEM AUSSERORDENTLICHEN THRILLER VON „STIRB LANGSAM“-MACHER JOHN MCTIERNAN!

Ab 8. März 2004 auf **DVD**,  
Special Edition **DVD** und **VHS**

EIN FILM VON JOHN MCTIERNAN

# BASIC

HINTER JEDER LÜGE EINE WAHRHEIT



DOPPEL-DVD

BILD: 2,4:1 (16:9 anamorph codiert)

TON: Deutsch und Englisch –

Dolby Digital 5.1 Surround EX und discrete 6.1

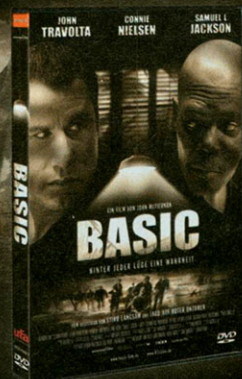
UNTERTITEL: Deutsch für Hörgeschädigte, Englisch

75 Min. exklusives Bonusmaterial!

Hinter den Kulissen: Die Entstehung von Basic

Regiekommentar mit John McTiernan

Trailer & TV Spots



DVD

BILD: 2,4:1 (16:9 anamorph codiert)

TON: Deutsch und Englisch – Dolby Digital 5.1

UNTERTITEL: Deutsch für Hörgeschädigte, Englisch



# VAN HELSING™

**Wendig wie eine Katze, tödlich wie eine Gottesanbeterin. Monsterjäger Van Helsing eröffnet die ultimative PS2-Horror-Schlacht.**

## Van Helsing – Der Film

Regisseur Stephen Sommers, der 1999 mit "Die Mumie" ein ganzes Genre wieder belebte, hat erneut in den Horror-Ressourcen gewühlt, und bringt jetzt den Action-Kracher "Van Helsing" ins Kino. Die Menschheit wird darin bedroht von den verschiedensten Formen des Bösen.

Bram Stoker's Monsterjäger, bisher zu Hause im Meisterwerk "Dracula", wird von Hugh Jackman gespielt, der zuletzt als Wolverine in den "X-Men"-Filmen glänzte. Außerdem finden sich in der Besetzungsliste des kommenden Blockbusters Namen wie Kate Beckinsale, Richard Roxburgh, David Wenham, Will Kemp und Shuler Hensley. Zur Story des Films ist derzeit noch nicht viel bekannt. Fest steht nur, dass zum

ersten Mal seit den 40er-Jahren Universal's großartigste Kreaturen wie Dracula, Igor, Frankenstein oder Wolfsmensch zusammen zurückkehren.



⚡ Blutsauger: Graf Dracula (Richard Roxburgh) und sein bissiger Anhang spielen im Film bedeutende Rollen.



**W**as haben die grausigsten Kreaturen der Filmgeschichte gemeinsam? Nun, sie alle würden keinen Schönheitswettbewerb gewinnen und außerdem fürchten Frankenstein, Werwolf, Wolfsmensch, Dracula, Igor, Dr. Jekyll und Mr. Hyde einen Mann: Dr. Abraham Van Helsing, den legendären Monsterjäger. Gleichzeitig mit dem Blockbuster "Van Helsing" kommt im Mai ein Action-Adventure im Stile von "Devil May Cry" auf unsere Lieblingskonsole.

"Van Helsing" verbreitet Gruselstimmung. Texturen, Objekte und Gebäude machen einen dunklen, Furcht erregenden Eindruck – von den Gegnern ganz zu schweigen. Orte des Grauens sind die Wälder von Transsylvanien, die dunklen Straßen von London und Notre Dame. Richtig beängstigend wird's in den Schlössern von Frankenstein und Dracula. Insgesamt bekämpft ihr 22 verschiedene Monster und acht Bossgegner.

## Der Haken an der Sache

Der raue Mann in Schwarz verfügt – wie fast jeder Actionheld des aktuellen PS2-Aufgebots – über verschiedene Schlagkombos und Waffen. Als einzige Besonderheit sticht zunächst der Enterhaken ins Auge, den Abraham sowohl im Kampf als auch zur Fortbewegung benutzt. Per Knopfdruck schießt ihr den Haken auf einen Feind und zieht diesen an euch heran, um ihn dann mit gezielten Treffern über den Jordan zu schicken.

Höher gelegene Orte erreicht ihr ebenfalls mit diesem nützlichen Utensil, ihr schwingt euch einfach am Seil nach oben. Befindet sich etwas Wichtiges in höheren Etagen, wird das durch einen Wink mit der Kamera zu Beginn eines Szenarios angedeutet. Apropos Kamera: Sie ist zwar fixiert, stellt das Geschehen aber sehr übersichtlich dar.

⚡ En garde: Neben den prominenten Unholden stellen sich euch auch Dwergi Warriors, Geister, Vampire und Todesfeen in den Weg.







**No Limit:** Ihr braucht nicht sparen mit der Munition, denn sie steht für alle Waffen unbegrenzt zur Verfügung.

## Hightech im 19. Jahrhundert

Zu Beginn hat euer Held neben seiner fiesen Angelschnur auch die so genannten Creep Stoppers im Halfter. Zwei Pistolen mit sehr schneller Schussfolge. Ein weiteres Gimmick zum Zombie-Schnetzeln sind die Tojo-Blades. Rotierende und extrem scharfe Metallklingen, die an Abraham's Handfläche sitzen. Mit ihnen lassen sich die Kehlen eurer Gegner vorzüglich aufschlitzen – vorausgesetzt, sie stehen direkt vor euch.

Natürlich darf auch die gute alte Shotgun im Repertoire nicht fehlen. Eine modifizierte Armbrust dürft ihr ebenfalls im Verlauf des Abenteuers an euch nehmen, ebenso wie zwei Krummsäbel, eine Electric Gun und sogar eine alles zerstörende Gatling Gun. Der Knaller ist jedoch die Elephant Gun, zu der Van Helsing gegen Ende des Spiels greift. Wie der Name andeutet, ist dieses Prachtexemplar so groß wie Abraham selbst. Schon ein einziger Treffer genügt, um einen fetten Zombie in Stücke zu fetzen. Welch ein Arsenal für einen Doktor des 19. Jahrhunderts!

## Schätze sind grün, rot und weiß

Alle Hilfsmittel könnt ihr auch aufpowern, nötig sind dazu grün leuchtende Symbole, die auch eure Moves auf Vordermann bringen. Die Teilchen liegen in den Levels verstreut. Ein Beispiel: Habt ihr eure rotierenden Rasierklingen aufgewopert, mutieren sie zu Fire-Blades und ihr beendet einen Klingen-Wirbel mit einem gewaltigen Feuerhieb. Doch neben den grünen solltet ihr euch auch auf die roten Perlen stürzen. Sie verleihen euch wertvolle Energie für weitere Kämpfe, wobei ihr euren Monsterjäger mit den weißen Kugeln nach jeder Mission ordentlich auflevelt – so bleibt Van Helsing in derselben Power-Gewichtsklasse wie seine Gegner.

**Harte Brocken:** Gegen diese steinernen Erzengel helfen nur großkalibrige Ballermänner und ein schneller Abzugsfinger.



**Cowboy:** Achtet auf euren Hut, im Eifer des Gefechts fliegt er schon mal weg. Beendet ihr den Level mit Kopfbedeckung, gibt's Extrapunkte.

Abraham wäre jedoch kein Horror-Superstar, hätte er nicht noch mehr in petto. Richtig – die Rede ist von den Signature-Moves. Beispielsweise hält er mit ihnen für fliegende Gargoyles eine ganz besondere Abfertigung bereit: Ihr schießt einen Haken auf den steinernen Feind und zieht euch dann auf dessen Rücken. Nach einer, den Umständen entsprechend, sanften Landung, ballert ihr mehrere Salven in den Schädel des Flugmonsters, bis es sich effektiv in Staub auflöst.

Hat euer Held einen gewissen Fähigkeits-Level erreicht, zieht er einen weiteren Trumpf aus dem Ärmel – Finishing-Moves à la "Mortal Kombat". Mit einer besonders furiosen Hinrichtung beendet ihr das (untote) Leben jedes Gegenübers. Es scheint, als ob neben James Bond und den Gefährten aus Mittelamerika noch jemand aus Hollywood das Zeug hätte zu einem wirklich guten Videospielhelden...

→ PATRIC ROOS



**Klettermaxe:** Mit Hilfe seines Hakens erreicht Van Helsing auch die Dächer des Dorfes Vasaria und hohe Felsvorsprünge.



PS2 Vorschau	
VAN HELSING	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Vivendi Universal
ENTWICKLER	Saffire
ERSCHEINT	14. Mai
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
TENDENZ	4/5
Monsterhatz im Stil von "Devil May Cry" – berühmte Gegenspieler aus der Horrorfilm-Geschichte.	



**Fesselnd:** Auch die tiefe Stimme von Frankenstein's Monster stammt, wie alle anderen, vom entsprechenden Schauspielern des Horrorfilms.



# Grand Theft Auto San Andreas

## Die Vorbilder der "GTA-Städte"

Das neue "GTA" trägt den Zusatznamen "San Andreas" – doch das kommt keineswegs überraschend. Diese entstammen nämlich, genau wie die beiden PS2-Vorgänger auch, dem ersten "Grand Theft Auto" auf der PSOne. Jede dieser Großstädte wurde dabei einer bekannten amerikanischen Stadt nachempfunden. Hier die Vorbilder:

### GTA 3

### Stadt: New York



📍 Finstere Häuserschluchten und riesige Brücken: Unverkennbares Vorbild von "GTA 3": Die US-Metropole New York.

### GTA: Vice City

### Stadt: Miami



📍 Eine Stadt aus kleinen Landzungen und Inseln – genau wie in "Miami Vice": Das Sonnenparadies Miami akkurat umgesetzt.

### GTA San Andreas

### Stadt: San Francisco



📍 Steile Hügel, enge Straßen und die Chinesen-Mafia. Wir freuen uns auf "GTA" in San Francisco, äh, San Andreas...



**Kurz vor Druckschluss haben wir für euch alle erhältlichen Infos zum nächsten "Grand Theft Auto" organisiert! Lest alles, was bisher bekannt ist.**

OPM2 hat es schon vor einem Jahr prophezeit: In unserem "GTA"-Special (OPM2 03/2003), spekulierten wir auf Seite 64: "Die nächste "GTA"-Metropole heißt San Andreas". Jetzt ist es offiziell: Rockstar kündigte am 1. März 2004 "Grand Theft Auto: San Andreas" an. Endlich ist die Ungewissheit zu Ende, jetzt ist die Zeit der Fakten gekommen. Und hier sind sie:

## Die Fakten zum nächsten "GTA"!

**Fakt 1:** Die nächste "GTA"-Folge heißt "Grand Theft Auto: San Andreas".

**Fakt 2:** "Grand Theft Auto: San Andreas" erscheint zuerst und vorerst exklusiv für die PS2.

**Fakt 3:** Angestrebter Veröffentlichungstermin für Europa ist der 22. Oktober 2004. In den USA soll "GTA: San Andreas" drei Tage früher erscheinen.

Warum ausgerechnet "GTA: San Andreas"? Die Antwort liegt im allerersten "GTA" (PSOne, 1998) begründet: Die drei Stadtteile in diesem Spiel heißen Liberty City (Schauplatz des ersten PS2-"GTA"), Vice City (hier spielt das zweite PS2-"GTA") und – San Andreas. Bingo! Angelehnt an die amerikanische Westküstenstadt San Francisco wird San Andreas von der Chinesen-Mafia beherrscht. Ihr dürft euch also auf feurige Aufträge und extrascharfe Typen freuen.

Leslie Benzies, Präsident von "GTA"-Entwickler Rockstar North, gibt erste Details zu Konzept und Zielrichtung preis: "Wir wollen mit "Grand Theft Auto: San Andreas" die Serie neu definieren. Der Spielablauf wird noch freier gestaltet sein – mehr Videospiel fürs Geld gab es nie zuvor."

Auch Sam Houser, Präsident von Rockstar Games, äußerte sich zum neuen "GTA": "In den letzten Jahren haben wir uns selbst sehr unter Druck gesetzt, um die riesigen Erwartungen der Fans an „Grand Theft Auto: San Andreas“ zu übertreffen. Wir haben jetzt noch acht Monate und sind bereits sehr stolz auf das was wir geleistet haben. Wir können es kaum erwarten, unser Baby in die Hände der Spieler zu geben." Wir übrigens auch nicht... ➔ **THOMAS SZEDLAK**

## PS2 Vorschau

### GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Take 2
ENTWICKLER	Rockstar North
ERSCHEINT	22. Oktober 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	30 %
EINSCHÄTZUNG	5/5

**Endlich offiziell: Ab 22. Oktober geht der "GTA"-Kult weiter – dieses Mal in San Francisco! Mehr Infos in Kürze!**





PlayStation®2



PAL

# Arc

TWILIGHT OF THE SPIRITS™



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](http://www.playstation.de)



# Rainbow Six 3

**Vor Ort in Shanghai:** In den China-Studios von Ubisoft durften wir eine fast fertige Version des genialen Taktik-Shooters ausführlich anspielen.



In einem finsternen Keller fesseln unsere Kameraden eine Geisel mit Handschellen.

Die Chinesen sind ein findiges Volk. Was sie nicht im Original kriegen können, das wird einfach akribisch nachgebaut. Läuft man in Shanghai zum Beispiel über einen Markt, findet man dort an diversen Ständen gefälschte Puma-Sneakers für ein Zehntel des Originalpreises oder die Replika einer Rolex für knapp zehn Euro. Diese ausgeprägte Fähigkeit zum perfekten Nachbilden angesagter Produkte hat sich Videospiel-Publisher Ubisoft ebenfalls zu Nutze gemacht.

Wir haben für euch das Studio in Shanghai besucht, wo der Xbox-Shooter "Rainbow Six 3" für die PS2 "nachgebaut" wird – natürlich mit offizieller Lizenz. Dass die Chinesen ihr Handwerk verstehen, haben sie bereits mit der PS2-Version von "Splinter Cell" deutlich unter Beweis gestellt.

## Genau wie auf der Xbox

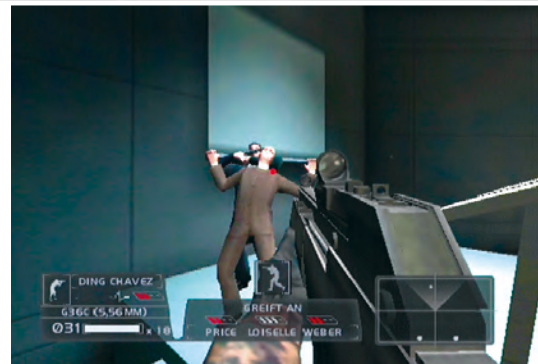
Da wir euch bereits im OPM2 02/2004 ausführlicher über den Spielablauf von "Rainbow Six 3" informiert haben, wollen wir auf diesen Seiten den Fokus auf die Qualität der Umsetzung richten. Schließlich ist es nicht gerade ein Zuckerschlecken, ein Xbox-Spiel auf die PS2 zu portieren. Doch die Chinesen waren richtig fleißig und haben

mit Triest sogar eine komplett neue Mission und unzählige weitere Verbesserungen ins Spiel eingebaut. Das fängt bereits bei den neuen deutschen Sprachkommandos an, welche über das Headset an die CPU-Soldaten übermittelt werden – die Xbox-Soldaten verstehen hingegen nur englisch gesprochene Befehle.

## Unberechenbare Gegner

Den Terroristen haben die Programmierer ebenfalls einige neue Verhaltensweisen und Sprachsamples spendiert. Diese machen sich besonders bei Missionen bemerkbar, in denen ihr eine Geisel befreien müsst. Greift ihr nicht schnell genug ein, kann es schon mal passieren, dass ein Unhold die Geisel ergreift und diese als menschlichen Schild schützend vor sich hält. In so einem Fall ist ein besonders ruhiges Händchen gefragt. Denn nur wenn ihr mit eurer Waffe einen gezielten Treffer direkt in den Kopf des Bösewichts landet, entkommt die unschuldige Person lebendig.

Zudem erkennt ihr nun leichter, wann eure Spielfigur verletzt ist; es ist nicht mehr nötig, hierzu den Balken mit der Lebensenergie zu überprüfen. Sobald der Soldat einige Treffer eingesteckt hat, stöhnt er beim



Fiese Terroristen: Diese verwenden Geiseln jetzt auch als menschliche Schutzschilde.

Laufen. Hat er gar nur noch einen Balken auf der Lebensleiste, hört ihr sein Herz alarmierend laut pochen.

Gebt ihr am Ende einer Mission dennoch mal den Löffel ab, ist das bei der PS2-Version nicht weiter schlimm. Es gibt in fast jeder Mission drei Speicherpunkte. Beim ersten und beim letzten speichert das Spiel automatisch, während beim mittleren Check-Point der zweite Teil des Levels nachgeladen wird. Dazu aber später mehr.

Ein richtiges Highlight ist auch der neue Splitscreen-Modus. Auf einem geteilten Bildschirm könnt ihr zusammen mit einem Freund entweder alle Levels von Terroristen säubern oder sogar die normalen Missionen nachspielen. Einziger Wermutstropfen: In





ⓘ Urplötzlich sprengen die findigen Gegner die Doppeltür und stürmen den Raum.

diesem Spielmodus werden die Modelle der Waffen ausgeblendet und ihr seht auf eurer Hälfte des Bildschirms lediglich ein Fadenkreuz. Das ist aber ein Preis, den man gerne in Kauf nimmt, wenn man dafür auch ohne kostspieligen Online-Anschluss zu zweit Terroristen abschießen kann.

## Genialer Online-Spaß

Trotzdem sollte man den Online-Modus der PS2 nicht unterschätzen. Neue Spielmodi gibt es hier zwar nicht – dafür aber vier komplett neue Karten. Diese sind geometrisch aufgebaut und damit viel einsteigerfreundlicher, als die ebenfalls vorhandenen Xbox-Levels. Etwas beschnitten wurde allerdings die maximale Anzahl der Spieler. Bei der PS2 können lediglich sechs Spieler gegen- oder im Team miteinander antreten. Hier wird das Headset ebenso gut unterstützt wie bei der PS2-Konkurrenz.

Geringfügige Veränderungen gab es auch beim Leveldesign. Aufgrund des kleineren Arbeitsspeichers der PlayStation2 mussten die Entwickler jedes Level zweiteilen. Nach einem Speicherpunkt lädt "Rainbow Six 3" also mitten in der Mission kurz nach. Das sollte aber kein Beinbruch sein. Immerhin haben die Entwickler die verblei-



ⓘ Blickt ihr direkt durch das Visier eurer Waffe, könnt ihr die Geiselnnehmer genauer anpeilen. Manche Unholde ergeben sich sogar, wenn sie von euch überrascht werden.

benden Levelhälften grafisch optimiert. So startet ihr beispielsweise in Alcatraz nicht wie auf der Xbox in den Abwasserkanälen, sondern in einem mit genialen Lichteffekten gespickten Treppenhause.

Zusätzliche vorherbestimmte Ereignisse erzeugen eine noch dichtere Atmosphäre. Vor den Augen des Spielers explodieren ohne Vorwarnung geparkte Autos oder ein Terrorist schießt mit einer Panzerfaust urplötzlich um die Ecke. Euer Adrenalinstoß dürfte auch drastisch in die Höhe schnellen, wenn eine Gruppe von Bösewichtern vor euren Augen plötzlich eine Tür sprengt und den Raum stürmt.

Derartige Überraschungen sind aber erst dann richtig beeindruckend, wenn eure PS2 an eine Heimkino-Anlage angeschlossen ist. Dann donnern die Explosionen in raumfüllendem Dolby-Digital-Pro-Logic-II-Klang durch euer Wohnzimmer. Freut euch also schon auf unseren Test im nächsten OPM2 – dieser Taktik-Shooter rockt!

➔ MARKUS HÄBERLEIN

## PS2 Vorschau

RAINBOW SIX 3	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Taktik-Shooter
ALTER	ab 16
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft Shanghai
ERSCHEINT	25. März 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
EINSCHÄTZUNG	5/5
Dieser Taktik-Shooter macht richtig Spaß. "Rainbow Six 3" bringt "Socom 2" ordentlich in Bedrängnis.	

## Interview

### Die Konzeptionsphase für "Rainbow Six 4" hat bereits begonnen.

Audrey Leprince (Co-Produzent) und Yuan Pei Sheng (Produzent).

War es schwierig, die Grafik-Technologie der Xbox-Version auf die PS2 zu übertragen?

SHENG: "Rainbow Six 3" basiert auf der "Unreal"-Engine und diese Technologie ist sehr flexibel. Wir haben vier Monate damit verbracht, diese auf die Bedürfnisse der PS2 anzupassen. Erst dann starteten wir die Arbeiten am Spiel selbst.

Ist es sehr aufwändig, einen Online-Mode in ein PS2-Spiel einzubauen?

LEPRINCE: Das war nicht so schwierig. Wir konnten auf unsere Erfahrungen mit "XIII" zurückgreifen, das auch einen Online-Modus besitzt.

Welche neuen Spielelemente würdet ihr gerne in "Rainbow Six 4" sehen?

LEPRINCE: Die Konzeptionsphase von "Rainbow Six 4" hat bereits begonnen. Ich denke, die Verhaltensweisen von Geiseln und Terroristen könnten hier noch weiter verbessert werden.



ⓘ Im Shanghai-Studio von Ubisoft führten wir ein Gespräch mit den Produzenten.



# Transformers

**Die wandlungsfähigen Kampfröbter stampfen wieder über den Bildschirm. Doch diesmal nicht in einer TV-Serie, sondern exklusiv auf eurer PS2.**



ⓘ Dieser massive Decepticon hält mehrere Raketen aus, bevor er in Stücke fliegt.

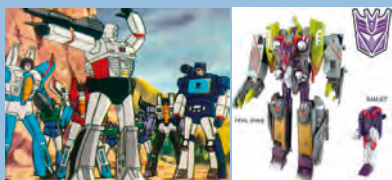
## Was sind Transformers?



Die Verwandlungsroboter stammten ursprünglich vom japanischen Spielzeughersteller Takara (auch bekannt als Videospieldentwickler). Sie waren lediglich Abkömmlinge der hierzulande unbekannten Microman-Serie und wurden 1981 unter dem Namen Diaclones und MicroChange verkauft. 1984 hat

die amerikanische Firma Hasbro die Lizenz für die Figuren erworben und taufte sie in Transformers. Viele der Transformers-Figuren waren neu verpackte Versionen der in Japan bekannten Mechs. Nach dem überragenden Erfolg in Amerika folgten eine Cartoon-TV-Serie und ein Kinofilm mit den Formwandlern.

Bis heute sind mehrere Spielzeug-Generationen wie Beats Wars, Beast Machines und Robots in Disguise erschienen. Die aktuelle Generation nennt sich Armada. Hier tauchen erstmals die Mini-Cons auf.



ⓘ Es gibt Comics (oben), Cartoons (links) und Action-Figuren der Transformers.



ⓘ Nachdem ihr geortet wurdet, laden Transportschiffe Kampfeinheiten aus.

Die Ankündigung eines "Transformers"-Videospieles hat bei uns keine großen Hoffnungen geweckt. Eher stellten wir uns auf einen wenig originellen 0815-Shooter ein. Zu oft musste man sich bisher über lieblose Lizenzspielkatas-trophen ärgern, die aus einer viel versprechenden Vorlage nicht ansatzweise das Mögliche herausgeholt haben. Doch dann besuchte uns Markus Windelen von Melbourne House (Australien), einer der "Transformers"-Entwickler, und hat uns – tatsächlich – sehr beeindruckt.

## Auf Achse

Das Spiel basiert auf der "Armada"-Serie, der aktuellen Generation der "Transformers"-Spielzeuge. Die friedliebenden Autobots und die zerstörerischen Decepticons ringen um die Kontrolle über eine dritte Art von Robotern, die Mini-Cons. Diese kleinen Metallburschen sind zuhauf auf der Erde notgelandet und werden nun von beiden Parteien fieberhaft gesucht. Mini-Cons sind deswegen so wertvoll, weil sie sich mit einem großen Transformer verbinden und ihm Spezialfähigkeiten verleihen können.

Im Autobot-Hauptquartier warten drei stählerne Helden auf ihren Einsatz. Optimus



ⓘ Stahl-King-Kong: Der 300 Meter große Tidal Wave ist nur am Kopf verwundbar.

Prime ist der Anführer der Truppe und kann sich in einen schweren Truck verwandeln. Hot Shot ist das Gegenstück zu Optimus: Sowohl zu Fuß als auch als Sportwagen ist er sehr schnell unterwegs. Der Dritte im Bunde ist Red Alert. Er wird im Vehikel-Modus zum Geländewagen.

Nachdem ihr den Roboter gewählt habt, findet ihr euch im tiefsten Amazonas wieder. Das weitläufige Gebiet ist soweit das Auge reicht mit Laubbäumen und urzeitlich anmutenden Palmen bewachsen. Durch das Tal fließt ein breiter Fluss, an wenigen Stellen von steinernen Brücken überspannt. Und tief im Dschungel, auf einem kleinen Hügel, erhebt sich majestätisch eine pyramidenförmige Tempelruine. Es gibt zwar keine vorge-





Die Sonne taucht den undurchdringlichen Dschungel in orangefarbenes Licht.

schriebenen Wege, doch Optimus Prime (oder, sofern ihr Optimus spielt, Red Alert) hält euch regelmäßig per Funk über eure Ziele auf dem Laufenden. Außerdem werfen die blauen Speicherpunkte einen gut sichtbaren Strahl gen Himmel. Sie dienen nicht nur als Checkpoints, sondern auch als Verbindungsportale zum Hauptquartier.

### Kleine Roboter ganz groß

Euer Hauptaugenmerk liegt ganz auf der Rettung der Mini-Cons. Ihr erkennt sie meist schon von weitem, da sie von gleißendem Licht umgeben sind. Auf der Suche begegnet ihr einer Menge Decepticlones, die – im Gegensatz zu den lebenden und fühlenden Transformers – nur willenlose, reproduzierbare Maschinen sind. Kurz gesagt: Sie sind Kanonenfutter.

Aus der Verfolgerperspektive steuert ihr euren Stahlkoloss in jede beliebige Richtung und kontrolliert gleichzeitig mit dem rechten Stick das Fadenkreuz – ähnlich wie in einem Ego-Shooter. So könnt ihr gleichzeitig zielen und feindlichen Salven ausweichen. Besiegte Feinde hinterlassen so genanntes "Energon", das eure Lebensleiste wieder auffüllt. Anfangs wehrt ihr euch mit einem bescheidenen Standardblaster, doch schon



Frei wie ein Vogel: Mit dem Mini-Con Slipstream segelt ihr über weite Distanzen durch die Luft und genießt eine phänomenale Aussicht auf das Amazonas-Tal. Das ganze Gebiet ist begehbar.

der erste Mini-Con stattet euch mit einem Zielsuchraketenwerfer aus. Später findet ihr weitere Upgrades, die euren Angriff, eure Verteidigung oder eure Bewegungsfreiheit steigern. Mehr als 40 Mini-Cons sind in acht Levels verteilt, doch ein Transformer hat nur Platz für vier. Das bedeutet, dass ihr vor jeder Mission eure Ausrüstung genau überdenken müsst.

High Jump lässt euch höher springen und ist vor allem in den zerklüfteten Bergen und Höhlen von Alaska von großem Nutzen. Slipstream beschert euch Flügel, mit denen ihr über weite Distanzen gleiten könnt. Nur so kommt ihr im Atlantic-Level von Insel zu Insel. Kommt es zu Konfrontationen mit besonders zahlreichen oder starken Gegnern, empfehlen sich Kick Back oder Deflector, die euch kurzzeitig mit einem Energieschild vor Laserschüssen schützen. Gleichzeitig solltet ihr stärkere Blaster und einen Vierfach-Raketenwerfer benutzen. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr stark abhängig von der gewählten Ausrüstung.

### David gegen Goliath

Es liegt ganz bei euch, ob ihr erst einmal die Gegend nach versteckten Mini-Cons absucht, oder ob ihr den Anweisungen eures Anführers folgt. Entscheidet ihr euch für die reguläre Route, gelangt ihr früher oder später zu einem fiesen Endgegner. Der erste Boss im Amazonas ist ein schwerer Decepticlone, der euch mit Homing Missiles und Schockwellen bearbeitet.

In der Antarktis bekommt ihr es mit Starscream zu tun, einem Decepticon, der euch als Jet mit Bomben und Maschinengewehrsalven angreift. Doch gegen Tidal Wave aus dem Atlantic-Level sind das alles nur unbedeutende Knirpse. Tidal Wave ist auf den

ersten Blick ein Schlachtschiff, verwandelt sich aber in einen knapp 300 Meter großen Transformer mit einer Unmenge an Geschützen. Eure einzige Chance, das Monstrum zu erlegen, sind gezielte Kopftreffer.

Wie gesagt, "Transformers" hat uns wirklich positiv überrascht. Doch dafür sind nicht nur die nervenaufreibenden Kämpfe verantwortlich, die einen taktisch klugen Einsatz eurer Waffen erfordern, oder etwa der packende Surround-Sound, dank dem die Raketen quer durch euer Zimmer zu jagen scheinen.

Auch grafisch hat der Titel viel zu bieten: Beinahe konstant stampft oder rast ihr mit 60 Bildern pro Sekunde durch die weitläufigen Levels, sogar im dicht bewaldeten Amazonas bleibt fast alles flüssig. Ihr werdet Bauklötze staunen, wenn ihr euch mit Slipstream von der Tempelspitze hinabstürzt und über den Urwald segelt. Da hat Melbourne House – so viel können wir jetzt schon sagen – ganze Arbeit geleistet.

CARSTEN GRAUEL

PS2 Vorschau	
TRANSFORMERS	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Melbourne House
ERSCHEINT	11. Mai 2004
PREIS	ca. 50 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Gigantisches Actionspektakel mit riesigen Kampfrobotern. Auch grafisch außergewöhnlich.	



# Fight Night 2004

**Volle Kontrolle: Die Zeiten wilden Knopfgehämmeres sind vorbei beim Nachfolger von "Knockout Kings" – jeder Schlag will wohl überlegt sein.**



**S**chweißglänzende Muskelpakete, alberne Glitzer-shorts, spritzendes Blut und platzen-de Augenbrauen: Boxen spaltet wie kaum eine andere Sportart die Meinungen. Eine gesellschaftlich wichtige Rolle spielt die Faustkampfbranche dennoch, was an exorbitanten Siebprämien, ausufernden TV-Live-Übertragungen und allerlei Prominenz am Ring unschwer zu erkennen ist.

## Konzept neu, Name neu

Für EA Sports war das vor ein paar Jahren Grund genug, Boxen in die Riege seiner Sportspielreihen aufzunehmen. So recht wollte der Durchbruch bislang aber nicht gelingen. Das lag auch daran, dass die beiden "Knockout Kings" für die PS2 nicht den üblichen EA-Sports-Qualitätskriterien genügt hatten. Also nahm man sich zwei Jahre Auszeit, krepelte das Spieldesign komplett um und gab dem Ganzen gleich noch einen neuen Namen.

"Fight Night" heißt das EA-Boxen nun, der Firmenlogik folgend um ein "2004" erweitert. Vieles erinnert zunächst noch an den Vorgänger, doch von der Steuerung über die Grafik bis hin zum Karriere-Modus wurde jeder wichtige Teilbereich verändert.



👉 Kampf der Titanen: Muhammad Ali vernichtet Lennox Lewis mit einem rechten Haken.

Da wäre zuallererst die komplett umgekrempelte Kampf-Steuerung zu nennen. Sorgt sie doch auch – so viel sei vorweggenommen – für ein komplett anderes Spielgefühl im Vergleich zu "Knockout Kings 2002".

## Schlagstick-Einsatz

Und zwar für ein eindeutig angenehmeres: Artete der Vorgänger regelmäßig in eine ebenso wilde wie stupide Button-Drückerei aus, will nun jede Aktion genau überlegt sein. Dazu legte man kurzerhand das Basis-Schlagrepertoire auf den rechten Analog-Stick. Mit dem müsst ihr die Geraden, Haken und Uppercuts quasi simulieren: Für einen Jab reicht es, den Stick einfach nach schräg oben zu drücken. Für einen krachenden Kinnhaken hingegen bewegt ihr den Stick zuerst schräg nach unten und dann halbkreisförmig nach oben. Das dauert seine Zeit und macht den Fight ein wenig langsamer, das hektische Fäuste-Trommelfeuer aus "KK 2002" ist weitgehend passé.

Drückt ihr zusätzlich die L1-Taste, prasseln die Hiebe auf den Körper statt auf den Kopf. Mit R1 reißt ihr zum Blocken die Hände hoch. Mit dem rechten Analog-Stick variiert ihr die Blockarten – hoch oder tief, gerade oder mit vorgestrecktem Ellenbogen. Das



👉 Durch unsere offene Deckung hindurch landet Moorer eine linke Gerade.

war beim Vorgänger noch nicht möglich, überhaupt war diese Funktion bislang wenig wirksam und beim Spielmotto "Angriff ist die beste Verteidigung" praktisch nutzlos.

In "Fight Night 2004" gewinnt ihr ohne konsequentes Blocken keinen Blumentopf. Wer permanent die Fäuste hängen lässt oder nur attackiert, läuft regelmäßig in vernichtende Konter. Außerdem weicht die Künstliche Intelligenz nun besser aus und blockt geschickter. Und so kommt es darauf an, seinen Kontrahenten genau zu beobachten – zu jeder seiner Aktionen lässt sich mit Erfahrung und schnellen Reflexen die passende Gegenaktion finden.

Eine gehörige Renovierung hatte auch der magere und lieblose Karriere-Modus bit-





❗ Nach etlichen harten Treffern ist die Visage unseres Gegners stark gezeichnet.

❗ Im Sandsack-Training verbessert sich euer Boxer in den Sparten Kraft und Technik.



❗ Süße Träume! Mit einem gewaltigen Schwinger schicken wir unseren Kontrahenten auf den harten Ringboden. Physikalisch korrekt verzieht es ihm dabei ordentlich die Kauleiste.

❗ Nach Niederschlägen müsst ihr per Stick die drei Ringrichter-Bilder in Einklang bringen.

ter nötig. Ähnlich wie bei den anderen EA-Sports-Serien begleitet ihr euren Boxer nun 20 Jahre lang, um ihn vom 50. und damit letzten Platz der Weltrangliste ganz nach oben zu bringen. Dazu wählt ihr euch einen etablierten Kämpfer – selbstverständlich sind fast alle Box-Superstars der zurückliegenden 50 Jahre versammelt – oder ihr erstellt euch einen eigenen. Hier kommt die exzellente Game-Face-Technologie zum Einsatz, mit der ihr mittels Dutzender Optionen schnell einen Athleten ganz nach euren Vorstellungen erschaffen könnt.

## Vorsprung durch Training

Pro Jahr finden drei bis vier Kämpfe statt, die ihr mit Boxern aus der Nähe eures Weltranglistenplatzes austragt. Dazwischen steht jeweils eine Trainingseinheit an. Das sind diverse Minispielchen wie Sandsack vermöbeln, vorgegebene Kombis nachschlagen oder dem Sparringspartner keine Treffer durchgehen lassen. Je nach Erfolg und Disziplin erhaltet ihr Punkte, mit denen ihr die Fähigkeiten wie Kraft, Ausdauer oder Geschicklichkeit verbessert.

Siege bringen nicht etwa Punkte, sondern Geld. Das hat aber eher dekorative Funktion: Ihr könnt damit neue Ausrüstung

kaufen, euren Einzug in den Ring pompöser gestalten (Feuerwerk!) und euch die heißesten Chicks ins Gefolge holen. Insgesamt ist der neue Karriere-Modus zwar tatsächlich ein Fortschritt, doch mit dem andauernden und dezent öden Wechselspiel aus Kampf und Training nicht übermäßig spannend.

## Mitgenommene Gesichter

Nicht nur Gimmicks und hübsche Mädels tragen dazu bei, dass "Fight Night 2004" optisch zwei Schippen nachlegt. Optik und Animationen der Boxer sind Ober- bis Spitzenklasse, dazu kommen Feinheiten wie nach und nach das Gesicht verzierende Cuts und Schwellungen. Bei schweren Treffern spritzen Schweiß und Blut in Fontänen. Niederschläge lösen keine feste Animation mehr aus, sondern sehen jedes Mal anders aus. Dafür sorgt die auf Schlagart und -winkel reagierende Physikengine. In der Beta-version sieht's noch nicht immer schön aus, die ausgeknockten Boxer hampeln oft noch am Boden ekstatisch herum.

Bekommt man ordentlich eine auf die Glocke und somit vorerst mal das Licht ausgepustet, tritt eine wirklich witzige Idee zu Tage. Beim Anzählen hackt ihr nicht mehr auf der X-Taste herum, sondern ihr versucht

einfach, wieder einen klaren Blick zu bekommen. Dazu müsst ihr mit dem Analog-Stick die drei Silhouetten des über euch gebeugten einen Schiedsrichters übereinander dirigieren. Und das wird von Niederschlag zu Niederschlag schwerer.

Den alles in allem sehr positiven Eindruck von "Fight Night 2004" kann der kurzfristige Wegfall des Online-Modus nur wenig schmälern: Für ihn ist bis zum Releasetermin einfach keine Zeit mehr.

➤ **MICHAEL GALUSCHKA**

PS2 <b>Vorschau</b>	
FIGHT NIGHT 2004	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Boxen/Sport
ALTER	ab 6
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Sports
ERSCHEINT	April 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Weg von der wüsten Klopperei: Die längere Ringpause hat EAs Box-Serie spürbar gut getan.	



# Fahrenheit

OPM2 auf Tour: In Paris erlebten wir die Wiedergeburt des interaktiven Films – und staunten nicht schlecht.



Der Morgen nach dem Mord: Mit dem rechten Stick öffnet ihr Lucas' Augen.

**A**benteuer-Spielen aus Frankreich haftet hierzulande das Etikett kommerziellen Misserfolgs an. Ambitioniert? Klar. Kunstvoll? Na sicher. Tauglich für die breite Masse? Auf keinen Fall!

Um es vorwegzunehmen: Auch "Fahrenheit" könnte der große Verkaufserfolg verwehrt bleiben. Doch wer das Spiel keines Blickes würdigt, verpasst eines der ideenreichsten Projekte der jüngsten Zeit.

## Neun Morde ohne Motiv

Die Story definiert "Fahrenheit" als Psycho-Thriller. New York in der Gegenwart: Neun Morde, begangen von gewöhnlichen Personen; neun Opfer, den Mördern völlig fremd; neun Morde ohne Motiv, immer auf dieselbe Art: Drei gezielte Messerstiche, die dem Opfer keine Chance lassen.

"Fahrenheit"-Held Lucas Kane ist einer dieser Mörder wider Willen. Das Intro gewährt einen Blick in die Vergangenheit, nur wenige Minuten zurück: Eben noch saß und aß der 30-jährige Bankangestellte am Tisch eines Restaurants, dann steht er auf, geht auf die Toilette und tötet dort einen fremden Mann. Der erste Stich streckt den älteren Herrn nieder, ein weiterer Stich landet knapp neben dem Herzen, der dritte Hieb ist der



Sekunden nach dem Mord: Lucas wäscht sich das Blut von den Händen.

Brutalste. Vor ihm kniend, rammt Kane das Messer ins Herz seines Opfers, so als wolle er einen Vampir pfählen.

"Was habe ich getan?" fragt Kane, nun wieder im Besitz seiner geistigen Kräfte. Als Spieler fragt man sich aber eher: "Was soll ich jetzt tun?" Der Gedanke, einfach nach draußen zu spazieren, wird von einer Split-screen-Einblendung unterbrochen, die eine Polizistin am Tresen des Restaurants zeigt. Diese Bild-im-Bild-Darstellung wird euch im Spiel oft begegnen – die Entwickler haben sie sich beim TV-Hit "24" abgeschaut.

Durch Kanes Erinnerung scheint klar: Blutverschmiert könnt ihr die Toilette nicht verlassen. Also zieht ihr die Leiche in eine freie Toilettenkabine, versteckt die Tatwaffe und wäscht euch die Hände. Dabei fällt das ungewöhnliche Steuerungssystem auf: Alle Aktionen führt ihr mit dem rechten Stick aus, und zwar in Echtzeit. Drückt ihr schnell nach vorn, stößt Kane die Tür mit Schwung auf – betätigt ihr den Stick ganz sanft, könnt ihr vorsichtig durch einen Spalt lugen.

Diese Methode zieht sich durchs ganze Spiel hindurch; quasi persönlich schiebt ihr ein Fenster hoch, hebt den Telefonhörer auf oder öffnet den Kühlschrank und kippt euch Milch in den Mund.



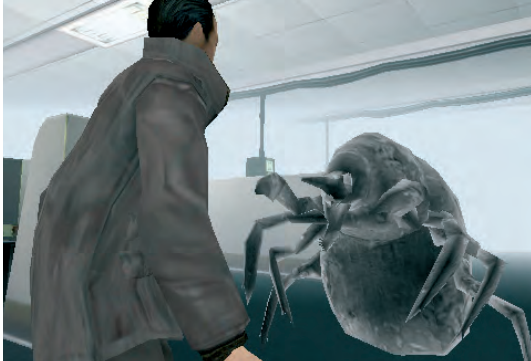
Während dem Mord: Im selben Restaurant sitzt eine Polizistin am Tresen.

## Noch mehr Innovationen

In "Fahrenheit" spielt ihr nicht nur den Mörder Lucas Kane, sondern ihr übernehmt während des interaktiven Thrillers auch die Rolle von Carla Valenti, der Polizistin am Tresen. Man spielt also Jäger und Gejagten – wie das funktioniert, erklärt Quantic-Dream-Chef David Cage im OPM2-Interview.

Adventure-Fans dürften sich jetzt schon die Finger nach "Fahrenheit" lecken, Freunde der deftigeren Kost werden aber Action vermissen. Immerhin werden sich simple Reaktionstests durchs ganze Spiel ziehen, ihr beeinflusst mit ihnen den Fortgang bzw. macht euch das Leben leichter. David Cage demonstrierte uns ein Beispiel: Mörder Lucas Kane liegt "am Tag danach" in seinem





☛ Kane wird von Visionen geplagt, er sieht das Gesicht seines Opfers im Spiegel.

Bett. Mit dem rechten Stick öffnet ihr die Augenlider – und weckt Kane. Während ihr benommen durchs Apartment lauft, habt ihr plötzlich die Vision, es würde ein Polizist an eure Türe klopfen. Nun werden Tastensymbole eingeblendet.

Drückt ihr diese in Senso-Manier richtig nach, geht die Vision weiter und gibt euch Hinweise: Ihr seht eure blutgetränkte Kleidung, eure Verletzungen an den Unterarmen (als Teil des Tötungsrituals habt ihr euch Symbole in die Haut geritzt). Also steckt ihr die Klamotten in den Schrank, bandagiert im Bad eure Unterarme. Besteht ihr den Reaktionstest nicht, wisst ihr zwar, dass gleich ein Polizist an eure Tür klopft, die Tipps bekommt ihr aber nicht.

## Visionen werden wahr

Kurz darauf seht ihr tatsächlich durch euren Türspion einen Mann mit Uniform und mit Polizeimarke. "Ihre Nachbarn haben Schreie aus ihrer Wohnung gehört. Ist alles in Ordnung?" fragt der Cop. Nun habt ihr – zugegebenermaßen wenig revolutionär – vier Antwortvarianten. Der Polizist lässt sich nicht abwimmeln, also lasst ihr ihn herein. Als er auf euer Schlafzimmer zusteuert, rennt ihr vor die Tür. "Tut mir leid, hier kön-



☛ Polizistin Carla hält sich fit für ihren gefährlichen Job. Kleinere "Actioneinlagen" wie diese Übung an der Butterfly-Maschine lockern das Adventure auf.

nen Sie nicht herein!" Auf die Frage nach dem Grund entgegnet ihr: "Meine Freundin schläft noch, und sie wäre sicher wenig erfreut wenn sie, splitter nackt, von einem Cop geweckt werden würde." Der Polizist glaubt euch und zieht von dannen. Solcherlei Reaktionstests kommen oft vor: Wenn ihr Schlittschuh läuft, einen Boxkampf bestreitet oder von der Polizei verfolgt werdet.

Angst, Verzweiflung, Freude, Rührung – David Cage sieht keinen Grund, wieso man mit einem Spiel nicht dieselben Emotionen wecken können sollte, wie mit einem Film. Dass das Zwischenmenschliche nicht zu kurz kommt, untermauert Cages Bewunderung für Sonys "Ico" (OPM2 04/2002), wo man sich das ganze Spiel über um das Mädchen Yorda kümmern muss. Unser Tipp: Wer eine intensive Atmosphäre und eine "richtige" Story stumpfer Action vorzieht, sollte "Fahrenheit" auf seiner persönlichen "Auf diese Spiele warte ich sehnlichst"-Liste aufnehmen – bei uns steht's drauf!

☛ THOMAS SZEDLAK

PS2 Vorschau	
FAHRENHEIT	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Vivendi Universal
ENTWICKLER	Quantic Dream
ERSCHEINT	Ende 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	50 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Eine düstere, ungewöhnlich erzählte Story und die innovative "Live-Steuerung" sorgen für Atmosphäre.	

## Interview

### "Polizistin und Mörder verfolgen dasselbe Ziel"



David Cage,  
Game Designer von  
"Fahrenheit",  
im OPM2-Interview.

Wie kann es funktionieren, Jäger und Gejagten zu steuern?

**Cage:** Auf den ersten Blick sieht es so aus, als würden Carla und Lucas gegeneinander arbeiten: Carla will Lucas einbuchten. Aber denkt man darüber nach, merkt man, dass beide dasselbe Ziel haben: Sie wollen herausfinden, was passiert ist. Carla weiß schnell, dass Lucas der Mörder ist, aber als sie entdeckt, dass alle sieben Jahre eine vergleichbare Mordserie passiert, merkt sie, dass viel mehr dahinter steckt.

Werden die beiden also sogar Partner sein?

**Cage:** Wer hat dir das Script gezeigt? (lacht). Ja, so ist es.

Wird man noch weitere Charaktere steuern können?

**Cage:** Ja. An einer Stelle spielt man Lucas' Bruder, an anderer Carlas Partner. Man wird auch Rückblicke spielen, z.B. Lucas als Kind. Und dann merkt man, dass Lucas schon als Junge besondere Fähigkeiten besessen hat.

Du hast von der Kälte als eigenem Charakter gesprochen. Was meinstest du damit?

**Cage:** Die Kälte ist allgegenwärtig. Das Abenteuer beginnt im Januar, und je weiter man fortschreitet, desto kälter wird es, bis es zur Apokalypse, einem neuen Eiszeitalter, kommt. Und so geht es zum Schluss darum, die Welt zu retten.

Vielen Dank für dieses Gespräch.



# Bad Boys 2

Acht Jahre nach ihrem ersten Auftritt sind die beiden bösen Jungs zurück – und dieses Mal auch auf der PS2.



❗ **Arme Automaten:** In der Spielhalle könnt ihr besonders großen Schaden anrichten.

In der eigens für das Spiel geschriebenen Story wollen zwei Cops des TNT (Tactical Narcotics Team), Mike Lowrey und Marcus Burnett, den Mord an ihrem Kollegen Ray Jackson aufdecken. Dabei tauchen sie ein in die Machenschaften eines international agierenden Drogenrings und stoßen im sonnigen Miami auf den kolumbianischen Untergrundboss Tulio Mendoza und die Mitglieder der russischen Demon Gang.

## Bad Cop oder Good Cop

Die Ballerei erstreckt sich über dreizehn Levels, aufgeteilt in fünf Kapitel. In dunklen Hinterhöfen, verruchten Spielhallen, Lagern oder Restaurants räumt ihr mit Standard-Kanonen, Shotguns, Uzis, Granaten oder Scharfschützen-Gewehren mächtig auf.

Neben den Verbrechern könnt ihr jedoch auch einige Teile der Einrichtung in Schutt und Asche legen. Der bei eurer Randalie angerichtete Sachschaden wird am oberen Bildschirmrand angezeigt. Als böser Cop treibt ihr so den Blutdruck eures Chefs Captain Howard in die Höhe, genau wie im Film. Auch euer Bad-Boy-Rating steigt. Geht ihr hingegen behutsam vor und markiert den Streber-Bullen, seid ihr auf dem besten Weg, ein Perfect Cop zu werden.



❗ **Böse Jungs:** Aus dieser Perspektive sieht es fast so aus, als würde sich der echte Will Smith (im Unterhemd) ein Feuergefecht mit den russischen Gangstern liefern.

Die Standardsicht in "Bad Boys 2" ist die Third-Person-Perspektive. Mit dem linken Stick steuert ihr die Figur, mit dem rechten ändert ihr die Richtung und bewegt das Fadenkreuz. In der Nähe eines Gangsters verfärbt sich euer Zielkreuz und per Knopfdruck landet es genau auf dem Körper des Feindes. Jedoch ist diese Prozedur sehr mühsam und geht unpräzise vonstatten.

In den Levels sind neben einigen Türen und Säulen oder Vorsprüngen Markierungen angebracht. Dort – und nur dort – könnt ihr euch verschanzen, um dann in der Ego-Perspektive die Deckung zu verlassen.

In Empire's Zerstörungssorgie steuert ihr sowohl Mike als auch Marcus. Manchmal ballern sie sich gemeinsam durch die Levels, in anderen Teilen des Spiels gehen sie getrennte Wege. Der coole Sniper-Abschnitt Storm in a Port bietet ein wenig Abwechslung. Hier haltet ihr aus sicherer Entfernung die russischen Unholde von eurem Partner fern. Dabei darf dieser natürlich nicht draufgehen, sonst heißt's "Try Again".

In ihren gefährlichen Missionen kommunizieren die beiden Cops stets im typischen Trash-Talk, doch leider nicht mit den Original-Stimmen von Will Smith und Martin Lawrence, was völlig unverständlich für ein

Film-Spiel ist. Auch den groovigen Hip-Hop-Soundtrack des Blockbusters vermissen wir im Videospiel schmerzlich. Schade!

## Böses Leveldesign

Grafisch ist "Bad Boys 2" alles andere als reif für den Oscar. Auch sieht der ehemalige "Prinz von Bel Air" leider nur von hinten seinem Vorbild ähnlich. Wir sind gespannt, ob sich bis zur Testversion daran noch etwas ändert – mal abwarten...

➔ **PATRIC ROOS**

## PS2 Vorschau

BAD BOYS 2	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	ab 18
HERSTELLER	Empire Interactive
ENTWICKLER	Blitz Games
ERSCHEINT	18. März 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
EINSCHÄTZUNG	3/5
Damm! "Bad Boys 2" bietet zwar Action, ist aber bei weitem nicht vom Kaliber des grandiosen Films.	



# DIE NEUE SENSATION AM PC & KONSOLENMARKT



[www.newline-entertainment.de](http://www.newline-entertainment.de)



# Onimusha 3

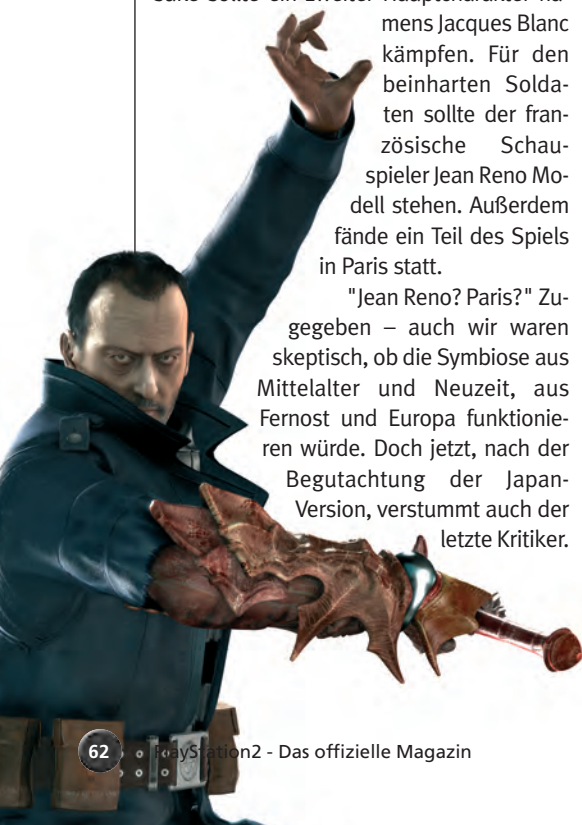
**"Onimusha 3" ist nach Capcom-Angaben der wichtigste Titel 2004. Nachdem wir die japanische Version gespielt haben, wissen wir auch, wieso...**



Bestimmte Objekte kann Jacques mit der Peitsche greifen und gegen Feinde schleudern.

Zu Beginn 2003 kündigte Capcom offiziell den dritten Teil der "Onimusha"-Serie an – was an sich keine große Überraschung darstellte. Sehr überraschend hingegen waren Schauplatz und Besetzung: An der Seite von Samurai Akechi Samanosuke sollte ein zweiter Hauptcharakter namens Jacques Blanc kämpfen. Für den beinhalten Soldaten sollte der französische Schauspielers Jean Reno Modell stehen. Außerdem fände ein Teil des Spiels in Paris statt.

"Jean Reno? Paris?" Zugegeben – auch wir waren skeptisch, ob die Symbiose aus Mittelalter und Neuzeit, aus Fernost und Europa funktionieren würde. Doch jetzt, nach der Begutachtung der Japan-Version, verstummt auch der letzte Kritiker.



Feurig: Die beiden Helden finden insgesamt sechs magische Elementwaffen.

## Die Hölle bricht los

Das Chaos bricht an einem ganz gewöhnlichen Tag aus im Paris der Gegenwart. Zunächst scheint alles wie immer zu sein: Männer und Frauen sind auf dem Weg zur Arbeit, hupende Autos verstopfen die Straßen rund um den Triumphbogen und einige Leute sitzen im Café und schlürfen ihren Espresso. Plötzlich tauchen gewaltige Flugmonster, Mantarochen nicht unähnlich, am Himmel auf und lassen verwesene Zombies zu Boden fallen. Bevor die Menschen begreifen, was vor sich geht, ist eine blutige Metzelei im Gange.

Andere Zeit, anderer Ort: Im Japan des Jahres 1582 stürmen Akechi Samanosuke und die Truppen des Kaisers die Festung von Dämonenfürst Oda Nobunaga. Nach heftigen Kämpfen mit den untoten Horden stehen sich der Samurai und der dunkle Herrscher Auge in Auge gegenüber. Doch auf ein längeres Gefecht lässt sich Nobunaga gar nicht ein: Er öffnet ein Zeitportal und schickt Samanosuke kurzerhand in eine andere Epoche.

Zurück in Paris, 2004: Per Funk zu Hilfe gerufen, eilt Soldat Jacques Blanc auf seiner Harley zum Tatort. Im letzten Moment kann er einen seiner Kollegen vor dem Zugriff der



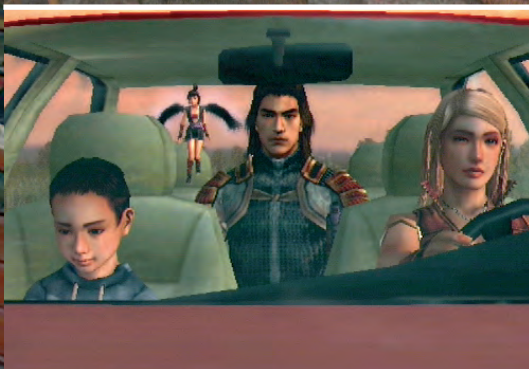
Jacques benutzt glühende Käfer, um sich über weite Distanzen zu schwingen.

Dämonen schützen. Beide wehren sich verbissen mit ihren Maschinenpistolen gegen die Brut, doch die Lage ist aussichtslos. Urplötzlich erscheint ein fremdländischer Schwertkämpfer und rettet die beiden Franzosen vor dem Tod. Wer dieser Mann ist und wo er herkommt, erfährt Jacques nicht, denn kaum zwanzig Sekunden nach der Ankunft des Retters öffnet sich ein Zeitportal und verfrachtet Jacques ins Alte Japan.

## Getrennt und doch vereint

Ab jetzt steuert ihr die beiden Charaktere im Wechsel. Zunächst gibt euch das Spiel vor, wann ihr über wen die Kontrolle habt, später entscheidet ihr selbst. Samanosuke dringt ins Innere des Triumphbogens ein





☛ Von links nach rechts: Jacques' Sohn Henry, Fee Ako, Samanosuke und Michelle.

und trifft Jacques' Kollegin Michelle, eine selbstbewusste Soldatin, die mit Schusswaffen und Granaten umzugehen weiß. Auch sie ist ein spielbarer Charakter, doch anfangs begleitet sie euch nur durch die Pariser Kanalisation. Später jagt Samanosuke Monster in Notre Dame und durchforstet alttümliche Ruinen.

Jacques hingegen kämpft sich zu Beginn seiner Odyssee durch einen sonnendurchfluteten Wald, vorbei an Tempeln und über einen Bergpfad hinweg. Anschließend besucht er ein kleines Küstendorf, schmuggelt sich an Bord eines Dämonenschiffs und landet in der gleichen Ruine, in der auch Samanosuke – mehr als 500 Jahre später – den Hinweisen nachgeht.

Oft stehen die beiden Helden im wahren Sinne des Wortes vor verschlossenen Türen. Um weiterzukommen, müsst ihr teilweise simple, aber häufig auch sehr knifflige Rätsel lösen. Noch zu Beginn des Spiels sucht ihr nur bestimmte Gegenstände und verwendet sie an anderer Stelle. Ihr findet zum Beispiel eine Kurbel, bringt damit einen Stromgenerator in Gang und lasst dann eine Brücke herunter. Klingt bisher alles sehr vertraut. Vollkommen neu und auch wesentlich komplexer sind die Rätsel mit der Kompo-



☛ Fee Ako fliegt zu manchen Kisten hin und bringt euch den Inhalt. Mit der entsprechenden Ausrüstung kann die Kleine sogar eure Wunden heilen oder euch die Energie eurer Feinde anzeigen.

nente der Zeitreise. Euer momentan aktiver Charakter wird von der kleinen Fee Ako begleitet. Sie kann durch bestimmte Portale durch die Zeit reisen und Gegenstände transportieren. Sobald sich die beiden Helden an den gleichen Orten, nur zu unterschiedlichen Zeiten aufhalten, können sie Akos Fähigkeiten nutzen, um sich gegenseitig zu helfen.

Beispielsweise findet ihr als Samanosuke einen Edelstein, könnt damit aber nichts anfangen. Also lasst ihr Ako den Stein zu Jacques bringen, der ihn in der Vergangenheit in eine Statue einsetzt. Nun löst ihr als Jacques ein Rätsel und lasst eine Treppe entstehen. Diese existiert auch in der Gegenwart – und ebnet Samanosuke den Weg.

## "Gib mir deine Seele!"

Abgesehen davon, dass man nun endlich mit dem Analog-Stick spielen kann, hat sich an der Steuerung und am Kampfsystem nur wenig geändert – zumindest in Bezug auf Samanosuke. Wie gehabt visiert ihr den nächsten Angreifer an, blockt feindliche Attacken und wehrt euch mit schnellen Kombos. Besiegte Feinde hinterlassen auch wieder Seelen, die ihr in eurem dämonischen Handschuh speichert.

Rote Seelen benötigt ihr für die Verbesserung eurer Waffen, blaue zum Regenerieren eurer Spezialmagie für Zaubersprüche und gelbe heilen eure Wunden. Die violetten Seelen hingegen sind selten: Mit ihnen verwandelt ihr euch in einen unverwundbaren Onimusha-Warrior.

Jacques spielt sich etwas anders als sein japanischer Kollege. Er benutzt keine Schwerter, sondern flexible Waffen wie eine Plasmapeitsche oder einen Morgenstern mit einziehbarer Kette. Damit könnt ihr Gegner

an die Wand schleudern und bestimmte Objekte als Wurfgeschosse nutzen. Viel wichtiger ist jedoch die Möglichkeit, sich mit Peitsche oder Kette an glühende Käfer (ja, es sind wirklich Käfer) zu hängen und sich wie Tarzan über Bäche, Kisten oder Abgründe hinwegzuschwingen. Diese neue Art der Fortbewegung beherrscht nur Jacques, sie ist auch Teil vieler Rätsel.

Auf den ersten Blick unterscheidet sich "Onimusha 3" nur unmerklich von den Vorgängern, genauer betrachtet wurde es in vielen Bereichen konsequent weiterentwickelt. Die Geschichte ist interessanter, die Rätsel sind abwechslungsreicher und die Feinde zahlreicher. Außerdem wurden die starren Render-Hintergründe nun gegen 3D-Terrains ausgetauscht, die dynamische Kameraschwenks ermöglichen. Das bedeutet aber nicht, dass die Umgebung jetzt detailärmer ist. Im Gegenteil: "Onimusha 3" ist für uns der schönste Teil der Serie.

☛ CARSTEN GRAUEL

## PS2 Vorschau

ONIMUSHA 3	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Capcom
ENTWICKLER	Capcom
ERSCHEINT	September 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
EINSCHÄTZUNG	5/5
"Onimusha 3" sieht spitze aus, spielt sich hervorragend und fesselt ungemein. Einer der großen Hits 2004!	



# Conflict: Vietnam

Nach der Operation "Desert Storm" wird's jetzt noch härter.  
 Das amerikanische Trauma, der Vietnamkrieg, steht auf dem Einsatzplan.



⚡ Feuer frei: Von dem gekaperten Boot aus schießt ihr auf einen Vietcong-Panzer. Auch vom Heli aus nehmt ihr den Feind ins Visier (Bild rechts oben).

**K**ennt ihr Rambo noch? Klar, wer könnte Sylvester Stallone mit Stirnband, Knicklicht und Ballon-Bizeps je vergessen? Aber wer glaubt eigentlich heute noch, dass Slys Einzelkämpfer-Action irgendetwas mit realistischem Kriegsgeschehen zu tun hat? Dank der fronterprobten General-a.D.-Experten von RTL, N-TV & Co. weiß heute wohl jedes Kind, dass Taktik und Teamwork gefragt sind, wenn man sich auf unbekanntem Terrain einer feindlichen Übermacht erwehren muss.

## Golfkrieg ist Geschichte

Die "Conflict"-Serie des englischen Entwicklers Pivotal Games gehört zu den Pionieren der kriegerischen Taktik-Shooter auf der PS2. Der erste Golfkrieg 1991 lieferte das Szenario für "Conflict: Desert Storm" und dessen Nachfolger. Von beiden Spielen sind weltweit insgesamt 2,5 Millionen Exemplare verkauft worden, vor allem "Conflict: Desert Storm 2" bot Taktik, Action und Spannung auf höchstem Niveau und erhielt im OPM2 11/2003 eine satte Spielspaßwertung von 83 Prozent. Wir haben uns sofort ans Telefon gehängt als klar wurde, dass es einen Nachfolger geben wird. SCI hat uns erstes heißes Material zu "Conflict: Vietnam" zu-

kommen lassen, das ihr nur im OPM2 (und in unserer Schwesterzeitschrift play THE PLAYSTATION) sehen könnt!

## Auf nach Vietnam

Let's do something new: Die Jungs von Pivotal Games haben genug von staubiger Wüste und hartem Häuserkampf – und dafür Lust auf Dschungel, Napalm und Vietcong. Der Vietnamkrieg ist nun euer Einsatzgebiet. Und damit ihr am Ende nicht zu den 2,5 Millionen Opfern dieses barbarischen Krieges gehört, müsst ihr in eurem Kampfquartett gut aufeinander aufpassen...

Das Szenario von "Conflict: Vietnam" ist spannend: Vier U.S.-Soldaten, abgeschnitten von ihrer Einheit und eingekesselt hinter feindlichen Linien während der Tet-Offensive 1968. Wo sich die "unsichtbaren" Soldaten des Vietcong auskennen wie in ihrer Westentasche, sieht für euch jeder Grashalm gleich aus. Nur wenn jedes Teammitglied seine speziellen Fähigkeiten einbringt, habt ihr in dieser Hölle eine Überlebenschance.

Die Spielmechanik von "Conflict" hat sich bewährt und kommt auch beim dritten Teil in gewohnter Form zum Einsatz. Aus der Von-hinten-Perspektive steuert ihr den aktiven Soldaten, während die anderen drei

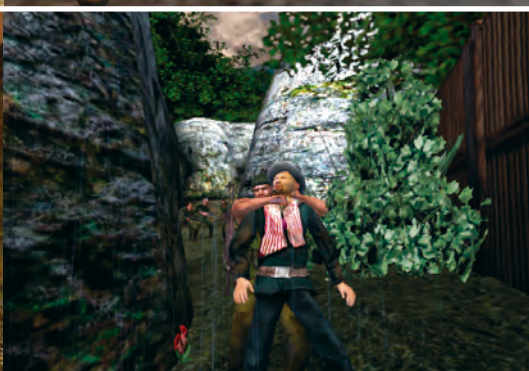


⚡ Was erwartet uns hier? Irgendwo in diesem Dorf versteckt sich der Feind.

Teammitglieder selbständig agieren. Entweder gebt ihr Kommandos wie "Deckung geben", "Verschanzen" und "Rückzug" oder ihr lasst die Kollegen frei agieren, wobei die herausragende Künstliche Intelligenz auffällt. Die Kameraden verhalten sich schlau und verteidigen sich selbständig, so dass ihr sie in der Hitze des Gefechts auch mal alleine lassen könnt.

Natürlich müsst ihr bei "Conflict: Vietnam" auf die durchtrainierten "Wüstensäue" Bradley, Foley, Connors und Jones verzichten, schließlich hat der Vietnamkrieg ein paar Jahrzehnte früher stattgefunden als der Golfkrieg. Das neue Quartett besteht aus völlig unterschiedlichen Charakteren, alle Details lest ihr im Kasten.





🔊 Sergeant Wier attackiert von hinten einen Vietcong-Sympathisanten.

Angeführt wird das Team von Staff Sergeant Frank Wier, genannt Ragman. Ihm zur Seite steht Corporal Bruce Lesh ("Junior"), der gerne aus sicherer Entfernung mit Scharfschützengewehr und Granaten operiert. Treffsicher ist Corporal Will Shafer ("Hoss") mit dem Maschinengewehr, er ist ein ruppiger, aber zuverlässiger Kerl.

Der am wenigsten erfahrene im Team ist Private Harold Kahler. "Cherry" soll eigentlich nur im Notfall zur Waffe greifen und sich ansonsten als Sanitäter um die verletzten Kameraden kümmern.

## Gewehrstellungen in Hoi

Bot der Vorgänger noch zehn, jeweils etwa einstündige Missionen, erwarten euch im Dschungel vierzehn Aufträge. Ihr führt eure Einheit durch Tempelruinen, an vietnamesischen Flüssen entlang mitten hinein in umkämpfte Dörfer, wo euch nicht nur feindliche Kugeln, sondern auch die Schüsse der hier stationierten Kollegen um die Ohren fliegen. Schließlich kämpft ihr euch durch den Dschungel bis in die altertümliche Hauptstadt Hoi.

Eure Gegner sind vielfältig: Ihr müsst Gewehrstellungen ausschalten, in mühevoller Kleinarbeit Scharfschützen aufspüren



🔊 Unsichtbarer Feind: Hinter jedem Baum müsst ihr mit einem Vietcong-Soldaten rechnen. Da ist höchste Aufmerksamkeit gefragt. Optisch wirkt die Dschungelkulisse ziemlich realistisch.

oder schwere Tanks kampfunfähig machen. Dabei seid ihr nicht immer zu Fuß unterwegs, sondern sitzt auch mal im Panzer, ballert von einem Flussboot aus oder nehmt die Vietcong-Truppen vom Helikopter aus ins Visier. Mit Mörsergranaten bombardiert ihr den Feind aus sicherer Entfernung. Werdet ihr verletzt, helfen Verbände und Morphium-Injektionen, am Leben zu bleiben.

## Kriegshölle

Anders als in "Conflict: Desert Storm 2" wird nicht der Fortgang des Krieges beschrieben bzw. beeinflusst. Vielmehr stehen die vier Helden und deren Überlebenskampf im Mittelpunkt. Im Spielverlauf offenbart jeder der vier nach und nach mehr von seiner Persönlichkeit, wodurch zwischen Spieler und Held ein Gefühl der Verbundenheit aufgebaut werden soll. Um Freunde kümmert man sich eben besonders – und schickt sie nicht unbedacht ins Mündungsfeuer eines Vietcong-MGs...

👉 THOMAS SZEDLAK

PS2 Vorschau	
CONFLICT: VIETNAM	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Taktik-Shooter
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	SCI
ENTWICKLER	Pivotal Games
ERSCHEINT	Ende 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	30 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Wir freuen uns auf einen emotional packenden Taktik-Shooter, der den Wahnsinn realistisch widerspiegelt.	

## Das Team

### Staff Sergeant Frank Wier

**Aufgaben:** Team-Führer, Gewehrschütze  
**Alter:** 28/**Geburtsort:** Chicago  
**Hintergrund:** "Ragman" ist immer cool. Braucht aber einer seiner Männer Hilfe, ist ihm kein Risiko zu groß, um den Verletzten in Sicherheit zu bringen. Seine selbstlose Art verschafft ihm Anerkennung in der gesamten U.S.-Army. "Ragman" ist ein brillanter Kampfführer und Experte für alle Arten von Gewehren und MGs.

### Corporal Bruce Lesh ("Junior")

**Aufgaben:** Scharfschütze, Grenadier  
**Alter:** 23/**Geburtsort:** Queens  
**Hintergrund:** "Juniors" Einsatz sollte eigentlich in 30 Tagen enden, deshalb ist er im Kampf ziemlich nervös – er fiebert dem Wiedersehen mit seinen Lieben entgegen. "Junior" kann "Hoss" nicht riechen, hält ihn für einen weißen Faschisten, der am liebsten jeden töten will. Seine Spezialität ist der tödliche Schuss aus dem Nichts, auch mit Explosivem kennt er sich gut aus.

### Corporal Will Shafer ("Hoss")

**Aufgaben:** Maschinengewehrschütze  
**Alter:** 24/**Geburtsort:** Clay County  
**Hintergrund:** "Hoss" ist ein aggressiver Zeitgenosse. Er ist einfach schon zu lange in Vietnam – abgestumpft. "Hoss" legt sich ständig mit "Junior" an, ist aber maximale Feuerkraft gefragt, ist er der beste Mann für den Job.

### Private Harold Kahler ("Cherry")

**Aufgaben:** Sanitäter  
**Alter:** 19/**Geburtsort:** Kansas City  
**Hintergrund:** "Cherry" ist ruhig und ausgeglichen. Er hat keinerlei Kampferfahrung und ist das erste Mal in Vietnam. Beim Training zu Hause hat er sich bewährt, aber er hat bis heute noch keine Wunde unter heftigem Feindfeuer geheilt.



# Champions of Norrath

**Knüppel aus dem Sack! In diesem Hack'n'Slay vermöbelt ihr die Monster gleich Dutzendweise und in nie gesehener Grafikpracht...**



ⓘ Auch aus der Entfernung sehen die Lichtblitze beim Zaubern noch gut aus.



ⓘ Die Vampirbrut bringt uns in arge Bedrängnis. Doch mit Blitzzaubern halten wir die Beißer lange genug auf Abstand, um einen Heiltrank zu schlürfen.

**K**napp daneben ist auch vorbei. Obwohl das Fantasy-Hack'n'Slay "Champions of Norrath" (Vorschau OPM 2/2004) bereits Ende März in Deutschland erscheint, ist es dem Hersteller nicht gelungen, uns rechtzeitig eine Test-Version zur Verfügung zu stellen. Deshalb nehmen wir das Spiel notgedrungen anhand einer sehr weit fortgeschrittenen Vorabversion unter die Lupe.

"Champions of Norrath" kann man am treffendsten als Mischung aus "Diablo", "Baldur's Gate: Dark Alliance" und "Everquest" beschreiben. Die Rollenverteilung ist dabei klar. Die Spielmechanik kommt vom Hack'n'Slay-Urvater "Diablo", die Technik vom Rollenspiel-Hingucker "Baldur's Gate" und die Story vom auf PC erfolgreichen "Everquest". Beste Voraussetzungen also, um ein erfolgreiches und vor allem unterhaltsames Spiel abzuliefern. Und die Entwickler können wohl halten, was die großen Namen versprechen. Selbst nach etlichen Spielstunden, in denen man sich als Schattenkrieger, Kleriker, Zauberer, Ranger oder Krieger in wilden

Metzelorgien mit Orks, Goblins, Riesen-spinnen und anderem Monstergezücht herumschlägt, verliert das Spiel nicht an Reiz.

## Trip in eine andere Welt

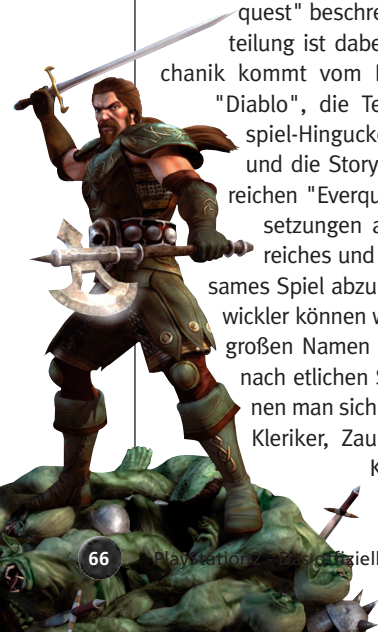
Neben der wirklich beeindruckenden Grafik (Marke "Wow, sieht das genial aus!") gibt es einen wesentlichen Motivationsfaktor: Man will immer wieder neue und bessere Ausrüstungsgegenstände finden bzw. "noch eben" ein Charakterlevel vollenden, um neue Zaubersprüche und Fähigkeiten zu bekommen. Daneben wartet "Champions of Norrath" im Einzelspieler-Modus mit einer interessanten Hintergrundstory auf. Auf ihrer Reise treffen Fans des PC-"Everquest" auf etliche Bekannte. EQ-Covergirl und Vorzeige-Elfin Firiona Vie ist ebenso mit dabei wie der fiese Necromanten-Vampir Mayong Mistmoore. Zwingend notwendig sind diese Vorkenntnisse aber nicht.

Die wahren Stärken kommen im Multiplayer-Spiel zum Tragen. Entweder schalten sich vier Spieler per Multitap auf einen Bildschirm zu, oder man steigt online ein. Dazu benötigt man aber den PS2-Netzwerk-Adapter (ca. 40 Euro im Fachhandel) sowie einen DSL-Anschluss (30 bis 40 Euro/Monat, z.B. Telekom).

Online loggt man sich auf den Servern des Herstellers ein, sucht nach geeigneten Spielen und wirft sich zusammen mit anderen Spielern in Abenteuer. Auch USB-Headsets werden unterstützt (ca. 30 Euro, Fachhandel). Damit könnt ihr euch in eurer Vierergruppe live während des Spiels Taktiken absprechen. Das Vorab-Fazit: Dieses Spiel ist für alle Fantasy- und "Baldur's Gate"-Fans Pflicht – Wahnsinns-Optik, geniale Story und Spielvergnügen pur!

➔ **TOBIAS SCHWEIKL**

PS2 Vorschau	
CHAMPIONS OF NORRATH	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Rollenspiel
ALTER	ab 12
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Snowblind Studios
ERSCHEINT	25.03.2004
PREIS	ca. 55 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
EINSCHÄTZUNG	5/5
Abwechslungsreiches Fantasy-Hack'n'Slay mit umfangreichen Online-Funktionen. Grafisch genial.	



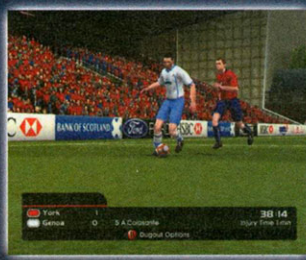


# BDFL Manager 2004

**SPIELT NICHT UM PUNKTE.  
SPIELT UM EUER LEBEN!**



„Trainer, Manager und Vereinsvorstand in einem.  
So viel Einfluss würde ich mir mal wünschen.“  
(Ralf Rangnick)



Ährnerne Nerven. Eiskaltes Taktieren. Knallhartes Verhandlungsgeschick.

Bei BDFL Manager 2004 ist Kontrolle alles. Du kümmerst Dich um Transfers, Sponsoren und Stadionausbau. Wählst aus über 19.000 Spielern und 750 Clubs Deine Top-Mannschaft. Peitscht sie mit Schreien von der Trainerbank zum Sieg. Dann ist Mitfiebern angesagt. In grafisch exzellenter 3D Live-Match-Action erlebst Du, ob Deine Spieler ihr Geld wert sind. Oder es Dir selbst ans Leder geht.

[www.codemasters.de](http://www.codemasters.de)

**Codemasters**  
GENIUS AT PLAY™



# Combat Elite: WWII Paratroopers

Für diesen Actionkracher verfrachtet Acclaim die tolle **Spielmechanik** von "Baldur's Gate: Dark Alliance 2" in die Zeit des Zweiten Weltkriegs.



☛ Licht- und Schatteneffekte sorgen für Atmosphäre – die Snowblind-Engine kann was!

So liebe Leser, jetzt schlägt mal das Geschichtsbuch auf: In diesem Sommer jährt sich zum 60. Mal der so genannte D-Day. Mit der Invasion der Alliierten in Frankreich beginnt an diesem Tag der Fall der deutschen Besatzungstruppen. Unterstützt wird die Kampagne von 17.000 amerikanischen und britischen Fallschirmspringern, die vor dem Angriff an den Stränden der Normandie hinter den feindlichen Linien abgesetzt wurden. Manche von ihnen müssen sich der ultimativen Herausforderung stellen: Die Nazis an der Entwicklung einer Waffe zu hindern, die Europa für immer verändern könnte – die Atombombe...

Acclaims neueste WWII-Action wurde erst vor wenigen Wochen angekündigt – und schon haben wir Acclaim dazu überreden können, uns mit einer (frühen) spielbaren Version in der OPM2-Redaktion zu besuchen. Schließlich kann nur der spielerische Eindruck zeigen, was von den vollmundigen Versprechungen einer Produkt-Ankündigung zu halten ist.

In "Combat Elite: WWII Paratroopers" beginnt ihr als alliierter U.S.-Soldat während der letzten Vorbereitungen auf den D-Day. Die Kriegs-Action wird aus der Vogelperspektive gespielt, wobei die Darstellung stark

an "Baldur's Gate: Dark Alliance 2" erinnert – und das nicht ohne Grund. "Combat Elite"-Entwickler BattleBorne hat die Grafikengine des Fantasy-Hits lizenziert und auf "Zweiter Weltkrieg" umgemodelt. Dass sich das Team aus Nevada damit in guter Gesellschaft befindet, beweist ein Blick in den Kasten auf der nächsten Seite.

## Doppelte Waffenpower

Trotz unterschiedlichen Settings ähnelt die Spielmechanik jener von "Dark Alliance 2". Man läuft durchs Level und wird ständig unter Beschuss genommen. In der Hand haltet ihr aber natürlich nicht etwa Schwerter oder Zauberstäbe, sondern schweres Geschütz in Form eines Gewehrs Marke Enfield No. 4 oder eines Thompson M1 Maschinengewehrs. Praktisch: Im Inventarmenü dürft ihr zwei Waffen auf Aktionsknöpfe legen und zusätzlich noch Granaten einsatzbereit machen. Geht euch z.B. während des offenen Feuergefechts die Munition eures MGs aus, könnt ihr somit ohne Nachladeunterbrechung mit der Pistole weiter feuern.

Die Steuerung geht locker von der Hand. Mit dem linken Analog-Stick lauft ihr durch die Gegend, mit dem rechten dreht ihr die Kamera, wobei ihr grundsätzlich immer in



☛ Im Inventar dürft ihr zwei Waffen sowie Granaten auf Aktionsknöpfe legen.

Richtung oberer Bildrand ballert. So ist Rückwärtslaufen genauso simpel wie schnelle Schritte zur Seite.

In bestimmten Situationen wechselt die Perspektive in die Ego-Sicht. An einer Stelle mussten wir z.B. Nazi-Schergen mit dem Scharfschützengewehr ausschalten. Auch wenn ihr hinter einem Geschützturm lauert oder in einem Panzer sitzt, zielt und feuert ihr aus der Ego-Perspektive.

In "Combat Elite" dürft ihr alle wichtigen Operationen der Alliierten-Invasion nachspielen. Ihr erlebt die Landung in der Normandie (D-Day), die berühmte Market-Garden-Operation oder die Winteroffensive von Bastogne. Viele Gebiete kennt ihr bereits aus dem Ego-Shooter "Medal of Honor:





🔦 Ego-Sicht: Mit dem Scharfschützengewehr schaltet ihr einen Nazi-Oberst aus.

Frontline", wo ebenfalls zu Beginn der D-Day im Mittelpunkt steht.

## Heldentrio

Wie in "Baldur's Gate: Dark Alliance" gibt es gleich drei Charaktere. Der schwächliche Private Patrick Harper kommt aus Texas und ist im Umgang mit dem Gewehr und dem kurzen MG besonders geübt. Private John Howe aus Georgia ist kräftiger gebaut, weshalb sein bevorzugtes "Arbeitsgerät" das schwere MG ist. Über Steve God of Hairdos wissen wir bisher nur, dass er ein Fan von explosivem "Spielzeug" ist. Mit wachsender Kampferfahrung verbessern sich die Fähigkeiten eures Helden. Ihr könnt dann besser mit dem MG umgehen, euch selbst verarzten oder euch im Faustkampf zur Wehr setzen.

Ein weiteres Feature, das "Baldur's Gate: Dark Alliance" zum Hit gemacht hat, darf natürlich auch nicht fehlen: Der Zweispieler-Modus. Auf Wunsch dürft ihr zusammen mit einem Kameraden in den Krieg ziehen. Ihr gebt euch gegenseitig Deckung oder ballert gemeinsam wie wild in die Gegnermenge. Diese ist übrigens in der aktuellen Version noch der größte Schwachpunkt, denn die Nazi-Scheren stehen ein-



🔦 Bei der Innenausstattung haben sich die BattleBorne-Grafiker sehr bemüht. Leider lassen sich Einrichtungsgegenstände (noch) nicht in Stücke ballern.

fach da, bewegen sich keinen Millimeter, sondern ballern wie wild auf euch los bzw. warten, bis sie eure Kugeln erreichen. Wir hoffen stark, dass BattleBorne den Nazis noch etwas Künstliche Intelligenz einprogrammiert und somit auch etwas Taktik die Nonstop-Action garnieren wird.

Grafisch gibt's schon jetzt wenig zu meckern. Die Snowblind-Engine lässt erneut ihre Muskeln spielen, so dass trotz vieler Personen auf dem Screen plus herabstürzender Ziegel nach einem Bombenangriff nix ruckelt. Detailgrad und Levelgestaltung sind schon sehr gut, leider lassen sich herumstehende Möbel aber nicht zerstören.

Wir sind gespannt, ob BattleBorne mit dem kleinen Kernteam von zehn Leuten "Combat Elite" bis zum anvisierten Termin, dem 4. Juni (zwei Tage vor dem D-Day) fertig stellen kann. Wir drücken kräftig die Daumen, damit sich diesen Sommer zum (hoffentlich wieder) heißen Wetter ein mindestens so heißes Actionspiel gesellt.

➔ THOMAS SZEDLAK

## Snowblind-Engine

Kaum eine Spieltechnik wurde in der Vergangenheit so oft lizenziert wie die Snowblind-Engine aus "Baldur's Gate: Dark Alliance". Hier eine Übersicht:

**Titel:** Baldur's Gate: Dark Alliance 1  
**Szenario:** Fantasy  
**Test:** 90% in OPM2 1/2002

**Titel:** Baldur's Gate: Dark Alliance 2 2  
**Szenario:** Fantasy  
**Test:** 84% in OPM2 1/2004

**Titel:** Champions of Norrath 3  
**Szenario:** Fantasy  
**Erscheint:** 25. März 2004

**Titel:** Fallout: Brotherhood of Steel 4  
**Szenario:** Endzeit  
**Erscheint:** April 2004

**Titel:** Combat Elite: WWII Paratroopers 5  
**Szenario:** Zweiter Weltkrieg  
**Erscheint:** Juni 2004

**Titel:** The Bard's Tale 6  
**Szenario:** Fantasy  
**Erscheint:** Ende 2004



## PS2 Vorschau

COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	ab 16
HERSTELLER	Acclaim
ENTWICKLER	BattleBorne
ERSCHEINT	Juni 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Feurige Kriegs-Action, optisch ansprechend aber (noch) mit strohduhmen Gegnern.	



# Bist du der PS2-Profi 2004?

Preise im  
Gesamtwert von  
**2.600 EURO**  
zu gewinnen!

In Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Deutschland sucht OPM2 den ultimativen PS2-Profi. Seid ihr gut genug?

## Gewinnt beim Power-Quiz mit 20 Fragen

**D**ie Regeln sind einfach: Nehmt euch unsere Fragen vor, geht in euch und füllt dann den Coupon auf Seite 75 aus. Wenn ihr ihn bis zum 8. April 2004 an uns zurückschickt, seid ihr dabei. Das Glück spielt eine untergeordnete Rolle, denn: Wer alle Antworten weiß (bei mehreren komplett richtigen Einsendungen entscheidet das Los), hat beste Chancen auf fette Preise.

Ihr traut euch keine Meisterleistung zu? Lasst euch trösten: Wenn ihr regelmäßig euer OPM2 gelesen habt, dürften die Fragen keine unlösbaren Probleme darstellen, denn dann habt ihr den Durchblick. Außerdem haben auch diejenigen bei uns Chancen auf Gewinne, die nicht alles ganz richtig haben: Unter allen Einsendungen mit fehlerhaften Antworten verlosen wir etliche Trostpreise. Die Hauptgewinne jedoch werden an die Besten vergeben... und welche das sind, erfahrt ihr ein paar Zentimeter weiter unten. **ALSO: LOS GEHT'S!**

### Teilnahmebedingungen:

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firmen Cy-Press GmbH und Sony Computer Entertainment Deutschland dürfen nicht teilnehmen. Die Teilnahme ist nur schriftlich möglich. Pro Leser ist nur eine Einsendung gültig. Alle Antwortkarten müssen bis zum 8. April 2004 (Datum des Poststempels) bei uns eingegangen sein.

Jede auf dem Coupon richtig beantwortete Frage bringt einen Punkt. Die Hauptgewinne werden unter den Einsendern mit der höchsten Punktzahl verlost. Die Trostpreise werden unter allen Einsendern verlost.

### Die Fragen:

Zu jeder Frage geben wir drei mögliche Antworten vor. Nur eine davon ist richtig! Lest alle drei genau durch und kreuzt nur die Antwort an, die zu 100 % richtig ist! Um es nicht zu einfach zu machen, stecken in manchen Antworten richtige UND falsche Angaben...

### Und das alles könnt ihr gewinnen:

In Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Deutschland verlosen wir Preise im Gesamtwert von über 2.600 Euro. Darunter viele exklusive Fanartikel, die ihr nirgendwo sonst bekommen könnt!

### DIE HAUPTPREISE:

- 1x** PlayStation2 "FF X"-Airbrush-Design (handgearbeitet) mit Square-signiertem "FF X-2"-Spiel (Wert: 600 Euro)
  - 1x** "Ratchet & Clank 2"-Standee (Wert: 30 Euro)
  - 2x** Hochwertige "Time Crisis 3"-Uhr (Wert: 100 Euro)
  - 2x** Original-Lederjacke aus "Ghosthunter!" (Wert: 250 Euro)
  - 2x** PlayStation2-Jeansjacke (Wert: 150 Euro)
  - 4x** "Tekken 4"-VIP-Kit (Wert: 200 Euro)
- Wert: 1.330 EURO**

### DIE TROSTPREISE:

- 5x** "Dark Chronicle" (Promo-Vollversion mit Anleitung; Wert: 150 Euro)
  - 5x** "Dark Cloud" (Promo-Vollversion mit Anleitung; Wert: 150 Euro)
  - 10x** "EyeToy Groove" (Promo-Vollversion mit Anleitung; Wert: 300 Euro)
  - 5x** "Extermination" (Promo-Vollversion mit Anleitung; Wert: 150 Euro)
  - 5x** "Ghosthunter" (Promo-Vollversion mit Anleitung; Wert: 150 Euro)
  - 5x** "Hardware Online Arena" (Promo-Vollversion mit Anleitung; Wert: 150 Euro)
  - 5x** "Ico" (Promo-Vollversion mit Anleitung; Wert: 150 Euro)
  - 5x** "Rez" (Promo-Vollversion mit Anleitung; Wert: 150 Euro)
- Wert: 1.350 EURO**





# Kapitel 1: Die PlayStation2

Zum Einstieg möchten wir von euch etwas über die Konsole und das Zubehör der PS2 wissen.

## FRAGE 1

**Die PlayStation2 startete in Deutschland:**

- ☐ **A)** Ende 2000 zum Preis von umgerechnet etwa 445 Euro (869 Deutsche Mark). Mit dabei: Ein DualShock2-Controller und eine Memory Card, auf der die DVD-Player-Software gespeichert war.
- ☐ **B)** Mit einigen hochkarätigen Spielen: So etwa "Ridge Racer 5", "Tekken Tag Tournament", "FIFA 2001" und dem Snowboard-Superhit "SSX".
- ☐ **C)** Anfang 2001, die Konsole war innerhalb weniger Tage ausverkauft und dann für viele Wochen nicht mehr lieferbar.

Kurz danach erschien im März 2001 das "Gran Turismo 3: A-spec"-Bundle; bestehend aus PS2-Konsole, Controller und Spiel.



## FRAGE 2

**Was ist das Besondere am DualShock2-Controller?**

- ☐ **A)** Man kann damit auch PSone-Spiele auf der PS2 spielen oder ihn direkt an eine PSone-Konsole anstöpseln – beides funktioniert tadellos.
- ☐ **B)** Man kann bei allen Spielen (egal ob für PSone oder PS2) die Analog-Funktion der Knöpfe nutzen: Sanfter Druck erzeugt einen anderen Effekt als starkes Pressen.
- ☐ **C)** Dieser Controller ist nur an der PS2 benutzbar – wenn man ihn an die PSone steckt, funktioniert gar nichts. Das ist auch der Grund, warum es im Handel immer noch DualShock1-Controller gibt.

## FRAGE 3

**Die neueste Version der PS2 trägt die Typenbezeichnung "SCPH 50004" und bietet folgende Vorteile gegenüber früheren Modellen:**

- ☐ **A)** Sie ist erheblich leiser und hat bereits einen Infrarot-Empfänger für die DVD-Fernbedienung eingebaut.
- ☐ **B)** Mit ihr lassen sich selbst bespielte DVD-Varianten, also etwa DVD-RW, DVD+RW und DVD-RAM abspielen.
- ☐ **C)** Sie ist nur noch mit der neuen DVD-Fernbedienung SCPH 10420 kompatibel, spielt dafür aber DVDs mit allen Regionalcodes ab.

## FRAGE 4

**Was ermöglicht der Netzwerkadapter der PS2?**

- ☐ **A)** Spiele mit der Kennzeichnung "Inclusive Network Gaming" oder "Network Play Only" online mit Spielern aus ganz Europa zu nutzen.
- ☐ **B)** Filme, Videos und Musikfiles zu anderen PS2-Usern zu senden, die diese Daten dann auf Memory Card speichern.
- ☐ **C)** Zusammen mit anderen "EyeToy Groove"-Spielern im Duett zu grooven und die aufgezeichneten Tänze auf der "Central Station" zu verewigen.

🔊 Der Netzwerkadapter wird einfach hinten in die PS2 gestöpselt. Nur: Was genau kann man damit anstellen?



## FRAGE 5

**Die PS2 ist abwärtskompatibel zur PS1. Was heißt das?**

- ☐ **A)** Man kann fast alle PSone-Spiele in die PS2 einlegen und spielen, allerdings benötigt man dann zum Speichern eine Memory Card für PSone.
- ☐ **B)** Man kann mit der PS2 die alten Spiele schneller laden, einen Texturfilter für schönere Grafik aktivieren und nebenbei laufen die Spiele bis zu 50 Prozent schneller.
- ☐ **C)** Man kann alle PSone-Spiele mit Hilfe der PS2-Chips in doppelter Grafikauflösung spielen: Dazu muss man im PS2-Browser den Punkt "Texture Mapping" auf "fließend" stellen.



🔊 Oben die PSone mit LCD-Bildschirm, darunter die PlayStation1.





# Kapitel 2: Aktuelle PS2-Spiele

**Jetzt geht's ans Eingemachte: Die folgenden 15 Fragen drehen sich um aktuelle Topspiele der PS2.**

## FRAGE 6

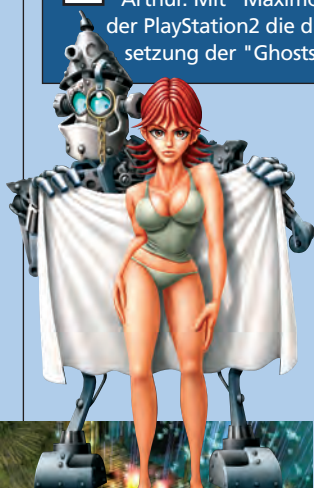
**"Splinter Cell: Pandora Tomorrow" kommt in Kürze. Welches Feature beschreiben wir korrekt?**

- ☐ **A)** Ein Großteil des Spiels zeigt Dschungelkämpfe in Indonesien, bei denen Fisher zusammen mit U.S.-Einheiten eine ANGUS-Söldner-Festung einnimmt.
- ☐ **B)** Glanzstück des Spiels ist ein Multiplayer-Mode, in dem sich Söldner und Spione Gefechte liefern – unter anderem mit Mikrowellen-Laseruhren und ARGUS-Haftminen.
- ☐ **C)** Spielentscheidende Neuheiten sind unter anderem ein "Motion-Tracker" zum Erfassen blitzschneller Feindbewegungen und die "Electromagnetic View", die Sam Fisher beim Aufspüren von gegnerischen Spionen mit Hightech-Ausrüstung hilft.

## FRAGE 7

**Der Ritter "Maximo" setzt in "Maximo vs. The Army of Zin" 2004 eine langjährige Serie fort. Inwiefern?**

- ☐ **A)** Mit "Ghouls'n'Ghosts" begründete Capcom nämlich schon 1985 die Action-Spiele rund um Ritter, Geister & entführte Jungfrauen.
- ☐ **B)** Seit dem ersten Teil, "Ghosts'n'Goblins", turnt Maximo als "Held in Boxershorts" durch knifflige Hüpf- und Kampfszenarios – in der Unterhose ist er extrem verwundbar.
- ☐ **C)** In den Achtzigern startete die Serie rund um Ritter Arthur. Mit "Maximo – Ghosts to Glory" kam 2001 auf der PlayStation2 die dreidimensionale, inoffizielle Fortsetzung der "Ghosts'n'Goblins"-Klassikerserie.

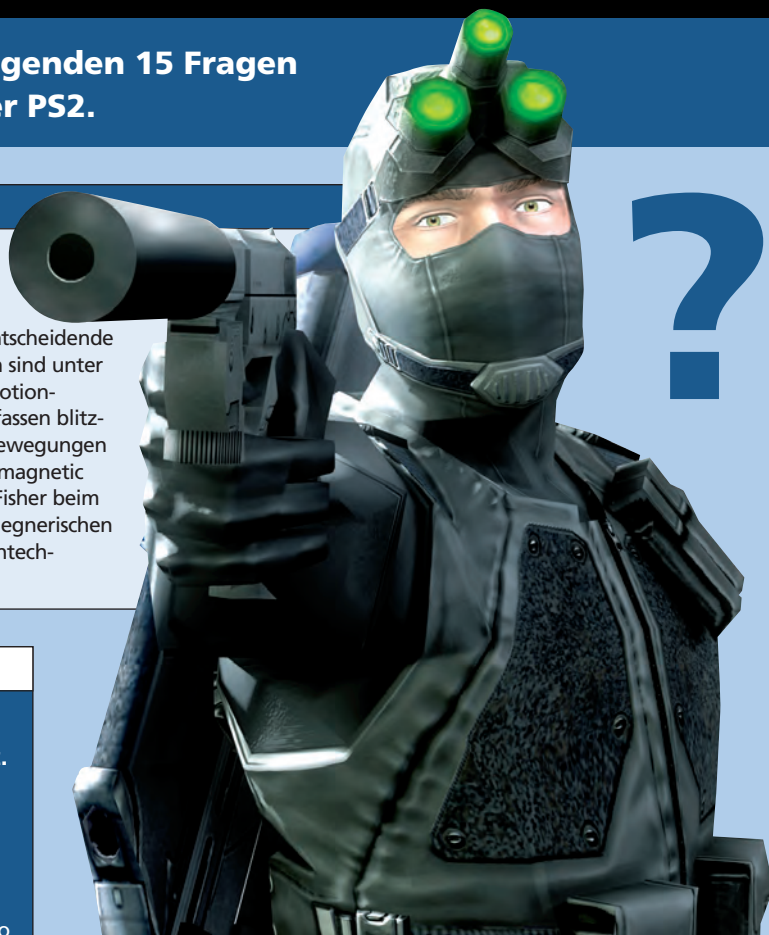


## FRAGE 8

**"Champions of Norrath: Realms of Everquest"...**

- ☐ **A)** Ist in Sachen Story und Spieldesign der offizielle Nachfolger von "Baldur's Gate: Dark Alliance" und wurde ebenfalls von den Snowblind Studios entwickelt.
- ☐ **B)** Spielt zeitlich und örtlich genau in dem "Everquest"-Universum, das man von diversen PC-Rollenspielen schon kennt – man kann sogar dieselben Charaktere treffen.
- ☐ **C)** Spielt in der bekannten Rollenspielwelt "Norrath". Die entsprechende PS2-Welt in "Everquest Online Adventures" heißt "Tunaria".

**Chaos im Ältestenrat: Keiner weiß die Antwort!**



## FRAGE 9

**"Driver 3" soll ab Juni 2004 neue Action-Maßstäbe setzen. Welches der folgenden drei Highlights ist richtig beschrieben?**

- ☐ **A)** Undercover-Agent Tanner und Kumpel Tobias schleusen sich in eine Gang ein. Damit beginnt eine Odyssee mit 180 Autos, 350.000 modellierten Gebäuden und sogar Booten!
- ☐ **B)** Jedes der mehr als 80 lizenzierten Fahrzeuge verfügt über eigenständige Physik und zahlreiche Einzelteile, die sich bei Unfällen selbständig machen. Eine "Thrill Cam" erlaubt sogar, jedes Modell im Detail aus nächster Nähe zu begutachten.
- ☐ **C)** Die Grafikroutine des Spiels beruht auf jener von "Stuntman", wurde jedoch komplett überarbeitet. Man kann mit den Autos sogar auf zwei Rädern fahren oder die Karossen mit einem Granatwerfer in ihre Einzelteile zerlegen!

**Agent Tanner hat beim Grübeln über die richtige Antwort den Gegenverkehr übersehen: Das passiert euch hoffentlich nicht...**





**FRAGE 10**


**"Need for Speed: Underground" sorgt nicht zufällig für Adrenalinschübe wie im Kino. Wo liegen die Gründe?**

- ☐ **A)** Mit Craig Lieberman (Mitarbeit bei "The Fast and the Furious") und Hakin Sakopo (Mitarbeit bei "Star Wars Episode 1") waren Film-Fachleute an der Entwicklung beteiligt.
- ☐ **B)** U.S.-Star Vin Diesel ("The Fast and the Furious") testete mit dem Entwickler Black Box monatelang Grafikeffekte, um den Geschwindigkeitseindruck der Fahrzeuge optimal auf Konsole umzusetzen
- ☐ **C)** Die neue "F.A.S.T."-Technologie ("Full Amplified Spectral Technology") von EA Games nutzt die Vector-Units der PS2 und revolutioniert durch Blur-Bewegungseffekte den optischen Eindruck auf den Spieler.

**FRAGE 11**

**"SSX 3" staubte mit 90 % Spielspaß eine der bisher höchsten OPM2-Wertungen ab. Welches Feature des Spiels beschreiben wir hier richtig?**

- ☐ **A)** Alles spielt sich auf einem gigantischen Berg mit fünf Gipfeln ab – nur wer jeweils alle Aufgaben eines Gipfels löst, erhält den Pass für den nächsten, höheren Abschnitt.
- ☐ **B)** Mit den vier Schultertasten kombiniert man jede Menge Tricks zu Kombos und füllt die Boost-Leiste. Ist die voll, hat man unendlich Boost-Power und darf neun Mal einen "Super-Über-Trick" probieren.
- ☐ **C)** Während des Spiels hört ihr den EA-Radiosender "Radio BIG", der echte Gletscher-Atmosphäre 'rüberbringt. In Zusammenarbeit mit Virgin erschien sogar ein Soundtrack mit Fatboy Slim, Placebo und vielen anderen Stars!

 **"SSX 3":** Famose Optik und viel Tiefgang – nicht nur im Pulverschnee. Doch wie war das noch gleich mit den Features...?

**FRAGE 12**

**"Prince of Persia" begeistert PS2-Fans durch eine ganze Reihe von Innovationen. Welche der Folgenden ist fehlerfrei?**


- ☐ **A)** Mit einem üppigen Waffeninventar und vor allem dem "Zeit-Zurückdreh"-Feature spielt es sich völlig anders als andere Action-Adventures.
- ☐ **B)** Durch eingesammelten Sand ist es möglich, die Zeit langsamer ablaufen zu lassen, anzuhalten, zurückzudrehen oder zu beschleunigen. Das alles macht das "magische Medaillon" möglich, das der Prinz schon im ersten Abschnitt findet.
- ☐ **C)** Es gibt weder Übersichtskarte noch Item-Menü: Das Spiel ist linear aufgebaut. Bereits besuchte Abschnitte müssen nicht nochmals absolviert werden. Lediglich "Visionen" erlauben euch einen kurzen Blick in die Zukunft.

**FRAGE 13**

**"Soul Calibur 2" ist eins der besten Kampfspiele für die PS2. Was unterscheidet das Spiel von seinen Genre-Kollegen?**

- ☐ **A)** Die 23 Charaktere, von denen acht freigespielt werden müssen, kämpfen ausschließlich mit Hieb-, Stich- und Schlagwaffen: Mit dabei ist der Ritter Nightmare mit seinem Schwert "Soul Calibur".
- ☐ **B)** Das Kampfsystem ist simpel, aber effektiv: Drei Knöpfe dienen zum Treten und Schlagen, einer zum Blocken gegnerischer Angriffe. Profis vollführen "Aktive Abwehr", wobei die Wucht des gegnerischen Angriffs in eine eigene Attacke umgeleitet wird.
- ☐ **C)** Der umfangreiche "Waffenmeister"-Modus mit 216 Missionen besteht aus erschwerten Arena-Duellen mit Zeitlimit – sogar mit unsichtbaren Gegnern!



 **Ob "Soul Calibur"-Schlitzer Voldo die Antwort wüsste?**





## FRAGE 14

**"Silent Hill" ist eine der gruseligsten PS2-Serien. Welche der folgenden Aussagen stimmt zu 100 Prozent?**

- ☐ A) Der erste Teil von "Silent Hill" erschien 1999 auf der PlayStation1. In diesem erforscht der Abenteurer Harry Mason mit Hilfe eines mysteriösen Radios das rätselhafte Verschwinden seiner Frau Maria und deren Nichte.
- ☐ B) In "Silent Hill 2" erhält James Sunderland einen Brief seiner verstorbenen Frau Heather – auf der Suche nach ihr (unter anderem in einem Hospital) erfährt er von ihrer tödlichen Krankheit und einem mysteriösen Videoband.
- ☐ C) In "Silent Hill 3" darf man zwischen 2D- und 3D-Steuerung wählen und sogar mit einer Maschinenpistole ballern. Ausgangspunkte der Story sind ein Vergnügungspark und ein verlassenes Einkaufszentrum.



ⓘ Runter vom Sofa: Und in der Spielpause löst das Rätsel!



## FRAGE 15

**"EyeToy" ist eine der spaßigsten Ideen, seit es Konsolen gibt. Leider stimmt nur eine der folgenden drei Aussagen zu Sony Kamera-Hit:**

- ☐ A) Mit "Karaoke Revolution" erscheint 2004 nach "Play" und "Groove" schon der dritte Sony-eigene Titel für "EyeToy" – natürlich mit jeder Menge Pop-Hits aus den Charts.
- ☐ B) Im Laufe des Jahres 2004 erscheinen mehrere neue Spiele für "EyeToy", so z.B. die Karaoke-Show "Sing-Star" oder im Herbst die zweite Spielesammlung "Play 2".
- ☐ C) In der nächsten PS2-Version wird "EyeToy" fest in die Konsole eingebaut sein – und von allen Sony-eigenen Spielen unterstützt, so z.B. von "The Getaway 2" und von "Rise to Honour".



ⓘ Bond spielt unfair: "Ich befreie dich nur, wenn du mir die richtige Antwort verrätst!"

## FRAGE 16

**Sein Name ist Bond, James Bond: Wenn er seine PS2-Abenteuer beschreiben würde, was würde der britische Spion wohl sagen?**

- ☐ A) "Ich bin schon drei Mal als Pierce Brosnan auf der PS2 im Einsatz gewesen: Als ‚Agent im Kreuzfeuer‘, in ‚Nightfire‘ und aktuell in ‚Alles oder Nichts‘, das in OPM2 84 % Spielspaß erhielt. Eine erfolgreiche Karriere, nicht wahr?"
- ☐ B) "Während mich bei meinem neuen Einsatz Heidi Klum unterstützt, musste ich bei ‚Nightfire‘ ohne attraktives Supermodel auskommen – aber egal, den bösen Buben Raphael Drake habe ich auch so elegant abserviert."
- ☐ C) "Irgendwie wurden mir die Autojagden in meinen beiden ersten PS2-Einsätzen etwas zu öde. Nur gut, dass ich jetzt bei ‚Alles oder Nichts‘ nicht mehr mit meinem Aston Martin, sondern nur noch mit Motorrädern, Helikoptern und Panzern herumfahre! Macht ja auch mehr Spaß."

## FRAGE 17

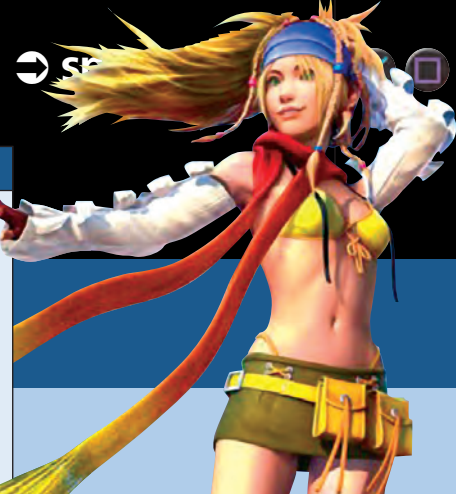
**"Tony Hawk's Underground" bietet nur eines der folgenden drei Features:**

- ☐ A) Es ist möglich, per "EyeToy" oder per PC sein eigenes Gesicht ins Spiel einzubauen und damit den Karriere-Modus zu spielen.
- ☐ B) Mit geheimen Schraubenschlüsseln, Videotapes, Skateboards, Geldscheinen und Old-Skool-Icons schaltet ihr geheime Levels aus alten "Tony Hawk's"-Spielen frei.
- ☐ C) Mit dem Parkeditor, dem "Create-a-Trick"- oder dem "Create-a-Goal"-Modus bastelt man sich komplette Levels und Tricks selbst.

ⓘ "THUG": "Nettes Outfit, Baby, aber sag mir lieber, welche Elemente in unserem Spiel wirklich enthalten sind!"







## FRAGE 18

**"Gran Turismo 4" wird von den meisten PS2-Fans sehnlichst erwartet. Welche Features sind darin enthalten?**

- ☐ A) Am Start sind viele Autos der 60er- und 70er-Jahre, aber auch moderne Wagen wie der Mercedes SL55AMG und der Volkswagen Lupo GTI Cup Car.
- ☐ B) Viele neue tolle Strecken sind dabei, unter anderem der "Fuji Shin Ryu" Speedway, der Dorf-Kurs "Citta di Ariano" und der enge Stadt-Slalom "New York Downtown".
- ☐ C) Es gibt jetzt auch Cabrios mit animierten Fahrern drin; neugierige Zuschauer am Streckenrand knipsen Fotos und beim Kurs "Grand Canyon" stürzen unvorsichtige Fahrer viele Hundert Meter in die Tiefe.



☺ Dauert noch ein wenig: Bis zum Erscheinen von "Gran Turismo 4" könnt ihr ja über dessen Features grübeln...



## FRAGE 19

**"Final Fantasy X-2" bietet welche Besonderheit?**

- ☐ A) Man spielt mit den Kämpfern aus "Final Fantasy X" in neuen Szenarios – und lernt dabei die drei Schönheiten Yuna, Rikku und Paine kennen.
- ☐ B) Mit dem neuen "Active Battle System" müsst ihr gleichzeitig Zeit leisten, das Befehlsmenü und die Aktionen auf dem Bildschirm im Auge behalten.
- ☐ C) Die fröhlich-humorvolle Atmosphäre des Vorgängers "X" wurde bei "X-2" durch eine düstere, bedrückende Stimmung ersetzt – klassische Musik trägt zu dieser Melancholie bei.

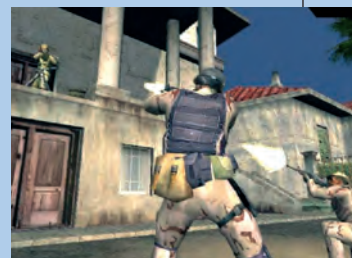


☺ Fröhlich oder düster: Wie ist die Stimmung in "FF X-2"?

## FRAGE 20

**Bei "Socom 2: U.S. Navy Seals" gibt's nur eine der folgenden Neuerungen.**

- ☐ A) Die Einsatzteams bestehen immer aus Teamleiter Specter und den Männern der Einheit "War-dog" – nur in den Slums von Rio kämpft ihr mit den Teams "Saber" und "Reaper".
- ☐ B) Die zehn Multiplayer-Karten aus Teil 1 sind wieder mit dabei; dazu kommen 54 neue Karten, ein LAN-Modus, in dem ihr auch ohne Internet-Zugang lokal mit Freunden antreten könnt.
- ☐ C) Eine Neuheit im Online-Modus ist der Erfahrungs-Level: Man kann nur Servern beitreten, die dem eigenen Können entsprechen. Zu starke oder zu schwache Spieler bleiben draußen.



☺ "Los, rück' schon die Antwort auf Frage 20 raus!"

## DER COUPON – ausfüllen, ausschneiden, abschicken, gewinnen!

- ☐ Ja, ich bin ein PS2-Profi 2004, will tolle Gewinne abstauben und natürlich beweisen, dass ich besser bin als der Rest.

### MEINE ADRESSE:

Name, Vorname: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ, Ort: \_\_\_\_\_

E-Mail: \_\_\_\_\_

Alter: \_\_\_\_\_

Bitte *bei jeder Frage nur ein Kreuz* machen und den Coupon im Briefumschlag bis zum 8. April 2004 an folgende Adresse schicken:

OPM2  
Stichwort: PS2-Profi 2004  
CyPress GmbH  
Max-Planck-Str. 13  
97204 Höchberg

### Und hier sind meine Antworten:

Antwort	A	B	C
Frage 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 17	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 18	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 19	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frage 20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Wenn ich gewinne, möchte ich folgenden Preis:

- ☐ PlayStation2 "FFX"-Airbrush-Design (handgearbeitet, Wert: 600 Euro)
- ☐ "Ratchet & Clank 2"-Standee (Wert: 30 Euro)
- ☐ Hochwertige "Time Crisis 3"-Uhr (Wert: 50 Euro)
- ☐ Original-Lederjacke aus "Ghosthunter!" (Wert: 125 Euro)
- ☐ PlayStation2-Jeansjacke (Wert: 75 Euro)
- ☐ "Tekken 4"-VIP-Kit (Wert: 50 Euro)





## DAS GROSSE SERIEN-SPECIAL – TEIL 1

# NEED FOR SPEED

Die wohl längste Rennspielserie ist zugleich auch eine der beliebtesten. Wir gehen dem besonderen Reiz der "NfS"-Spiele auf den Grund.

### The Need for Speed



❗ Porsche-Power: Schon das erste "Need for Speed" bot lizenzierte Fahrzeuge.

Ein Jahr nach der exklusiven 3DO-Version (siehe Kasten) erschien das erste "The Need for Speed" (damals noch mit einem "The" im Titel) auch auf anderen Plattformen. Das Konzept, mit Traumaautos über Straßenkurse zu heizen, war im Grunde genommen von Accolades "Test Drive"-Serie geklaut.

#### Mit Vollgas auf Platz 1

Der kommerzielle Erfolg lag an der EA-typischen Inszenierung: Erstandene Sportwagen-Lizenzen wurden mit toller 3D-Grafik und edlen Vorstellungsvideos perfekt ausgenutzt, die Strecken waren abwechslungsreich und boten einiges fürs Auge. Und schließlich gefiel den Racing-Fans die arcadelastige Steuerung.

### Need for Speed 2



❗ Hässliche Grafik und langweilige Spielmodi: für OPM2 der Tiefpunkt der Serie.

Mit weniger als einem Jahr Abstand folgte Teil 2 – und hätte den Ruf der Serie fast nachhaltig ruiniert. Die Fahrzeug-Auswahl war vom Allerfeinsten, doch ansonsten verendete der Spielspaß noch auf der Startlinie. So schafften die Programmierer das Kunststück, die Grafik gleichzeitig einen Tick hässlicher und trotzdem ruckeliger zu machen.

#### Im Rückwärtsgang

Auch spielerisch ging es bergab: Die Spielmodi waren von der Magersucht befallen, die Verbliebenen glänzten vornehmlich durch Einfallslosigkeit. Gleiches galt für die ellenlangen Strecken. Die A-nach-B-Etappen wurden durch Rundkurse abgelöst, die sich fast alle ebenso lang wie langweilig präsentierten. Kurzum: "Need for Speed 2" war ein früher Tiefpunkt der Serie und ist bis heute der spielerisch schwächste Teil.

### Need for Speed 3: Hot Pursuit



❗ Mit viel Tuning brachte EA die "NfS"-Serie wieder auf Erfolgskurs.

So schwach der zweite Teil auch gewesen sein mag – mit dem exzellenten "Hot Pursuit" konnte EA selbst oberkritische Fans wieder versöhnen. Hier passte von der Top-Präsentation über den erneut exquisiten Fuhrpark bis hin zu den vielen Spielmodi einfach alles.

#### Auf der Überholspur

Zudem gilt der dritte bei vielen als der "klassischste" Teil, da er von seinem Konzept und der Ausrichtung her die weitere Entwicklung der Serie stark prägte. Unter anderem wurden die im zweiten Teil arbeitslosen Herren von der Verkehrspolizei wieder eingestellt. Vor denen musstet ihr euch vor allem im namensgebenden "Hot Pursuit"-Verfolgungs-Modus in Acht nehmen, der auf Anhieb mit der beliebteste des ganzen Spiels war und beim Nachfolger prompt noch weiter in den Vordergrund rückte.

## 1996

### The Need for Speed



Hersteller: EA  
Entwickler: EA  
Wertung OPM1: 7/10

**FAZIT:**  
Der erste Teil war ein Klassiker, qualitativ aber noch steigerungsfähig.

## 1997

### Need for Speed 2



Hersteller: EA  
Entwickler: EA  
Wertung OPM1: 6/10

**FAZIT:**  
Verunfallt: Teil 2 war grafisch und spielerisch schwächer als der erste.

## 1998

### Need for Speed 3: Hot Pursuit



Hersteller: EA  
Entwickler: EA  
Wertung OPM1: 9/10

**FAZIT:**  
Eine 200-prozentige Steigerung und prägend für die weitere Serie.





## Need for Speed 4: Brennender Asphalt



📌 Da brennt der Asphalt: Mit Hochgeschwindigkeit rast ihr der Polizei davon.

Der "Hot Pursuit"-Modus des Vorgängers kam bei den Spielern so gut an, dass EA diesen Aspekt konsequent ausbaute. Erstmals durftet ihr euch sogar selbst hinter Steuer eines Polizeiwagens klemmen und mit Blaulicht, Straßensperren und Kollegen Jagd machen auf Verkehrssünder. Sehr spaßig!

### Spielespaß-Tuning

Auch sonst tat EA alles, um den vierten zum besten PSone-Teil der "NFS"-Serie werden zu lassen: Der opulente Karriere-Modus mit seinen zahlreichen Turnieren und Spezialrennen sorgte für bislang noch nicht da gewesene Spieltiefe und -dauer. Da ihr euch hier die sündhaft teuren Supersportler erst mühsam erfahren musstet, waren erstmals auch "Allerweltswagen" vom Schlage eines Mercedes SLK oder BMW Z3 mit von der Partie.

## Need for Speed: Porsche



📌 Porsche sind schön – aber nur Porsche wird auf Dauer doch etwas langweilig.

Nix mit 5: Während auf der Packung von "Brennender Asphalt" immerhin noch ein Mercedes mit "NFS 4"-Kennzeichen zu sehen war, hieß der letzte PSone-Teil schlicht "Porsche". Der Name deutete es an – hier ist man ausschließlich mit den Edel-Sportwagen aus Stuttgart-Zuffenhausen unterwegs.

### Porsche-Plattfuß

Während sich langfristig motivierenden Spielmodi und schöne Grafik nur in der PC-Version fanden, war für die PSone-Fassung keine Entwicklerkapazität mehr frei. Also wurden flugs die Eden Studios beauftragt. Trotz genügend Rennspielerefahrung ("V-Rally") setzten die Franzosen ihre Version aber komplett in den Sand. Der Bildaufbau war so spät, dass näher kommende Abzweigungen und scharfe Kurven oft erst im letzten Moment aufplopten. ➡

## Interview



Hans-Jörg Brand,  
Produkt Marketing  
Manager Rennspiele  
bei Electronic Arts,  
im OPM2-Interview.

**Womit erklärst du dir die enorme Popularität der "NFS"-Reihe?**

**H.B.:** Da spielen viele Faktoren zusammen. Im Kern ist es sicher die fantastische Spielbarkeit, die die Serie aufgrund der langjährigen Erfahrung der Macher inzwischen erreicht hat. Auch die lizenzierten Autos und realistischen Umgebungen spielen eine Rolle.

**Und warum hat sich "Underground" so gut verkauft?**

**H.B.:** Durch Elemente aus anderen Genres und durch die Möglichkeiten beim Fahrzeug-Tuning wird dem Spieler ein breites Gesamtpaket geboten. Dadurch baut der Spieler eine sehr persönliche Beziehung zu seinem Wagen auf.

**Was war deiner Meinung nach der schwächste Teil?**

**H.B.:** Die PS1-Version von "Need for Speed: Porsche" war sicherlich der schwächste Teil der Serie, sowohl von den Verkäufen als auch von den Testberichten her. Sie musste aufgrund personeller Engpässe extern entwickelt werden. Trotz großer Erfahrungen im Rennspiel-Segment hatten diese Entwickler jedoch einige Schwierigkeiten bei der Umsetzung.

**Auf welches Feature einer "Need for Speed"-Folge haben Fans und Käufer rückblickend besonders heftig reagiert?**

**H.B.:** Der Online-Modus polarisiert momentan besonders stark. Problematisch sind die Cheater, die eine absolute Online-Spaßbremse darstellen. Auf der anderen Seite entsteht durch die plattformübergreifende Kompatibilität von PC- und PS2-Spielen eine riesige Spieler-Community mit all ihren Vorteilen. In jedem Fall haben wir aus diesen Komplikationen viel für künftige "Need for Speed"-Teile gelernt.



# 1999

### Nfs 4: Brennender Asphalt



**Hersteller:** EA  
**Entwickler:** EA

**Wertung OPM1:** 9/10

**FAZIT:**

Superbe Grafik, massig Modi, enormer Spielspaß. Das beste PSone-"NFS"!

# 2000

### Need for Speed: Porsche



**Hersteller:** EA  
**Entwickler:** Eden Studios

**Wertung OPM1:** 6/10

**FAZIT:**

Schade um die vielen Porsche-Pferdchen: Ein technischer Reinfall.





Boah ey: Brand mit dem EA-eigenen "Nfs"-GTI.



## EA's gewagter 3DO-Ausritt

Anfang der 90er-Jahre gründete ein gewisser Trip Hawkins die Firma 3DO, um eine hochmoderne Konsole zu entwickeln – 32Bit-Prozessor und CD-ROM-Laufwerk waren 1993 praktisch konkurrenzlos. Softwareseitig konnte er auf einen starken Partner bauen, den er etliche Jahre zuvor immerhin selbst mitgegründet hatte: Electronic Arts. Doch trotz erstklassiger Titel wie "Road Rash" oder eben "The Need for Speed" war die Konsole bald wieder am Ende. Daran war unter anderem das skurrile Konzept schuld: 3DO verkaufte nur die teure Technologie, um Produktion und Marketing mussten sich die Hersteller selbst kümmern. So kostete das erste 3DO von Panasonic gepfefferte 800 Dollar.

Neben dem hohen Preis störte vor allem das mangelnde Software-Angebot. Zu wenige Titel kamen auf den Markt, zu viele davon waren Schrott. Und so konnten selbst EA und einige Sperenzchen wie eine 3DO-Steckkarte für den PC das frühe Ableben der 3DO-Ära nicht mehr verhindern.

Die Entwicklung an der Nachfolge-Konsole M2 wurde eingestellt, 3DO dümpelte bis zum endgültigen Aus 2003 noch sieben Jahre als Spiele-Publisher (Stichwort: "Army Men") vor sich hin, während EA seine 3DO-Titel alsbald auf andere Plattformen umsetzte und nicht zuletzt damit zum Weltmarktführer aufstieg.

### Fortsetzung folgt...

In den kommenden OPM2-Ausgaben beleuchten wir die bekanntesten PS2-Serien.

#### Grand Theft Auto

Wie alles begann: Was war vor "Vice City"?

#### Resident Evil

Erfahrt die Ursprünge des Kult-Schockers.

#### Gran Turismo

Wie ein Rennspiel zur Legende wurde...

## Need for Speed: Hot Pursuit 2



Traumhaft: Die Sonne scheint durch die Bäume und spiegelt sich im Autolack.

Woran merkt man, dass es eine Serie schon ziemlich lange gibt? Wenn nicht mehr der Titel selbst, sondern nur noch die Unterzeile durchnummeriert wird. Mit dem zweiten "Hot Pursuit" feierte "Need for Speed" seinen PS2-Einstand. Hatte man bei "Porsche" noch mit dem Entwickler Pech, entpuppte sich dieser bei "Hot Pursuit 2" als Glücksfall. Das inzwischen aufgekaufte Team von "Black Box" legte nämlich eine überlegende PS2-Version hin.

### Mit Turbo auf die PS2

Spieleerisch trägt das sechste "Nfs" seinen Namen zu Recht: Duell mit der Polizei (oder als Polizei gegen Raser) stehen im Vordergrund, aufgeteilt in missionsartige "Herausforderungen", die alle Strecken, Fahrzeuge und Rennmodi dem Spieler näher brachten. Auch grafisch war einiges geboten.

## Need for Speed: Underground



Der Oberhammer! Die Streckengrafik ist superschnell und sieht fantastisch aus.

Trotz des großen Erfolgs von "Hot Pursuit 2" legte EA mit "Underground" eine 180-Grad-Wende hin. Hier ist man im hemdsärmeligen "Streetracing"-Geschäft unterwegs. Die für die Serie so typischen 250.000-Euro-Schnöselrennen haben ausgedient, stattdessen hetzt ihr im alltäglichen 25.000-Euro-GTI durch nächtliche Straßen.

### Der Rennspielhit 2003

Das Konzept mag ein wenig von Konkurrenten wie "Midnight Club" geklaut sein, die EA-typische Umsetzung macht den großen Reiz von "Underground" aus: fette Grafik, phatte Beats, ein umfangreicher Karriere-Modus und das pralle Tuning machten "Underground" zum Megahit: Über 200.000 verkaufte PS2-Spiele sind selbst für "Nfs"-Verhältnisse außergewöhnlich.

➔ MICHAEL GALUSCHKA

2002

### Need for Speed: Hot Pursuit 2



Hersteller: EA  
Entwickler: Black Box

Wertung OPM2: 90%

#### FAZIT:

Gelungenes PS2-Debüt: Actionreicher und schöner denn je präsentiert.

2003

### Need for Speed: Underground



Hersteller: EA  
Entwickler: EA/Black Box

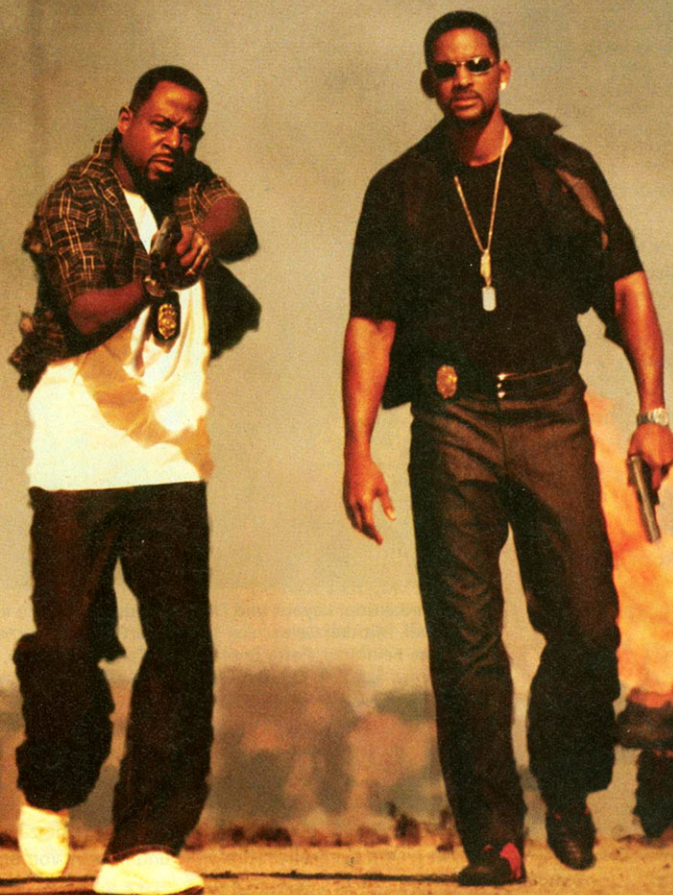
Wertung OPM2: 88%

#### FAZIT:

Mit neuem Konzept ist "Underground" das bisher beliebteste "Nfs".

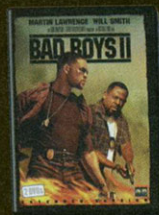
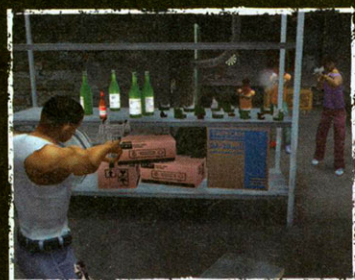


# BAD BOYS II™



[WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM](http://WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM)

In der Rolle von Mike oder Marcus veranstalten Sie mächtig Rambazamba in den Straßen von Miami. Beste Action mit allem, was man braucht: Gegner, Waffen, Explosionen. Die ultimative BAD BOYS™ II Erfahrung für böse Jungs!



**BAD BOYS II  
EXTENDED  
VERSION AUF  
2 DVDS MIT  
EXKLUSIVEM  
BONUS-  
MATERIAL**

**AB 23. MÄRZ IM HANDEL!**



PlayStation 2



PC CD-ROM



Bad Boys II: TM & © 2003, Columbia Pictures Industries, Inc. Bad Boys II Interactive Game (all object code, all other software components, and certain audiovisual components only) © 2002 Blitz Games Limited and Empire Interactive Europe Limited. Empire and "E" are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. "Xbox" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used with permission of Microsoft. Nintendo GameCube and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. All rights reserved.



# 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

.hack: Infection	95
Barbie: Pferdeabenteuer	100
BDFL Manager 2004	99
Blowout	101
Conan	98
Dance: Europe	99
Dragon's Lair 3D	100
Forbidden Siren	96
I-Ninja	92
James Bond 007: Alles oder Nichts	78
Lethal Skies 2	101
Mafia	86
Mega Man X7	98
Mortal Kombat: Deadly Alliance	102
MX Unleashed	90
Pitfall: Die verlorene Expedition	88
Rise to Honour	84
R-Type Final	91
Sitting Ducks	100
Socom 2: U.S. Navy Seals	82
SpongeBob Schwammkopf	102
Spy Hunter 2	92
Tak und die Macht des Juju	94
World Championship Pool 2004	101

## Das OPM2-Team



Redaktion, Layout und Online-Team sorgen alle vier Wochen für Spiele-Durchblick! Christian Blendl, Michael Galuschka, Tobias Hartlehnert, Michael Stark, Fabian Käufer, Markus Häberlein, Diane Feininger, Petra Breitenbach, Tanja Hartmann, Patric Roos (hinten v.l.n.r.), Swen Harder, Thomas Szedlak, Carsten Grauel, Mickey, Kristina Arnold (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		NEGATIV		87	
⬇ Viele Bonus-Features		⬇ Kameraprobleme		UMFANG: 9/10	
⬇ Rundum tolle Optik		⬇ Manchmal frustig		GRAFIK: 10/10	
⬇ Neue Fähigkeits-Extras optimal umgesetzt		⬇ Später seltene Rücksetzpunkte		SOUND: 9/10	
Traumhaft inszeniertes Action-Hüpfspiel mit edler Technik.					PROZENT



# PlayStation2-Tests 04/2004

## Die OPM2-Redaktion im Profil

<b>CHRISTIAN BLENDL</b> CHEFREDAKTEUR christian@opm2.de	<b>THOMAS SZEDLAK</b> STELLV. CHEFREDAKTEUR thomas@opm2.de	<b>MARKUS HÄBERLEIN</b> REDAKTEUR markus@opm2.de	<b>CARSTEN GRAUEL</b> REDAKTEUR carsten@opm2.de
<b>Favorisierte Genres:</b> Action, Strategie, Lichtpistolen-Ballereien, Oldies <b>Spielt auf PS2:</b> Super Pang Collection, N2O, Pop'n'Pop (alle PS1; Retroflash) <b>Schaut zurzeit:</b> Wegen Erkältung irgendwie blass aus... <b>Hört gerade:</b> Plastic, Radio, Explosionsgeräusche (R-Type Final) <b>Freut sich auf:</b> Die Zeit, in der es endlich abends wieder hell ist <b>Regt sich auf über:</b> Eisige Winde im beschaulichen Eisigen	 <b>Favorisierte Genres:</b> Rennspiele, Sportspiele, Ego-Shooter, Musikspiele <b>Spielt auf PS2:</b> Need for Speed: Underground, Winning Eleven 7 International <b>Schaut zurzeit:</b> The Cell (DVD), Sportschau <b>Hört gerade:</b> Sunshine Live <b>Freut sich auf:</b> PES 3 Media Cup 2004 <b>Regt sich auf über:</b> Forbidden Siren	 <b>Favorisierte Genres:</b> Action, Action-Adventure, Rennspiele <b>Spielt auf PS2:</b> Rainbow Six 3, Socom 2, Legacy of Kain: Defiance <b>Schaut zurzeit:</b> Band of Brothers (das zweite Mal) <b>Hört gerade:</b> The Crystal Method – Legion of Boom <b>Freut sich auf:</b> Multiplayer-Duelle in Splinter Cell 2 <b>Regt sich auf über:</b> Widerlich stinkende Handy-Taschen	 <b>Favorisierte Genres:</b> Beat'em-Up, Rennspiele, Rollenspiele <b>Spielt auf PS2:</b> Final Fantasy X-2, R-Type Final, I-Ninja <b>Schaut zurzeit:</b> The Game, Requiem for a Dream (alle DVD) <b>Hört gerade:</b> Adam F – Drum and Bass Warfare <b>Freut sich auf:</b> Sämtliche Streiche, die ich Michael spielen werde <b>Regt sich auf über:</b> Michaels blöde Albernheiten
<b>MICHAEL GALUSCHKA</b> REDAKTEUR michael@opm2.de	<b>SWEN HARDER</b> REDAKTEUR swen@opm2.de	<b>PATRIC ROOS</b> VOLONTÄR patric@opm2.de	
<b>Favorisierte Genres:</b> Rennspiele, Strategie, Sport <b>Spielt auf PS2:</b> Winning Eleven 7 International, BDFL Manager 2004 <b>Schaut zurzeit:</b> Requiem for a Dream <b>Hört gerade:</b> Idlewild: The Remote Part <b>Freut sich auf:</b> Die ersten Frühlings-Freizeitkicks <b>Regt sich auf über:</b> Unattraktive DSL-Angebote	 <b>Favorisierte Genres:</b> Sport, Beat'em-Ups, etc. <b>Spielt auf PS2:</b> Winning Eleven 7 International, R-Type Final <b>Schaut zurzeit:</b> Underworld (Kino) <b>Hört gerade:</b> Sheryl Crow – The Very Best Of <b>Freut sich auf:</b> Neue Coupling-Folgen auf DVD <b>Regt sich auf über:</b> EKO Fresh, Urlaubsende	 <b>Favorisierte Genres:</b> Jump'n'Run, Sportspiele, <b>Spielt auf PS2:</b> PES 3, James Bond: Alles oder Nichts, NFL Street <b>Schaut zurzeit:</b> Nicht die Comeback Show <b>Hört gerade:</b> Tony Touch Reggae # 43 <b>Freut sich auf:</b> Final Scratch, EM 2004 <b>Regt sich auf über:</b> Den Preis von Final Scratch	

## DER TEST DES MONATS

### Socom 2: U.S. Navy Seals



ⓘ Auf einem großen Marktplatz geraten die "Socom 2"-Soldaten in einen Hinterhalt.



ⓘ Nach einem gesprochenen Headset-Befehl laufen die Kämpfer zur nächsten Deckung vor.



# Socom 2: U.S. Navy Seals

**Militaristische Zone Wohnzimmer:** Eure Vorgesetzten schicken euch als Kommandant einer kleinen Navy-Seals-Truppe in gefährliche Krisengebiete.



ⓘ Irgendwo in diesen Hütten hält sich die Anführerin eines Kartells versteckt.



ⓘ Bei diesem Auftrag sollen wir die Anführerin einer Rebellenbande entführen. Bis wir aber deren Lager erreichen, müssen wir besonders aufmerksam durch die verwinkelte Stadt schleichen.



Niemand kennt ihre Namen – keiner weiß, in welchem Krisengebiet sie gerade operieren. Die Rede ist von den tapferen Navy Seals der amerikanischen Armee. Ausgestattet mit den modernsten militärischen Gerätschaften, wird dieses Elite-Team immer dort eingesetzt, wo

Geiselnahmen unblutig beendet werden sollen oder wo ein tyrannischer Führer zu Fall gebracht werden muss. Hervorragender Stoff für ein Videospiel, findet ihr nicht?

Bereits im Sommer 2004 präsentierten die Programmierer von Zipper Interactive das erste PS2-Spiel rund um den elitären Einsatztrupp. Mit revolutionärer Sprachsteuerung per Headset und einem genialen Online-Modus eroberte "Socom: U.S. Navy Seals" recht schnell die Herzen aller Taktik-Shooter-Fans und avancierte innerhalb kürzester Zeit zum meistgespielten PlayStation2-Online-Spiel.

Jetzt muss der Nachfolger "Socom 2: U.S. Navy Seals" zeigen, ob er in den übergroßen Militärstiefeln seines älteren Bruders eigene Schritte machen kann.

## Direkte Sprachsteuerung

Das exotischste Spielelement im zweiten Teil ist natürlich erneut das Headset – eine Art Kopfhörer/Mikrofon-Kombination. Über dieses Zubehör, das im Bundle auch zusammen mit dem Spiel verkauft wird, hört der Spieler die Anweisungen seines Vorgesetzten. Außerdem kann er seinen Team-Mitgliedern über das Mikrofon

sprachliche Befehle erteilen. Der gesprochene Befehl hört sich dann zum Beispiel so an: "Team – Angriff auf – Fadenkreuz." Das bedeutet, dass eure Soldaten das Ziel angreifen sollen, das der Spieler mit seinem Fadenkreuz aktuell anvisiert hat.

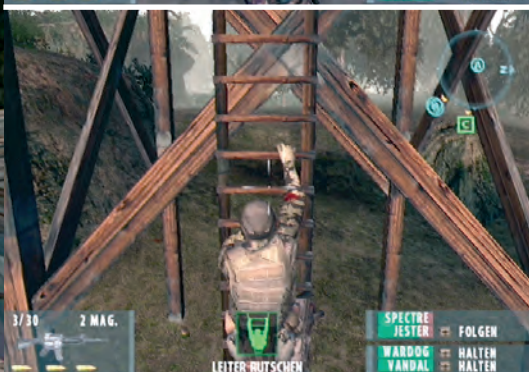
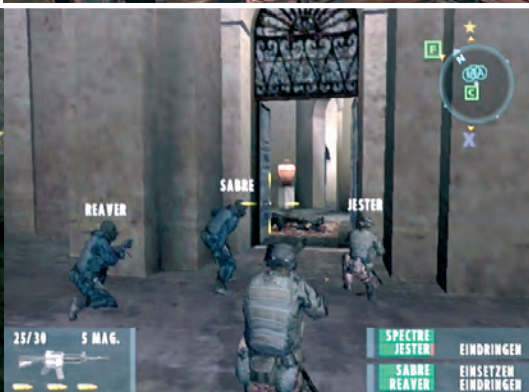
Natürlich gibt es unzählige Befehls-Varianten, die direkt ins Mikrofon gesprochen oder alternativ über ein Tasten-Kommando erteilt werden können. Damit dirigiert ihr euer Einsatz-Team durchs Gelände, legt Sprengsätze oder schützt Geiseln.

Leider kommt es aber gerade in Gebäuden und Städten mit engen Gängen und Gassen immer wieder vor, dass eure Kameraden zu träge reagieren und sich sehr oft gegenseitig im Weg stehen. Besonders pein-

## PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Socom: U.S. Navy S.	Sony	07/2003	86%
Revolutionärer Team-Shooter mit schöner Grafik und genialem Online-Modus.			
Conflict: D. Storm 2	Codem.	11/2003	83%
Spielerisch fast identisch mit "SOCOM", aber wesentlich actionreicher und nicht ganz so gut.			
T. C.'s Ghost Recon	Ubisoft	01/2003	80%
Ego-Shooter ohne Sprachsteuerung, dafür kann der Spieler zwischen den Charakteren wechseln.			





ⓘ Sobald die Wache auf dem Wachturm erledigt ist, können wir nach oben klettern.

lich: Einmal haben sie sich wie die Lemminge direkt vor unseren Augen von einem Balkon-Vorsprung aus in den Tod gestürzt.

Ausgestattet mit einer solchen Befehlsgewalt steuert ihr eure Hauptfigur Spectre, der drei weitere Team-Mitglieder kommandiert. Aus der Schulter-Perspektive manövriert ihr durch vier Aufträge, die jeweils in drei Untermissionen aufgeteilt sind.

Ihr zerschlagt das Sesseri-Syndikat, das durch Schmuggeln radioaktiven Materials den Weltfrieden bedroht, oder ihr räuchert in Brasilien das Drogenlabor eines Kartells aus. Dann geht's weiter nach Nordafrika, wo ihr den dortigen Friedenstruppen aus dem Kriegsgebiet helft. Als letzte Station steht Russland auf dem Einsatzplan.

## Vielseitiger Einsatzplan

Im Unterschied zum Vorgänger wirken die einzelnen Missions-Parameter deutlich vielseitiger. Ihr zerstört zum Beispiel Waffenlager, sichert Fabrikkomplexe oder eliminiert die Anführer eines Syndikats. Dabei sind die exakten Missionsparameter nicht immer auf der Taktik-Karte verzeichnet.

Ihr müsst auch mal ein weitläufig abgestecktes Gebiet auf eigene Faust erkunden, um dort das gut versteckte Drogenlabor zu



ⓘ Jetzt wird's gefährlich! Dieser riesige Panzer nimmt gerade die Stellung unserer Verbündeten unter Beschuss. Hoffentlich finden wir irgendwo eine durchschlagkräftige Panzerfaust.

finden. Besonders gut gefallen hat uns eine Mission in Nordafrika, in der ihr die U.S.-Botschaft schützt. Der harte Häuserkampf in der zerrütteten Großstadt hat sofort Erinnerungen an den Kinofilm "Black Hawk Down" wachgerufen. Check-Points gibt es bei den Missionen übrigens wieder nicht. Sterbt ihr, müsst ihr die Mission von neuem beginnen.

## Dezente Neuerungen

Im Verlauf dieser spannenden Einsätze fällt dann die ein oder andere Neuerung auf. So könnt ihr immer wieder Gespräche eurer Feinde belauschen. Doch leider hat der Spieler auf diese Art von Ereignissen keinerlei Einfluss. Die Video-Sequenz wird einfach automatisch eingespielt.

Etwas mehr Interaktion beispielsweise mit einer Abhörvorrichtung wie bei "Splinter Cell", hätten wir uns schon gewünscht. Außerdem wechseln eure Team-Kameraden bei jedem neuen Auftrag. Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf hat das aber ebenfalls nicht. Neu überarbeitet wurde auch die Grafik-Technologie.

Die Oberflächen-Texturen sind nun deutlich schöner und der leichte Unschärfef-Effekt des Vorgängers ist nicht mehr so deut-

lich zu sehen. Das bringt jedoch auch Nachteile mit sich. Aufgrund der detaillierten Texturen ruckelt es ab und zu etwas. Vor allem bei Missionen am Tage ist außerdem deutlich zu erkennen, wie sich die Kulisse in einer fernen Nebelwand aufbaut.

Abschließend bleibt lobend zu erwähnen, dass die verschiedenen Levels sehr unterschiedlich aussehen und das Auge stets mit neuen Grafik-Sets verwöhnen.

➔ MARKUS HÄBERLEIN

## PS2 Meinung



"Socom 2" ist mit seinen spannenden Missionen genauso gut wie der Vorgänger. Jedoch könnten die Computer-Kameraden mittlerweile doch etwas intelligenter und vor allem schneller auf unsere Befehle reagieren. Gut gefallen hat mir die schönere Level-Grafik, auch wenn das Spiel aufgrund derer hin und wieder ruckelt. Leider muss ich den Innovations-Bonus des Headsets diesmal wegrechnen – das können andere Spiele inzwischen genauso gut. Deshalb fällt "Socom 2" etwas unter die brillante Spielspaß-Wertung des Vorgängers. Eine separate Bewertung der Online-Modi folgt nächste Ausgabe.

## PS2 Testergebnis

SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS		Taktik-Action	Alter: ab 16	
Hersteller: Sony	Entwickler: Zipper Interac.	Erscheint: 10.03.2004		Preis: ca. 60 Euro
1-16 Spieler (Online, Netzwerk), Ethernet-Adapter, Sprachausgabe deutsch, Dolby Pro Logic II		STEUERUNG:	7/10	SPIELSPASS
<b>POSITIV</b> 🔴 Spannende Missionen 🔴 "Mittendrin"-Gefühl 🔴 Levelgrafik ist sehr abwechslungsreich	<b>NEGATIV</b> 🔴 Leichtes Grafik-Ruckeln 🔴 Keine Checkpoints 🔴 CPU-Kameraden reagieren zu langsam	UMFANG:	8/10	84
		GRAFIK:	8/10	
		SOUND:	8/10	
Ebenbürtiger Nachfolger des beliebtesten PS2-Taktik-Shooters.				PROZENT



# Rise to Honour

**Fetter Action-Thriller oder ödes Gekloppe? In Sonys lang erwartetem "Rise to Honour" nimmt es **Jet Li solo mit der gesamten Unterwelt** auf.**



ⓘ Mit der Knarre im Anschlag kämpft Kit gegen die fiese Kapuzenpulli-Gang.



ⓘ Wenn das mal nicht das schöne Parkett ruiniert! In dieser Bar vermöbelt Kit Yun eine ganze Horde Angreifer. Der Barkeeper im Hintergrund schaut dem wilden Treiben gebannt zu.

**M**artial-Arts-Experte Jet Li, Hauptdarsteller in Kassenschlagern wie "Born 2 Die", darf nun in "Rise to Honour" seine ausgefeilten Kampfkünste auf der PS2 vorführen. Li diente nicht nur als optisches Vorbild für den Hauptcharakter Kit Yun, sondern stand auch für aufwändige Motion-Capture-Aufnahmen zur Verfügung. Ihr könnt eure Gegner also mit den gleichen eleganten Moves zur Strecke bringen, wie es das Kampfsport-Ass auf der Leinwand tut.

## Triaden-Trubel

Die Story könnte direkt aus einem seiner Filme stammen: Als Bodyguard Kit Yun sollt ihr den letzten Wunsch eures zu Beginn des Spiels ermordeten Geldgebers Chiang erfüllen: Ein Brief soll zu seiner Tochter Michelle gebracht werden. Klingt eigentlich gar nicht schwer, aber leider sind Kit und Michelle zahlreiche finstere Typen auf den Fersen.

Dank einer neuartigen 360-Grad-Steuerung könnt ihr euch eurer Widersacher aber ganz vorzüglich erwehren. Hiebe und Tritte teilt ihr ausschließlich mit dem rechten Analog-Stick aus. Ihr könnt so direkt die Richtung eurer Angriffe bestimmen und durch einen Druck nach hinten ohne vorheriges Umdrehen auch Gegner hinter eurem

Rücken plätten. Nach kurzer Einspielzeit klappt das Ganze recht gut und ihr baut eure Attacken zu vernichtenden Kombos aus.

Schnell habt ihr allerdings alle verschiedenen Schlag- und Trittvarianten gesehen, neue Moves lernt Kit nicht dazu. Die zudem teils übertrieben langen Massenprügeleien wechseln sich mit Baller- und Schleichpassagen ab, spielerisch sind aber auch diese eher seicht ausgefallen.

Nichts zu meckern gibt's hingegen bei der Präsentation des Action-Spektakels. Die Charaktere sind zwar nicht allzu detailliert, prügeln sich aber sehr geschmeidig animiert durch die stimmungsvollen Schauplätze.

➔ **FABIAN KÄUFER**

## PS2 Meinung



Auf den ersten Blick scheint "Rise to Honour" dank leicht zugänglicher Steuerung und einer geschliffenen Präsentation mit vielen schicken Zwischensequenzen ein potenzieller Hit-Kandidat zu sein. Nach einigen Levels folgt allerdings die Ernüchterung – dem simplen Spielprinzip mangelt es ganz erheblich an Abwechslung. Zudem sind Kits Aktionsmöglichkeiten sehr beschränkt, da Sprünge und ähnliche Manöver nur an vom Spiel vorgegebenen Punkten möglich sind. Somit hat "Rise to Honour" zwar viel von seinem großen Potenzial verschenkt, ist aber für Genre-Fans dennoch ein spaßiger Action-Snack.

## PS2 Testergebnis

RISE TO HONOUR		Action	Alter: ab 12
Hersteller: Sony	Entwickler: SCEA	Erscheint: 14.04.2004	Preis: ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, 16:9, Dolby Surround		STEUERUNG:	7/10
POSITIV ⊕ Gute, flüssige Grafik ⊕ (Fast) keine Ladezeiten ⊕ Intuitive 360-Grad-Kampfsteuerung		UMFANG:	7/10
NEGATIV ⊖ Wenig Abwechslung ⊖ Keine neuen Moves ⊖ Unausgewogener Schwierigkeitsgrad		GRAFIK:	8/10
		SOUND:	8/10
Optisch ansprechendes Action-Spektakel mit wenig Tiefgang.			71
			PROZENT



PlayStation®2



PAL



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](http://www.forbidden-siren.com)



# Mafia

**Schicke Klamotten und teure Autos – aber immer mit einem Bein im Grab. Erlebt den spannenden Alltag eines Mafia-Killers.**



Ein zumindest kleiner optischer Lichtblick auf den Straßen sind die detaillierten Autos.

Amerika in den 30er-Jahren: Die Wirtschaft ist am Ende, Armut und Arbeitslosigkeit prägen das Bild und wie überall blühen auch in der fiktiven Großstadt Lost Heaven Gewalt und Korruption. Ein ausgezeichnete Nährboden für kriminelle Vereinigungen, die in diesen Zeiten der Depression wachsen und gedeihen.

## Ein neues Leben

Taxifahrer Tommy Angelo gehört zu den Glücklichen, die einer geregelten Arbeit nachgehen können. Er verdient zwar nicht viel, kommt aber über die Runden. An einem scheinbar ganz normalen Arbeitstag jedoch verändert sich sein Leben für immer: Zwei Mafiosi der Familie Salieri steigen in sein Taxi und er muss den beiden bei der Flucht vor ihren Verfolgern helfen.

Als ihn schon am nächsten Tag einige nette Herren mit ihren Baseballschlägern bekannt machen wollen,



Einem echten Mafiosi ist gar nichts heilig: Da Tommy auf dieser Trauerfeier nicht allzu herzlich empfangen wird, verschafft er sich auch im Gotteshaus mit bleihaltigen Argumenten Respekt.

wird ihm klar, dass er bei der rasanten Fahrt nicht unerkant geblieben ist und dass er Schutz braucht. In seiner Not wendet er sich an die Salieris und wird vom Paten Don Salieri als neuer Fahrer engagiert.

In 20 Missionen erlebt ihr Tommys steile Verbrecher-Karriere mit. Ihr müsst für eure "Familie" die ganze Palette an schmutzigen Jobs erledigen: Schutzgeld eintreiben, Bomben legen und unliebsame Zeitgenossen eliminieren, die den Interessen eures ehrenwerten Clans im Wege stehen.

## Anschnallen überflüssig

Um die überall in der riesigen Stadt verteilten Einsatzorte zu erreichen, bedient ihr euch einer Vielzahl schicker Oldtimer. Diese bekommt ihr entweder von Ralphie, dem Mechaniker der Salieris, oder ihr holt sie euch einfach selbst von der Straße. Ralphie schraubt in der Werkstatt an den alten Karossen herum und lehrt euch nach und nach, wie man verschiedene Autotypen knacken und kurzschließen kann.

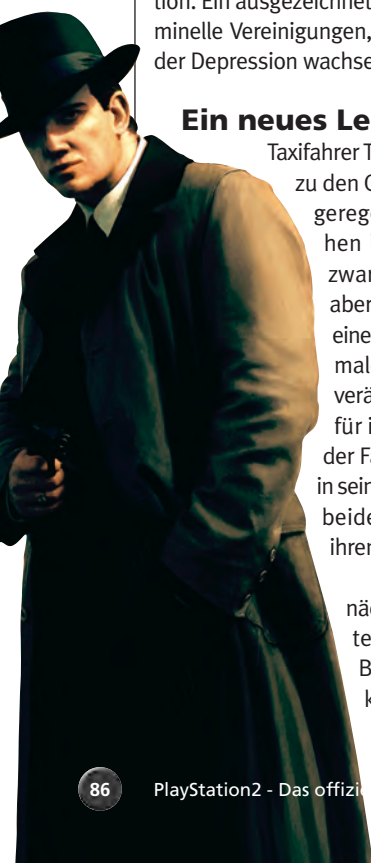
Am Steuer der alten Kisten merkt ihr schnell, dass in den 30er-Jahren Servolenkung, ABS und ein leistungsfähiger Motor noch nicht zur Serienausstattung gehörten. Die Lenkung ist ungemein träge und ihr tu-

ckert sehr gemächlich umher. Schafft ihr es, in einem der schnelleren Modelle doch einmal, den Tacho über 100 zu quälen, ruft ihr prompt Ordnungshüter auf den Plan. Begleitet von lautem Sirenengeheul habt ihr nicht selten eine ganze Hand voll Polizeiautos an der Stoßstange kleben, die sich nur extrem schwer abschütteln lassen.

Seid ihr an eurem Ziel, steigt ihr aus dem Wagen und steuert Tommy aus der Schulterperspektive weiter. Mit einem umfangreichen Waffenrepertoire zeigt ihr euren Gegnern, dass mit Familie Salieri nicht zu spaßen ist. Neben diversen Handfeuerwaffen stehen euch später größere Kaliber wie Schrotflinte, Scharfschützengewehr und natürlich die legendäre Tommy-Gun zur Verfü-

## PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
GTA: Vice City (dt.)	Take 2	01/2003	92%
Nach wie vor die Genre-Referenz: Kein anderer Actiontitel kann mit diesem Megahit mithalten.			
True Crime	Activision	13/2003	85%
"GTA" in LA. Zwar nicht so gut wie sein Vorbild, aber immer noch ein richtig gutes Actionspektakel.			
The Getaway	Sony	02/2003	75%
Räumt in Londons Unterwelt auf. Den toll präsentierten Actionthriller plagen einige spielerische Macken.			







Im Zimmer eines unliebsamen Hotelmanagers betätigt sich Tommy als Bombenleger.

gung. Ihr solltet stets behutsam vorgehen und nicht blind in Gegnerrmassen stürmen – dem realistischen Anspruch des Spiels entsprechend dauert das Nachladen eurer Wummen nämlich relativ lange.

Geht euch in einem Feuergefecht die Munition aus, könnt ihr auch auf Nahkampfwaffen wie Baseballschläger und Messer zurückgreifen. Dies sollte allerdings immer die letzte Alternative sein, im feindlichen Kugelhagel segnet Tommy nämlich ganz schnell das Zeitliche. Das Zielsystem ist nicht optimal, was die Kämpfe zusätzlich erschwert. Im PC-Original konntet ihr eure Gegner per Maus und Tastatur aufs Korn nehmen, mit dem PS2-Joy-pad fällt exaktes Anvisieren trotz einer Zielhilfe schwer. Glücklicherweise könnt ihr eure Energie an Erste-Hilfe-Kästen auffrischen, die euch hin und wieder vor die Füße kommen.

## Licht und Schatten

Seit unserer Vorschau in Ausgabe 02/2004 hat sich an den technischen Schwächen von "Mafia" nicht viel geändert. Die Ladezeiten beim Wechsel in einen anderen Stadtteil wurden zwar auf ein erträgliches Niveau verkürzt, aber die Fahrsequenzen enttäuschen mit einer dichten Nebel-suppe und die Straßen von Lost Heaven wir-



Vor den Toren von Lost Heaven müsst ihr für euren Don ein Autorennen gewinnen. Diese Aufgabe gehört zu den Schwersten des Spiels und ist nur mit sehr viel Übung zu meistern.

ken nach wie vor leblos. Man hat nicht wirklich das Gefühl, in einer dicht bevölkerten Metropole unterwegs zu sein. Der Prunk der PC-Version ist weitgehend verschwunden und die Stadtfahrten verkommen mehr oder weniger zu einem notwendigen Übel.

Natürlich kann man auf der PS2 nicht die brillante Optik eines ungleich teureren Highend-PCs erwarten, aber "Grand Theft Auto: Vice City (dt.)" und "True Crime" zeigen, dass es dennoch besser ginge. Seid ihr mit Tommy in geschlossenen Arealen unterwegs, ist der grafische Eindruck jedoch ordentlich. Hier bleibt das Spielgeschehen weitgehend flüssig und auch die Texturen von Hotels und Bars sehen zumindest aus einigem Abstand gut aus.

Zwischen den Missionen erzählen viele vorberechnete Zwischensequenzen die dramatische und doch weitgehend klischeefreie Story, die jedem Mafia-Film gut zu Gesicht stehen würde. Mit detaillierten Charakteren und hervorragenden Sprechern gehören sie zu den Glanzpunkten von "Mafia" und erzeugen eine sehr dichte Atmosphäre. Der fantastische Soundtrack hat den Sprung vom PC ebenfalls unbeschadet überstanden und gefällt mit aufwändigen Kompositionen.

Da eure Aufträge inhaltlich aufeinander aufbauen, ist die Reihenfolge der Missionen fest vorgegeben. Der Spielablauf ist somit sehr linear und bietet nicht die spielerischen Freiheiten von Konkurrenztiteln wie "Grand Theft Auto". Allerdings kamen die Entwickler dadurch dem angestrebten Ziel sehr nahe, ein möglichst filmisches Spielerlebnis zu schaffen: Der Plot beschränkt sich auf wichtige Aspekte und verliert sich nicht in unwichtigen Nebensträngen.

➔ FABIAN KÄUFER

## PS2 Meinung



"Mafia" ist ein zweischneidiges Schwert: Einerseits ist die hochkarätige Story packend und man möchte unbedingt wissen, wie es mit Tommy und den Salieris weitergeht. Die tollen Zwischensequenzen verleihen den Charakteren des Spiels eine bemerkenswerte Tiefe. Zudem ist der Sprung auf die PS2 spielerisch bis auf die hakenige Zielfunktion ordentlich geglückt. Andererseits enttäuscht die klägliche technische Umsetzung. Besonders die Fahrabschnitte drücken die Motivation deutlich nach unten und machen viel vom Filmflair des Spiels kaputt. "Mafia" ist zwar gut, zum Hit reicht es auf der PS2 aber (leider) bei weitem nicht.

## PS2 Testergebnis

MAFIA		Action	Alter: ab 16	
Hersteller: Take 2	Entw.: Illusion Softworks	Erscheint: erhältlich		Preis: ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG: 7/10		SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Erstklassige Story 🔴 Tolle Soundkulisse 🔴 Abwechslungsreiche Missionen	NEGATIV 🔴 Bescheidene Technik 🔴 Steuerungsmängel 🔴 Häufige und lange Nachladepausen	UMFANG: 8/10		76
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 9/10		
Packendes Mafia-Epos mit eklatanten technischen Schwächen.				PROZENT



# Pitfall: Die verlorene Expedition

Lange Jahre war der gute alte Pitfall Harry in der Versenkung verschwunden. Jetzt ist er zurück und stürzt sich in ein neues Dschungelabenteuer.



Harry ist ein exzellenter Schwimmer. Nehmt euch aber vor bissigen Piranhas in Acht.



Ihr müsst viele knifflige Sprungpassagen meistern. Wenn Harry sich todesmutig an Lianen durch den Dschungel schwingt, kann schon ein falscher Absprung den Tod bedeuten.

Den Älteren unter euch wird der Name Pitfall noch bekannt vorkommen. Schon vor über zwanzig Jahren kämpfte sich Abenteurer Harry durch einen gefährlichen Pixelurwald. In den damaligen Kindertagen der Videospiele lief das natürlich noch in 2D-Grafik ab. Im PS2-Debüt darf sich der schlagfertige Held erstmals den Weg durch einen weit verzweigten 3D-Dschungel bahnen.

In "Die verlorene Expedition" verspricht es ihn zusammen mit einer Gruppe von Forschern nach Peru. Auf dem Weg dorthin gerät das Flugzeug in ein Unwetter und stürzt fern jeglicher Zivilisation ab. Als Harry nach der unsanften Landung wieder zu sich kommt, stellt er fest, dass er ganz alleine auf weiter Flur ist und macht sich auf die Suche nach den übrigen Insassen des Fliegers.

Die Odyssee durch dicht bewachsenen Dschungel, finstere Höhlen und die umliegenden, verschneiten Berglandschaften ist alles andere als ein Spaziergang. Ungastliche Eingeborene und allerlei gefährliche Tiere wollen dem Eindringling ans Leder.

Gut, dass Harry viele praktische Utensilien findet, die ihm das Überleben erleichtern. Beispielsweise könnt ihr die Feldflasche mit Heilwasser füllen oder große Ge-

wässer überqueren, sobald ihr erst mal das Schlauchboot in eurem Inventar habt. Zudem stolpert ihr immer wieder über Seiten aus dem "Handbuch der Helden", mit denen Harry sein anfangs sehr beschränktes Move-Repertoire erweitert.

Der Spielablauf orientiert sich stark an den unzähligen Genre-Konkurrenten und hält sich mit Innovationen vornehm zurück. Einzig bei der Steuerung haben sich die Entwickler eine nette Neuerung einfallen lassen: Mit dem rechten Analog-Stick könnt ihr Harrys Hand frei bewegen, um Hebel umzulegen, Schätze einzusammeln oder Gegenstände aus dem Inventar zu benutzen.

➔ FABIAN KÄUFER

## PS2 Meinung



"Die verlorene Expedition" punktet mit vielen sympathischen Charakteren, die in den Zwischensequenzen mit toll synchronisierten und lustigen Dialogen für gute Laune sorgen. Zunächst scheint auch spielerisch alles im grünen Bereich zu liegen: Der überzeugend animierte Harry steuert sich intuitiv und man erzielt schnell die ersten Erfolgserlebnisse. Besonders in der zweiten Hälfte des Spiels häufen sich allerdings frustrierend schwere Passagen, die nur mit viel Übung zu meistern sind. Darüber hinaus leidet die Atmosphäre unter der spartanischen Umgebungsgrafik, die zudem mitunter merklich ruckelt.

## PS2 Testergebnis

PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION		Action-Adventure	Alter: ab 6	
Hersteller: Activision	Entwickler: Edge of R.	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 40 Euro	
1 Spieler, Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, Dolby Pro Logic II		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS	
POSITIV 🔴 Gute Spielbarkeit 🔴 Witzige Dialoge 🔴 Enthält als Bonus "Pitfall" und "Pitfall 2"	NEGATIV 🔴 Geringer Umfang 🔴 Einige frustige Stellen 🔴 Grafisch nicht auf der Höhe der Zeit	UMFANG: 6/10	73	
		GRAFIK: 6/10		
		SOUND: 8/10		
Kurzweiliges Action-Adventure in bekannter Machart.				PROZENT



# GIGA-FUN

## FÜRS HANDY

SO GENT'S PER SMS:  
SCHICK DEN TEXT "RRA"  
UND DIE BESTELNUMMER AN:

**86688**

ZUM BEISPIEL: RRA42043  
(DU BESTELLST PIX NR. 42043)

...ODER BESTELLE DIREKT:

0190

**861486**

0900560574 € 3,63/Min 0900902318 SPK 4,23/Min

www.gigahandy.com

## GIGA-GEILE HANDY GAMES

### CHART-BREAKER

- 82389 DU HAST MEIN HERZ GEBROCHEN  
82388 WELCOME TO MY ISLAND  
82387 AUGEN AUF  
82386 FROM THE INSIDE  
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  
82345 BEYOND THE SEA  
82316 AXEL F 2003  
82336 TROUBLE  
82335 FREE LIKE THE WIND  
82334 SCHICK MIR N' ENGEL  
82333 EY, EY, EY  
82332 WHERE IS THE LOVE  
82328 AB IN DEN SÜDEN  
82327 ALRIGHT  
82326 ANGEL OF BERLIN



### ALLTIME-KULT-KRACHER

- 82272 JENNY F. T. BLOCK  
81819 MANA MANA  
81653 BACARDI FEELING  
81041 DEUTSCHE HYMNE  
81124 SMOKE ON THE WATER  
81587 NEW YORK NEW YORK  
81813 DALLAS  
81170 99 LUFTBALLONS  
82339 PHANTOM DER OPER  
81808 THE FINAL COUNTDOWN  
82241 STEUER-SONG  
82282 MÖHRCHEN SONG  
82340 SEXBOMB  
82278 GUARDIAN ANGEL  
82261 CLEANING OUT MY CLOSET  
82297 TAKE ME TONIGHT  
82295 ANYONE OF US  
82293 PRAY, PRAY, PRAY

### MOVIE-CLASSICS

- 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  
81164 MISS. IMPOSSIBLE  
81809 DER PATE

### TV-KULT-KRACHER

- 81182 DIE MAUS  
82344 SEX AND THE CITY  
82341 DALLAS  
82340 SEXBOMB  
82343 LIKE ICE IN THE SUNSHINE  
82338 JACKASS  
82149 WICKI  
81817 WER HAT AN DER UHR GEDREHT  
81816 MUPPETS  
81169 GZSZ  
82140 TOM UND JERRY  
81675 FRIENDS  
82168 SOUTH PARK  
81149 ADAMS FAMILY  
82155 COBRA 11  
82146 PIPPI LANGSTRUMPF  
82144 LÖWENZAHN  
82150 INSEL M. 2 BERGEN  
82148 CAPTAIN FUTURE  
82147 SESAMSTRASSE  
82140 TOM UND JERRY  
82173 TATORT

DAS GEHT:

FÜR ALLE GÄNGIGEN NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG  
AUSSERDEM: SONY-ERICSSON T300, T610  
SHARP GX10, PANASONIC GD87

## Sound Package

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

- 36001 GERÄUSCH EINER KLOSPÜLUNG  
36002 EIN LACHSACK  
36003 EIN GONG  
36004 EINE FRAU STÖHNT UND SCHREIT  
36005 WIEHERN  
36006 EINE GEISTERLACHE HUAHHHH  
36007 SCHREI EINES ESELS  
36008 KIRCHENGLOCKEN  
36009 LAUTE SIRENE MIT EXPLOSION  
36010 GELÄCHTER MEHRERE LEUTE  
36011 DEUTSCHE HYMNE  
36012 USA HYMNE  
36013 HALLO HIER IST DER BORIS  
36014 MANN SCHREIT WIE WILD  
36015 MELODIE MIT MUNDHARMONICA  
36016 KRANKES LACHEN  
36017 LUSTIGES LACHEN  
36018 NA NA NA NA NA NAAAA  
36019 TOTAL VERRÜCKTES LACHEN  
36020 NYMPHOMANINEN  
36021 ZWEI FRAUEN STÖHNEN  
36022 EIN ALTER WECKER

- 36023 TÜRKLINGEL  
36024 EINE KIRCHTURMGLOCKE  
36025 KUKUCKSUHR NUR EINMAL  
36026 KUKUCKSUHR 3 MAL  
36027 SCHNARCHEN  
36028 EINE TOILETTENSPIÜLUNG  
36030 GEISTERLACHE MIT HALL  
36031 GEISTERLACHE MIT HALL 2  
36032 KATHEDRALENMUSIK  
36033 BLUES HARMONICA  
36034 BUNDESKANZLERAMT  
36035 LAUTE SIRENE  
36036 FEUERSIRENE  
36037 VADER ATMEN KURZ  
36038 VADER ATMEN LANG  
36039 LACHENDES BABY  
36040 RÜLPSE 1  
36041 RÜLPSE 2  
36042 HUNDEBELLEN  
36043 ELEFANT  
36044 FLIPPER  
36045 HAHN  
36046 KUH  
36047 START EINES AUTOS  
36048 AUTOCRASH  
36049 FORMEL 1

### Display MOVIES

DER MEGA-HIT:  
FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

Mega-Geill!  
Farbige  
Animated  
Movies  
auf Deinem  
Display !!

- 42160 42221 42234  
42208 42219 42181  
42178 42223 42180

- 42227 42157 42233  
42183 42184 42216

### Colored Logo-Hits

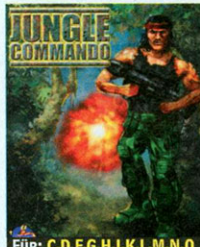
- 41010 41014 41005  
86688  
Farbige Logos €2,99/SMS,  
max. €5,98 f. 2 SMS  
(12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS)



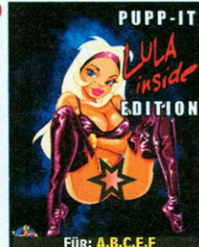
**GIRL GAMBLE**  
BEST.NR: 38015  
EIN PAAR UNVERSCHÄMTE  
FARBELDER HABEN SICH  
ÜBER DEINE MÄDCHEN  
GELEGT UM SIE ZU  
ENTFERNEN UND DEINE  
MÄDCHEN ZU RETTEN.  
MUSSST DU DEN  
EINARMIGEN BANDITEN  
SPIELEN. SOLLTEST DU  
GEWINNEN, WIRST DU  
NOCH VIEL FREUDE AN  
IHNIEN HABEN. SOLLTEST  
DU VERLIEREN...DENK  
NICHT EINMAL DRAN!!  
FÜR: D,H,I,L,M,N,O



**DELTA BOMBER**  
BEST.NR: 38002  
DU BIST EINER DER  
WENIGEN, DIE AUERWÄHLT  
SIND, DEN NEUESTEN  
KAMPFJET DIESER  
JAHRTAUSENDEN ZU FLIEGEN.  
SETZE DEINEN GEGNER MIT  
BOMBENTEPPICHEN UND  
MASCHINENGESCHWERT  
ZU UND BEFREIE DIE  
BESETZTEN GEBIETE VON  
DEM BÖSEN!  
FÜR: B,C,D,E,F,G,H,I,K,L,M,N



**JUNGLE COMMANDO**  
BEST.NR: 38003  
BEWEGUNGSLOS LIEGST DU  
ZWISCHEN DEN WÜRZELN  
DER MAMMUTBAUME UND  
VERSTÖRST DEN 100 METER  
ENTFERNEN FEIND AN. IM  
RICHTIGEN MOMENT ZU  
SCHIESSEN, DEN GEGNER  
NICHT AUS DEN AUGEN ZU  
LASSEN UND IHM KEINE  
CHANCE FÜR EINEN ANGRIFF  
ZU GEBEN - DAS SIND DIE  
AUFGABEN UM ALS MITGLIED  
DER ANTI-TERROR-EINHEIT  
ZU ÜBERLEBEN.  
FÜR: C,D,F,G,H,I,K,L,M,N,O



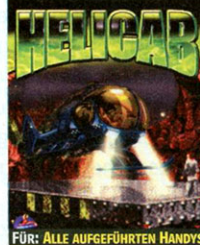
**LULA INSIDE**  
BEST.NR: 38000  
JA -  
ICH WILL JETZT SOFORT  
LULA NÄHER  
KENNENLERNEN UND  
MIT IHR EIN  
STÖSSCHEN PLAUDERN.  
EINFACH STARTEN, UND  
SEXY SPASS HABEN!  
DIE TASTEN 1-9 SIND MIT  
SPEZIELLEN ANIMATIONEN  
BELEGT.  
DU WIRST LULA LIEBEN!  
FÜR: A,B,C,E,F



**CHICKS W. BRICKS**  
BEST.NR: 38005  
EIN PAAR FRECHE MÄDCHEN  
SIND IN EINER FESTUNG  
EINGESPERRT WORDEN UND  
WARTEN NUN AUF IHREN  
EDLEN RETTER. NUN LIEGT  
ES AN DIR, DIE MAUERN ZU  
ZERSTÖREN UND DIE GIRLS  
ZU BEFREIEN. FÜR IHRE  
RETTUNG HAT JEDES  
MÄDCHEN EINE  
BESONDERE  
ÜBERASCHUNG FÜR DICH  
PARAT...  
FÜR: D,H,I,K,L,M,N,O



**DIRTY DREAMS POKER**  
BEST.NR: 38029  
GELANGWEILT, GENERVET, IM  
STRESS? NA DANN LOS,  
SPIEL DEINE ASSE  
GESCHICKT AUS UND LASS  
DICH VERWÖHNEN. EINFACH  
STARTEN, JOYSTICK LINKS  
UND RECHTS ZUM  
AUSWÄHLEN, FIRE ZUM  
BESTÄTIGEN. LINKER SOFT  
KEY ZUM TAUSCHEN DER  
KARTEN!  
FÜR: I,J



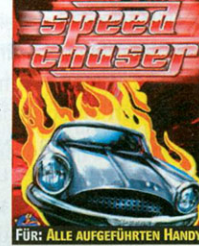
**HELI CAB**  
BEST.NR: 38007  
SPITZE FELS, ENGE  
BERGPASSAGEN UND TIEFE  
SCHLUCHTEN BEDROHEN  
STÄNDIG DEIN LEBEN UND  
DAS DEINER PASSAGIERE  
UND VERLANGEN DIR ALLES  
AB! ALSO WENN DU  
GLAUBST, DASS DU DER  
HERAUSFORDERUNG  
GEWACHSEN BIST, DANN  
SCHWING DEINEN HINTERN  
HINTER DEN  
STEUERKNÜPPEL EINES  
HELICABS!  
FÜR: ALLE AUFGEFÜHRTE HANDYS



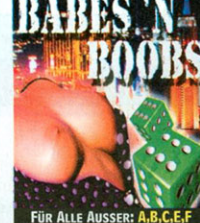
**UNDERCOVER BABES**  
BEST.NR: 38027  
ALL DEINE BABES  
WURDEN IN EINEM  
INSTABILEN RAUM-ZEIT-  
GEFÜGE GEFANGEN UND  
DU BIST NUN DER  
EINZIGE, DER SIE RETTEN  
KANN.  
BRINGE DIE WELT WIEDER  
INS GLEICH- GEWICHT  
UND RETTE DEINE  
MÄDCHEN!  
DU KANNST DIR IHRER  
DANKBARKEIT GEWISS  
SEIN.  
FÜR: D,I,J,H,K,L,N,O



**BREAST QUEST**  
BEST.NR: 38028  
DIESE GIRLS KÖNNEN  
SICH ALLE SEHEN  
LASSEN, ABER EINIGE  
HABEN MIT SILIKON  
NACHGEHOLFEN. WENN  
DU RICHTIG RÄTST, WER  
AN SICH GEARBEITET  
HAT, GIBT ES PUNKTE.  
DOCH FÜR DEN TOP-  
SCORE BRAUCHST DU  
DIE SCHARFEN AUGEN  
EINES  
SCHÖNHEITSSCHIRURGEN  
N, DENN LEIDER KANNST  
DU KEINEN FÜHL-TEST  
MACHEN!  
FÜR: I,J,O



**SPEED CHASER**  
BEST.NR: 38010  
BEI SPEED CHASER ZÄHLT  
GESCHWINDIGKEIT,  
REAKTIONSVERMÖGEN UND  
EIN GNADENLOSER  
SIEGESWILLE. DIE ZEIT IM  
NACKEN UND VIELE  
RÜCKSICHTSLOSE GEGNER  
AUF DER STRASSE IST DIES  
SPIEL NICHTS FÜR  
SCHATTENPARKER - HIER  
DU KANNST DIR IHRER  
DANKBARKEIT GEWISS  
SEIN.  
FÜR: ALLE AUFGEFÜHRTE HANDYS



**BABES'N BOOBS**  
BEST.NR: 38048  
DER SEXY-GAMBLE  
KRACHER FÜR  
DEIN HANDY !!!  
NIMM DIE WÜRFEL,  
WENN DU GUT BIST,  
STRIPPEN UNSEREN  
HEISSEN BABES AUF  
DEINEM DISPLAY.  
FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E,F



**PO-POWER**  
BEST.NR: 38094  
DIE SUPER SLIDE-SHOW  
FÜR DEIN HANDY !!  
GENIESS DIE PARADE  
WOLLEGEFORMTER,  
SCHÖNER PO'S WANN  
IMMER DU WILLST, WO  
IMMER DU BIST !!  
SEXY-ENTERTAINMENT  
VOM ALLERFEINSTEN !  
FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E,F

### CALL FOR GAMES:

0190

**826722**

0900545418 € 3,63/Min 0900902300 SPK 4,23/Min

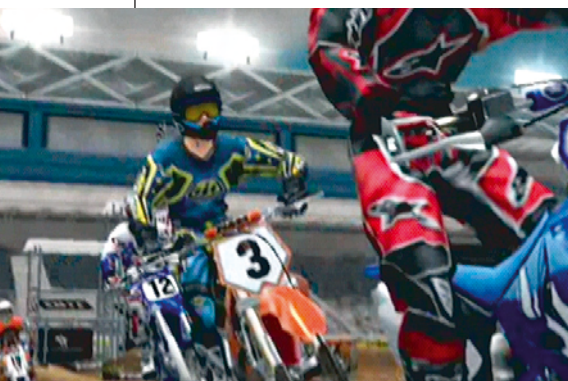
Handy  
Selector

- A= Siemens SL45  
B= Siemens MT50  
C= Siemens M50  
D= Siemens S55  
E= Siemens C55  
F= Nokia 3410  
G= Nokia 3510i  
H= Nokia 7210  
I= Nokia 7650  
J= Nokia 3650  
K= Nokia 6610  
L= Nokia 7250  
M= Nokia 5100  
N= Nokia 6100  
O= Sharp Gx10



# MX Unleashed

**Halsbrecherische Action auf flotten Bikes – THQ versorgt die Motocross-Fans unter euch mit dem inzwischen dritten Teil der "MX"-Reihe.**



ⓘ Mit gleich drei Tasten des Joypads könnt ihr die aberwitzigsten Stunts ausführen.

Gute Rennspiele gibt's auf der PS2 eigentlich zuhauf, alleine ein richtig hochwertiger Motocross-Racer fehlt nach wie vor. THQ startet nun einen neuen Versuch und hat erstmals die Mannen von den "Rainbow Studios" beauftragt. Die haben mit "ATV Offroad Fury 2" und "Splashdown" bereits bemerkenswerte Genre-Vertreter abgeliefert.

## Lasst das Gummi qualmen

In "MX Unleashed" bestreitet ihr mit lizenzierten Feuerstühlen von Firmen wie Suzuki und Yamaha nicht nur normale Rennen, sondern gebt auch im so genannten Freestyle-Modus richtig Gas. In diesem fahrt ihr auf einer Art Oberwelt umher und könnt an farblich markierten Punkten verschiedene Aufgaben annehmen. So müsst ihr beispielsweise durch waghalsige Stunts eine bestimmte Punktzahl erreichen, oder mit eurem Zweirad pixelgenaue Sprünge in markierte Zielflächen hinlegen.

Der Karriere-Modus kombiniert beide Spielmodi. Gute Leistungen bringen euren Biker, den ihr bis ins Detail selbst zusammenbasteln dürft, in einer Weltrangliste nach oben. Gleichzeitig werden neue Herausforderungen und Kurse freigeschaltet.



ⓘ Eure Konkurrenten machen euch das Leben mitunter richtig schwer. Hier seht ihr ein spannendes Duell um den dritten Platz. Wer wird die Bodenwellen am schnellsten überwinden können?

Die große Stärke von "MX Unleashed" ist die tadellose Spielbarkeit. Die Bikes steuern sich direkt und präzise über die abwechslungsreichen Indoor- und Outdoor-Strecken. Das einsteigerfreundliche Tricksystem ermöglicht schon nach kurzer Zeit abgefahrene, akrobatische Einlagen und hält mit seiner ausreichenden Komplexität auch Profis bei Laune.

Die Grafik glänzt zwar nicht mit übermäßigem Detailreichtum, läuft aber stets flüssig und bietet eine tolle Fernsicht ohne störende Pop-ups. Auf die Ohren gibt's einen passenden New-Metal-Soundtrack und realistische Motorengeräusche.

➔ **FABIAN KÄUFER**

## PS2 Meinung



Man merkt deutlich, dass die Macher bereits viel Erfahrung gesammelt haben mit Offroad-Rennspielen, "MX Unleashed" macht einen sehr ausgereiften Eindruck. Das Handling der Bikes und die Fahrzeug-Physik sind exzellent – es fühlt sich einfach echt an, wenn ihr über die Pisten düst. Der Karriere-Modus motiviert mit seinem großen Umfang auch längerfristig und lässt euch viele Freiheiten: Liegen euch die Freestyle-Aufgaben nicht, könnt ihr eure Punkte auch ausschließlich durch gute Leistungen in den regulären Rennen verdienen. Ein Extralob gebührt dem gelungenen Zweispieler-Modus.

## PS2 Testergebnis

MX UNLEASHED		Offroad-Rennspiel	Alter: frei	
Hersteller: THQ	Entwickler: Rainbow Studios	Erscheint: 19.03.2004	Preis: ca. 50 Euro	
1-2 Spieler, Memory Card, analog, Sprachausgabe englisch, Text englisch, Dolby Surround		STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS	
POSITIV ⚡ Super Fahrgefühl ⚡ Großer Umfang ⚡ Gute, flüssige Grafik mit hoher Fernsicht	NEGATIV ⚡ Tutorial nur als Video ⚡ Keine deutschen Texte ⚡ Kein Streckeneditor	UMFANG: 8/10	81	
		GRAFIK: 8/10		
		SOUND: 8/10		
Die neue Motocross-Referenz. Spielbarkeit und Technik sind top.				PROZENT



# R-Type Final

Eines der besten Ballerspiele der letzten Jahre kehrt zurück. Auf der PS2 geht die Odyssee gegen das Bydo-Imperium in die entscheidende Phase...



📍 Dschungelwelt mit saftiger Vegetation und exotischen Aliens: Während ihr im Vordergrund Pflanzen abmurkst, stapfen weiter hinten fremde Vogelwesen durchs Dickicht.



📍 Taktik: Je nach Level wählt ihr die effektivste Raumschiff/Satelliten-Kombination.

Wenn "R-Type"-Piloten abheben, erzittert der Weltraum: Mit Laserwaffen und vernichtenden Beam-Strahlen kämpfen Ballerfans schon seit dem ersten Teil (1987 erschienen) gegen die Bydo-Alienflotte. Diese Ausgeburten der Hölle verfügen über gigantische Raumschiffe und Massen an kleineren Angriffsjägern – und sie greifen in Wellen an, die nur taktisch kluge Ballerfans überleben.

## Neue Akzente

Die überragende PSone-Episode "R-Type Delta" (1998) wechselte trotz klassischer 2D-Action erstmals auf Polygon-Darstellung. Auch bei "Final" greifen euch von allen Seiten räumlich wirkende Fluggeräte in hochauflösender Optik an. Dabei ändert sich der Stil der Raumschlacht jetzt deutlich: Mit düsterer Musikuntermalung und epischen Einleitungssequenzen wird der scheinbar aussichtslose Einsatz gegen übermächtige Gegner inszeniert.

Doch ihr wisst euch mit 99 freischaltbaren Raumschiffen zu wehren. So viele Kombinationen entstehen durch einige Chassis-Grundtypen und zahlreiche Satelliten-Modelle. Und egal ob in feuchten Dschungelwäldern, morbide-pulsierenden Alien-Inne-

reien oder einer verzweiferten Abwehrschlacht gegen ein Bydo-Großkampfschiff: Jeder Spieler findet in der Unzahl an Laser-, Raketen- und Ankerwaffen das perfekte Angriffsvehikel. Doch nur wer lernt, im Tohuwabohu aus Schüssen den Satelliten optimal abzuwerfen sowie seinen Beam gezielt aufzuladen, überlebt alle sieben Abschnitte.

Mit edler Präsentation, Technik-Infos über Freund und Feind, 60-Hertz-Modus, Bildergalerien sowie jeder Menge Hintergrundinfos wird "Final" der Bedeutung als Abschluss der Saga gerecht. Perfekt indes ist es nicht: Einige Levels nerven mit Geruckel, andere mit zu viel Leerlauf.

➔ CHRISTIAN BLENDL

## PS2 Meinung



Das Spiel wirkt, verglichen mit den Vorgängern, zäh und träge; gerade im ersten Level verwunden Action-Pausen. Doch dann attackieren grandiose Kameraschwenks, pffiffige Alien-Wellen und famose Explosionseffekte eure Spielernerven – und spätestens beim Ausprobieren der eigenen wuchtigen Raumerkennung hakt sich das Spiel in eurer PS2 fest. Wer klassische, horizontal scrollende Ballerspiele nicht mag, wird wohl auch hier bald gefrustet aufgeben – trotz wählbarer Schwierigkeitsgrade. Wer sich festbeißen will und eine edle, japanophile Inszenierung schätzt, kommt an dieser Schlacht kaum vorbei. Toll gemacht!

## PS2 Testergebnis

R-TYPE FINAL		Action	Alter: ab 6	
Hersteller: Metro 3D	Entwickler: Irem	Erscheint: 26.03.2004		Preis: ca. 50 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Text englisch/deutsch, 50/60Hz, Dolby Surround		STEUERUNG: 9/10		SPIELSPASS
POSITIV ⚠ Komplexe Action ⚠ 99 (!) Raumschiffe ⚠ Abwechslungsreiche, edle Präsentation	NEGATIV ⚠ Seltene Ruckler ⚠ Wenige Levels ⚠ Manchmal frustig, wenig Dynamik	UMFANG: 7/10		82
		GRAFIK: 8/10		
		SOUND: 8/10		
Gelungenes, feinfühlig inszeniertes Finale der Baller-Kultserie.				PROZENT



# Spy Hunter 2

**Topagent auf vier Rädern. Schwingt euch wieder in den Interceptor und geht auf Terroristenjagd – der zweite Einsatz des Power-Spions!**



Der Zweispieler-Modus läuft zwar einigermaßen flüssig, sieht dafür sehr dürrig aus.



Dieses große Kampfboot ist im Begriff, einen Dampfer mit wichtigen Offizieren zu versenken. Der Feuerkraft eures Interceptors hat es aber nichts entgegenzusetzen.

Der "Spy Hunter"-Nachfolger wurde diesmal nicht von Paradigm ("Mission: Impossible") entwickelt, sondern von Rockstar San Diego. Dieses ehemals unter dem Namen "Angel Studios" bekannte Team ist unter anderem verantwortlich für die "Midnight Club"-Serie und hat entsprechende Fachkenntnisse – sollte man meinen.

## Rund um den Globus

Als Geheimagent Alec Sect sitzt ihr am Steuer des mit Maschinengewehr und Minenleger ausgerüsteten Superautos G-8155. Euer Job: Diverse Verbrecherorganisationen daran hindern, terroristische Akte rund um den Globus zu verüben. Mal müsst ihr eurer Partnerin Duvalle im Kampf gegen eine ganze Gegnerhorde zur Seite stehen, mal einen Schaufelraddampfer beschützen oder einem feindlichen Abfangjäger (ebenfalls ein Hightech-Kampfflitzer) auf den Fersen bleiben. Dabei machen euch die Handlanger der Syndikate in bewaffneten Jeeps, Schnellbooten und auf Motorrädern die Hölle heiß – Ballerei satt!

Im Verlauf des Spiels schaltet ihr weitere Waffensysteme wie Rauchgenerator, Energieschild, Raketenwerfer oder Zielsuch-

raketen frei. Zur Standardausstattung des G-8155 gehört der Transformations-Modus: Führt das Fahrzeug ins Wasser, verwandelt es sich in ein Schnellboot. Auf unbefestigtem Untergrund aktiviert ihr den Gelände-Modus. Und wenn die Karosserie zu viel einstecken musste, sprengt sie sich ab und entblößt ein dreirädriges Notvehikel.

Als Bonus gibts einen Zweispieler-Modus, in dem ihr gegen einen Freund antreten oder zusammen mit ihm auf Verbecherjagd gehen dürft. Beim gemeinsamen Jagen steuert einer das Fahrzeug und der andere das bewegliche Geschütz. Wirklich spannend sind beide Varianten nicht.

➔ CARSTEN GRAUEL

## PS2 Meinung



Anfangs macht "Spy Hunter 2" einen guten Eindruck, weil die Steuerung so simpel ist und die gegnerischen Vehikel unter eurem Feuer spektakulär in die Luft fliegen. Doch schon nach den ersten fünf oder sechs Levels wirds nervig: Die Widersacher sind dann enorm hartnäckig und greifen von allen Seiten an. Oft habt ihr Probleme beim Zielen und ein feindlicher Treffer fügt euch in der Regel 50 % Schaden zu. Aufgrund des unausgewogenen Schwierigkeitsgrades in Kombination mit flachem Spielprinzip und mauer Grafik ist "Spy Hunter 2" gerade gut genug, um es übers Wochenende aus der Videothek auszuleihen.

## PS2 Testergebnis

SPY HUNTER 2		Action-Rennspiel	Alter: ab 12	
Hersteller: Midway	Entwickler: Rockstar	Erscheint: 05.03.2004		Preis: ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, mehrsprachig		STEUERUNG:	7/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Einfaches Fahrverhalten ⚡ Viel Ballerei und Action ⚡ Schnelle Grafik, läuft konstant mit 30 Bildern	NEGATIV ⚡ Detailarme, billige Optik ⚡ Nervige Zielprobleme ⚡ Unausgewogener Schwierigkeitsgrad	UMFANG:	6/10	68
		GRAFIK:	5/10	
		SOUND:	6/10	
Netter Action-Racer mit veralteter Grafik und hohem Frustrationsfaktor.				PROZENT



EINE URALTE PROPHEZEIUNG SAGT:



SCHIEF GEWICKELT, MUSKELMANN!

**play  
KING**



enn ohne den frisch mumifizierten Wüstenprinzen, organlos, belastbar, elektrisierend und mit  
uer im Hintern, ist der Palast von Uruk nicht zu bezwingen. Auch wenn man von göttlicher  
bstammung ist. Hilft alles nichts. Dieses Abenteuer besteht man nur zu zweit!

# SPHINX

UND DIE VERFLUCHTE MUMIE



PlayStation 2



WWW.THQ.DE



# Tak und die Macht des Juju

**Mit Zauberrassel und tierischen Helfern beschützt ihr als kleiner Medizinmann euer verzaubertes Volk vor dem bösen Magier Tlaloc.**



ⓘ Dieser störrische Widder lässt uns erst vorbei, wenn wir ihm ein Schaf vorsetzen.

**D**a hat sich der kleine Tak aber ordentlich was vorgenommen – dabei ist er gerade mal im ersten Lehrjahr beim örtlichen Medizinmann. Ein böser Zauberer namens Tlaloc hat nämlich das Pupununu-Volk in wiederkäuende Schafe verwandelt. Lediglich Tak selbst blökt noch nicht und muss Schlimmeres verhindern.

## Tak der "Tierfreund"

Wer sich mit Spielen dieses Genres ein wenig auskennt, benötigt bei "Tak und die Macht des Juju" keine lange Eingewöhnungszeit. Der kleine Nachwuchs-Schamane springt, klettert und kämpft, wie man es von anderen Helden dieses Genres bereits kennt. Sein Spezialgebiet ist der (nicht immer ganz unbeschwerte) Umgang mit Tieren. So spornt er beispielsweise ein Nashorn mit Schlägen seiner Zauberrassel dazu an, einen massiven Holzzaun einzureißen oder er schießt mit einem Blasrohr auf einen Affen, der daraufhin jedes Tier in seiner Reichweite wutentbrannt mit Kokosnüssen bewirft.

Neben den herkömmlichen Hüpfleinlagen mogelt er sich so durch die Levels hindurch. Mal lässt er sich von einem Orang-Utan mit einer zur Schleuder umfunktionierten Palme durchs Level katapultieren, mal



ⓘ Die Orang-Utans werden im weiteren Spielverlauf eure besten Freunde. Mit den biegsamen Palmen schleudern sie euch blitzschnell auf hohe Plattformen oder auf weit entfernte Inseln.

wirft er in einem Hühnerkostüm riesige Eier auf die Köpfe der immer wiederkehrenden Gegner. In den nicht besonders komplex gestalteten Levels macht er sich auf die Suche nach diversen Zauberpflanzen oder nach der Seele eines Kriegers. Soweit ist das auch alles recht witzig, aber spätestens dann, wenn ihr 100 magische Kugeln finden müsst, die in den bereits absolvierten Welten zu finden sind, wird's doch etwas langweilig.

Ein echtes Highlight sind die detaillierten und wunderschönen Welten. Witzig animiert bewegen sich dort zahlreiche Tiere und selbst eine Art Snowboard-Rennen läuft recht geschmeidig über den Bildschirm.

➔ **MARKUS HÄBERLEIN**

## PS2 Meinung



Schade, "Tak und die Macht des Juju" beginnt so viel versprechend, lässt aber schon nach drei Stunden Spielzeit stark nach. Wer hat schon Lust, noch einmal alle bereits erledigten Welten abzuklappen, um dort 100 schrottige Zauberkugeln zu suchen? Also ich nicht! Auch das Leveldesign könnte noch einen Tick ausgefeilter sein. Wenigstens bleibt das Jump'n'-Run jederzeit fair und setzt den Helden nach einem Ableben fast am gleichen Punkt wieder ins Spiel. Zumindest die witzigen Zwischensequenzen haben Lob verdient. Wer ein kinderfreundliches PS2-Spiel sucht, der liegt bei "Tak" genau richtig.

## PS2 Testergebnis

TAK UND DIE MACHT DES JUJU		Jump'n'Run	Alter: ab 6	
Hersteller: THQ	Entw.: Avalanche Software	Erscheint: 12.03.2004		Preis: ca. 40 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG:	7/10	SPIELSPASS
POSITIV 👉 Lustige Charaktere 👉 Gute Synchronsprecher 👉 Abwechslungsreiche Spielwelten	NEGATIV 👉 Stupides Leveldesign 👉 Immer gleiche Gegner 👉 Ständige Ausflüge in die gleichen Levels	UMFANG:	8/10	70
		GRAFIK:	8/10	
		SOUND:	8/10	
Grafisch schönes Jump'n'Run mit einigen spielerischen Macken.				PROZENT



# .hack infection

"Everquest" war gestern: 2010 spielt man "The World". Wenn aber Spieler ins Koma fallen, scheint an dem beliebten Onlinespiel was faul zu sein...



📌 In den Kämpfen geht's ordentlich zur Sache: Während Kite und Black Rose für den Nahkampf zuständig sind, unterstützt Magierin Mistral von hinten.



📌 Black Rose ist eure erste Gefährtin und trotz großer Klappe wie Kite Anfänger.

Sein erstes Onlinespiel hat sich Kite anders vorgestellt: Anstatt mit seinem Freund Yasuhiko Monster zu vertrimmen, wird dieser von einem grausigen Ungetüm besiegt und fällt ins Koma. Noch dazu bekommt Kite von einer ephemeren Schönheit das Buch des Zwielfichts überreicht, das ihm besondere Kräfte verleiht. Mit dessen Hilfe beginnt er, die Geheimnisse von "The World" zu entschlüsseln.

## "Virtuelles" Internet

Den Großteil von ".hack" verbringt ihr in der virtuellen Welt – in Dreiergruppen zieht ihr durch Steppen und Dungeons, um zahlreiche Monster in Echtzeit zu verdreschen. Auf Knopfdruck schlägt Kite zu; wenn ihr Befehle an eure selbständig handelnden Mitsstreiter gebt oder Spezialattacken einsetzen wollt, wählt ihr spezielle Menüs, die den Kampf unterbrechen.

Habt ihr genügend Erfahrung, Gegenstände und Geld gesammelt, geht ihr in die Serverstädte – dort tummeln sich neben Händlern weitere Spieler, mit denen ihr Gegenstände tauschen könnt. Verlasst ihr das Spiel, landet ihr auf eurem Desktop: Dort könnt ihr Nachrichten empfangen und euren Mitspielern E-Mails schicken, im virtu-

ellen Forum erfahrt ihr die neuesten Gerüchte rund ums Spiel. So notiert ihr euch auch neue Orte, an denen ihr besonders mächtige Gegenstände findet.

## Fortsetzung in Arbeit

Da die Story recht umfangreich ist, wurde das Spiel kurzerhand in vier Episoden geteilt, die alle noch 2004 erscheinen sollen. Als Bonus liegt jedem Spiel eine DVD mit einem 45-minütigen Anime bei, der euch weitere Details über die Welt von ".hack" verrät. Dieser präsentiert sich, genau wie das Spiel übrigens, in englischer oder in japanischer Sprachausgabe.

📌 THOMAS NICKEL

## PS2 Meinung



Habt ihr euch mit der unspektakulären Grafik abgefunden, steigt der Spielspaß schnell an: Genau wie beim entfernten Verwandten "Diablo" wollt ihr immer nur noch schnell einen Dungeon erledigen, noch ein Level aufsteigen oder noch einen weiteren Gegenstand holen. Weiterhin motiviert das simulierte Internet. Das Flair eines Online-Rollenspiels wurde überraschend gut eingefangen und wer die Ausgaben für Netzwerkadapter plus "Everquest" scheut, kann hier mal kostengünstig in die Materie reinschnuppern. Anime-Fans greifen wegen dem schönen Charakter-Design und der DVD zu.

## PS2 Testergebnis

.HACK INFECTION		Action-Rollenspiel		Alter: ab 12	
Hersteller: Atari		Entwickler: Cyber Connect		Erscheint: 03/2004	Preis: ca. 60 Euro
1 Spieler, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, mehrsprachig				STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV		NEGATIV		UMFANG: 8/10	76
👉 Originelle Grundidee		👉 Unspektakuläre Grafik		GRAFIK: 7/10	
👉 Hoher Sammeltrieb		👉 Hektische Kämpfe		SOUND: 8/10	
👉 Anime-DVD enthalten		👉 Keine deutsche Sprachausgabe			
Originelles Online-Rollenspiel im Offline-Modus.					PROZENT



# Forbidden Siren

Sony lässt die Sirenen heulen. **Schreckhafte und Alpträum-Anfällige** sollten um dieses Horror-Adventure einen großen Bogen machen.



👁️ Grieselig: Wie bei "Silent Hill" verstärkt ein Grieseleffekt die Atmosphäre.



👁️ Gefährlich: Nur wenn ihr eine Waffe dabei habt – was anfangs eher selten der Fall ist – habt ihr im Nahkampf eine Chance. Selbst gegen diese alte, untote Frau...

Im japanischen Dorf Hanyuda passiert selten etwas Außergewöhnliches. Bis eines Tages eine fremde Macht über das Dorf hinwegfegt und fast alle Einwohner auf einen Schlag tötet. Während eine Welle aus Blut durch Hanyuda fließt, erwachen die Toten zum "Leben" – und wollen zehn Überlebende auf ihre untote Seite ziehen...

## Anfängliche Verwirrung

Sonys "Survival Mystery" stimmt den Spieler mit einem verwirrenden, aber auch atmosphärischen Intro auf die bevorstehenden Stunden ein. Die (erschreckenden) Feinheiten der Story offenbaren sich später, anfangs fragt man sich, wieso man in den insgesamt 78 Episoden immer wieder mit scheinbar voneinander unabhängigen Leuten spielt. Das Levelziel ist anfangs klar definiert: Tue das, gehe hierhin und so weiter. Eine Übersichtskarte lässt sich jederzeit aufrufen, diese ist aber nur bedingt brauchbar.

Erstens wird die Position des Helden nicht angezeigt, und zum Zweiten fehlen Markierungen von Gegenständen oder verschlossenen Türen – Hilfen, die wir z.B. in der "Silent Hill"-Serie schätzen gelernt haben. Immerhin hilft ein Kompass bei der ungefähren Orientierung.

Apropos "Silent Hill": Wie in Konamis Horror-Referenz spielt bei "Forbidden Siren" die Action eine untergeordnete Rolle. In einigen Episoden seid ihr unbewaffnet, in anderen nur mit einer Pistole und wenigen Patronen ausgerüstet. Nicht gesehen zu werden ist also das A und O. Dazu bedient ihr euch einer übernatürlichen Fähigkeit. Wenn ihr euch konzentriert, könnt ihr durch die Augen aller im Areal anwesenden Zombies schauen. Ein Kreuz erscheint, wenn ihr euch im Blickfeld eines Gegners befindet. Aber nur, wenn es hell genug ist bzw. wenn ihr euch zu auffällig bewegt, werdet ihr gesehen – und dann sofort beschossen oder verfolgt.

👁️ **THOMAS SZEDLAK**

## PS2 Meinung

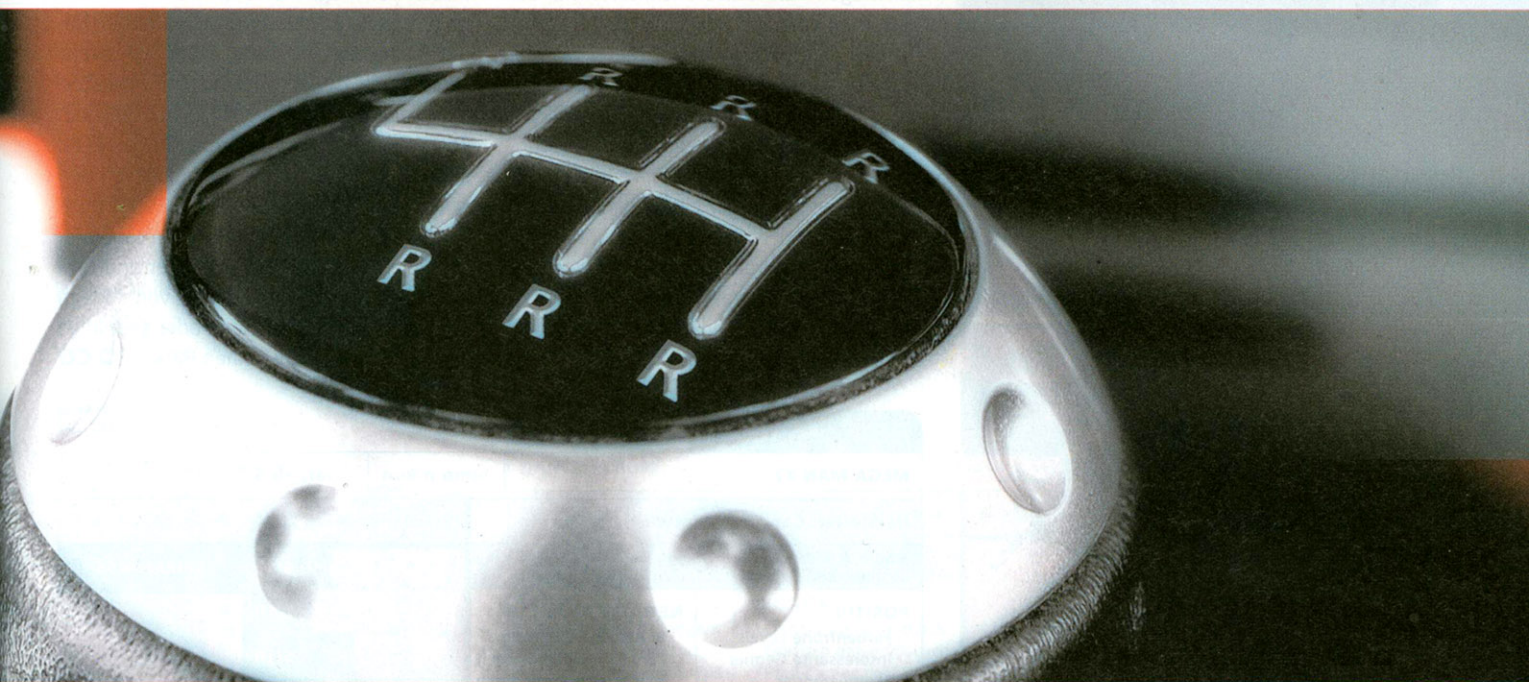


Operation gelungen – Patient tot. "Forbidden Siren" versetzt euch in ein atmosphärisches Horror-Ambiente mit schaurig-schöner Klangkulisse und viel Nervenkitzel. Die Story hält erschreckende Wendungen bereit und durch die exakte Mimik kommen Angst und Schrecken gut 'rüber. Trotzdem bleibt der Spielspaß oft auf der Strecke – dieses Spielkonzept geht nicht auf! Das ständige Umschalten auf die Gegnersicht, die suboptimale Karte, die Wehrlosigkeit im Nahkampf – alles Punkte, die das Spiel unnötig schwer und oft frustrierend machen. Meist ist Engelsgeduld gefragt, und die hat eben nicht jeder.

## PS2 Testergebnis

FORBIDDEN SIREN		Horror-Adventure		Alter: ab 16	
Hersteller: Sony		Entwickler: Sony Japan		Erscheint: 10.03.2004	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch				Preis: ca. 60 Euro	
POSITIV		NEGATIV		STEUERUNG: 6/10	
🔴 Stilvolle Gruselkulisse		🔴 ... die auf Dauer nervt		UMFANG: 6/10	
🔴 Wendungsreiche Story		🔴 Ziele nicht immer klar		GRAFIK: 7/10	
🔴 Innovative Sicht durch die Zombie-Augen...		🔴 Umständliche Spielmechanik		SOUND: 8/10	
Frustr und Angst in einem nur bedingt spaßigen Schleich-Horror.				67	
				PROZENT	





besser ist vielfalt  
onyx.tv



# Mega Man X7



📌 Zero kann Schüsse zurückschlagen (oben). Ab und zu läuft ihr auch in die Tiefe (unten).

Wir fragen uns schon gar nicht mehr, wie viele "Mega Man"-Episoden noch erscheinen mögen – die Antwort kennt wohl nur der Herr im Himmel.

Die drei Cyborg-Helden Mega Man X, Zero und Neuling Axl kämpfen sich ballern und springend durch tückische Jump'n'Run-Levels, erledigen Bossgegner, retten Freunde und erhalten neue Waffen. Verglichen mit dem PSone-Vorgänger gibt es einige Neuerungen, über deren Sinn sich streiten lässt. Zum einen wäre da der Charakterwechsel. Vor einer Mission stellt ihr zwei Kämpfer zu einem Team zusammen, zwischen denen ihr im Spiel jederzeit wechseln könnt. Leider

bleibt aber Zero dabei auf der Strecke. Seine Schwerter sind nicht halb so effektiv wie die Blaster von Mega Man und Axl.

Die zweite Neuerung ist grafischer Natur: Ihr bewegt euch nun durch 3D-Levels. Größtenteils ist der Spielablauf zwar weiterhin zweidimensional (von links nach rechts), doch manchmal läuft ihr auch in die Tiefe. Einige ungünstige Kameraperspektiven und schwer abschätzbare Abstände rauben euch im Nu die ohnehin schon wenigen Leben.

Gelegenheitsspieler, Anfänger und Grafikfanatiker nehmen Abstand von "Mega Man X7". Freunde der Serie oder geduldige Shooter-Fans riskieren einen Blick. ➔ CG

## PS2 Testergebnis

MEGA MAN X7		Jump'n'Run	Alter: ab 6	
Hersteller: Capcom	Entwickler: Capcom	Erscheint: März 2004		Preis: ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, mehrsprachig, 50/60Hz		STEUERUNG: 6/10		SPIELSPASS
POSITIV 📌 Farbenfrohe Levels 📌 Interessante Gegner 📌 Motivierendes Waffensammelsystem	NEGATIV 📌 Behäbige Steuerung 📌 Zero ist minderbemittelt 📌 Kameraprobleme durch 3D-Grafik	UMFANG: 7/10	65	
		GRAFIK: 5/10		
		SOUND: 4/10		
"Mega Man"-typisch schweres Ballerspiel mit einigen Macken.				PROZENT

# Conan

Nachdem Conan's Heimatdorf von einer geharnischten Rittermeute ausgelöscht wurde, begibt sich der Barbar auf einen erbarmungslosen Rachefeldzug.

Während ihr unablässig mit der hakeligen Steuerung kämpft, durchstreift ihr fünf unterschiedliche Regionen, die aus bis zu elf Abschnitten bestehen und sich stark an den Filmschauplätzen orientieren. Auf eurem blutgetränkten Weg von den Schwarzen Bergen von Cimmeria bis zu den Dschungeln

von Darfar schlägt sich der blauäugige Hüne mit verschiedenen Kreaturen herum und löst zeitweise simple Schalterrätsel.

Ihr kämpft mit 16 Waffen wie Schwert, Axt oder Streitkolben, wobei ihr durch Erfahrungspunkte euer Schlagrepertoire aufpäpeln könnt. Beißt der langhaarige Recke ins Gras, bekommt ihr von Gott Crom eine zweite Chance – jedoch nur, wenn ihr den Probekampf überlebt. In der "Arena" findet ihr drei Kampfmodi, in denen ihr euch als einer von 16 Gladiatoren mit einem Freund duellieren könnt. Eine unzumutbare Kamera und barbarische Ruckler zwingen die Metzel-Orgie leider schon bald in die Knie. ➔ PR



📌 Boss: Dieser meterlange Wurm ist einer von zehn Endgegnern.



📌 Muskelpaket: Conan sieht nicht aus wie Arnie, hat aber des Gouverneurs Stimme.

## PS2 Testergebnis

CONAN		Action-Adventure	Alter: ab 16	
Hersteller: TDK Mediactive	Entw.: Caudron	Erscheint: 15.03.2004	Preis: ca. 50 Euro	
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, Dolby Surround		STEUERUNG: 4/10	SPIELSPASS	
POSITIV 📌 Gewaltiger Umfang 📌 Originalschauplätze 📌 Viele Waffen und Schlagkombinationen	NEGATIV 📌 Hakelige Steuerung 📌 Nervige Kamera 📌 Ruckelige und unspektakuläre Optik	UMFANG: 8/10	57	
		GRAFIK: 5/10		
		SOUND: 6/10		
Barbaren-Abenteuer mit Steuerungs- und Kameraproblemen.			PROZENT	



# Dance: Europe

Spätestens seit "EyeToy" ist es nicht mehr peinlich, sich vor der Glotze zum Affen zu machen. Das klappt auch mit Bigbens "Dance: Europe" vorzüglich, entweder wild stampfend auf der Tanzmatte, herrlich schräg grölend mit dem Headset – oder gar als tanzender Sänger.

Der Spaß hat allerdings seinen Preis: Das PS2-Spiel "Dance: Europe" kostet 40 Euro, die separate Tanzmatte schlägt mit 25 Euro, das Headset gar mit 50 Euro zu Buche. Immerhin ist das Headset mit moderner Funktechnik ausgestattet, so dass ihr nicht per Kabel an die Konsole gebunden seid. Wer das volle Programm kauft, sollte für

Aufbau und Anschluss mindestens 15 Minuten einkalkulieren – und schon mal das Fenster öffnen, denn die Tanzmatte riecht fürchterlich nach Lösungsmittel.

Belohnt werdet ihr für den Aufwand mit schweißtreibendem Stepptanz, im Dance: Europe-Modus mit Showprogramm, im Aerobic-Modus mit Kalorienzähler und im Karaoke-Modus mit Textzeilen zum Nachträllern, die meist aber zu spät eingeblendet werden – dicker Minuspunkt! Das Songangebot ist o.k., zu Hits wie "Las Ketchup" und "Round Round" (Sugababes) gesellt sich unbekannter Pop wie "Dance UK" von der Gruppe Kidz UK.

→ SZ



ⓘ Anspruchsvoll: Singende Tänzer müssen Pfeile und Textzeilen im Auge behalten.



ⓘ Für den vollen Spielspaß braucht ihr das Funk-Headset (50 €) und die Tanzmatte (25 €).

## PS2 Testergebnis

DANCE: EUROPE		Musikspiel	Alter: frei		
Hersteller: Bigben	Entwickler: Broadword	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 40 Euro		
1-2 Spieler, Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, Tanzmatte, Funk-Headset		STEUERUNG:	7/10	SPIELSPASS	
<b>POSITIV</b> ⚡ Tanzen und (!) Singen ⚡ Einige Hits am Start ⚡ Netter Karriere-Modus mit Live-Atmosphäre	<b>NEGATIV</b> ⚡ Ohne Zubehör witzlos ⚡ Grafisch ganz schwach ⚡ Pfeil-Timing mäßig, Textzeilen oft zu spät	UMFANG:	6/10	66	
		GRAFIK:	3/10		
		SOUND:	8/10		
		Netter Tanz- und Karaoke-Spaß, aber unausgereift. Für Fans.			PROZENT

# BDFL Manager 2004

Nichts Neues auf dem Codemasters-Trainingsgelände: Der "BDFL Manager 2004" basiert auf seinen beiden PS2-Vorgängern und ist im Grunde als besseres Update zu bewerten. Immerhin – die Datensätze sind bis auf kleine Ausnahmen auf den neuesten Stand gebracht worden.

Dank der bestens bewährten Schulter-tasten-Navigation handelt man sich schnell von Menü zu Menü. Und dabei stellt man fest, dass sich trotz Erweiterungen – beispielsweise gibt es nun individuelle Anweisungen im Trainings- und Taktikbereich und einen Experten-Modus – spielerisch wenig getan hat. Der "BDFL Manager 2004" gibt

sich ausgereift und solide, es fehlt aber an Tiefgang. Der in der Bedienung unterlegene Konkurrent "Fußball Manager 2004" ist hier reicher an motivierenden Optionen.

Kommen wir zum Spieltag: Die Live-Berichterstattung leidet unter der arg altbackenen Grafik, die Szenen selbst erinnern aber durchaus an echten Fußball. Wie gehabt könnt ihr per Tastendruck die taktische Ausrichtung eures Teams ändern. Insgesamt haben wir hier die etwas uninspirierte Neuaufgabe eines sehr guten PS2-Fußballmanagers vor uns, der sich von der Wertung her weder gegen den Vorgänger, noch gegen den EA-Konkurrenten durchsetzen kann.

→ MG



ⓘ Die optisch veralteten Spielszenen zeigen halbwegs nachvollziehbaren Fußball.

## PS2 Testergebnis

BDFL MANAGER 2004		Fußball-Manager	Alter: frei		
Herst.: Codemasters	Entw.: HooDoo Studio	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro		
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG:	8/10	SPIELSPASS	
<b>POSITIV</b> ⚡ Aktueller Datensatz ⚡ Einfache Bedienung ⚡ Spielstark und trotzdem leicht zugänglich	<b>NEGATIV</b> ⚡ Schwacher Kommentar ⚡ Veraltete Match-Grafik ⚡ Es fehlt manchmal ein Quäntchen Tiefgang	UMFANG:	8/10	80	
		GRAFIK:	5/10		
		SOUND:	5/10		
		Spielstark und leicht bedienbar, lohnt für 2003er-Besitzer kaum!			PROZENT





➔ Nach einer kurzen Jagd hat Barbie ein entflohenes Pferd mit dem Lasso eingefangen.

Barbie und ihre Freundinnen besuchen die Reitschule im Silbertal. Des Nachts tobt ein Unwetter und die Pferde von Mrs. Hepburn, der Besitzerin der Reitschule, gehen alle durch. Nun muss Barbie die Tiere heil zu den Stallungen zurückbringen.

Auf dem Rücken des Pferdes eurer Wahl sucht ihr die einzelnen Abschnitte der Levels

## Barbie Pferdeabenteuer: Rettet die Wildpferde

Waldsee, Schneeberge und Silbertalufer nach entflohenen Tieren ab. Findet ihr ein Fohlen, beruhigt ihr es und bindet es an einem Sicherheitspfosten an. Trefft ihr eines der Wildpferde, müsst ihr hinter ihm herreiten und es mit einem Lasso einfangen.

Eigentlich waren wir uns sicher, dass das x-te Barbie-Spiel wie gewohnt ein Fall für die Tonne sei. Verglichen mit aufwändigen Action-Adventures ist es tatsächlich ziemlich öde. Doch schließlich ist es ein Spiel für kleine Mädchen – und die werden es lieben. Die Landschaften sind schön anzusehen, es gibt viel zu erforschen und die Bewegungen der Pferde wirken sehr lebensecht. Außerdem werden alle Funktionen von Barbie in Deutsch erklärt. ➔ CG

PS2 Testergebnis		
BARBIE PFERDEABENTEUER: RETTET DIE WILDPFERDE		
GENRE	Action-Adventure	
HERSTELLER	Vivendi	
ENTWICKLER	Blitz Games	
ALTER	frei	
PREIS	ca. 40 Euro	
STEUERUNG:	6/10	SPIELSPASS  <b>55</b>
UMFANG:	5/10	
GRAFIK:	6/10	
SOUND:	4/10	
Zielgruppengerechtes Reit-Abenteuer ohne Tiefgang. Technisch passabel.		

## Sitting Ducks

In der Kürze liegt die Würze. Also: Dieses Kinderspiel ist wie "GTA" in Entenhausen. Ihr sammelt in einer pulsierenden Metropole voller Fußgänger, Mofa- und Autofahrer in über 50 Missionen unter Zeitdruck Eistüten ein, eskortiert zahnkranke Krokodile, angelt euch 100 in engen Gassen versteckte Reiseprospekte, holt weinenden Küken den verlorenen Fußball zurück und so weiter.

Später kauft ihr euch schnelle, aber unpräzise zu steuernde Motorroller oder Skates, vielerlei Gegenstände erhöhen eure Federtier-Fähigkeiten. Leider sind die vielen englischen Cartoon-Zwischensequenzen nicht synchronisiert, sondern nur deutsch untertitelt – gerade die Vorschul-Fraktion (hier die vorrangige Zielgruppe) versteht die

hochdramatischen Enten-Exzesse also leider kaum. Dennoch: Dank toller Technik machen die coolen Erpel-Eskapaden rundum Spaß. Nicht übel! ➔ CB



➔ Verfolgungsjagd mit dem Mofa. Um euch herum: Das pralle Entenleben in "Duck City".

PS2 Testergebnis		
SITTING DUCKS		
GENRE	Action	
HERSTELLER	Vivendi Universal	
ENTWICKLER	LSP	
ALTER	frei	
PREIS	ca. 30 Euro	
STEUERUNG:	5/10	SPIELSPASS  <

## Dragon's Lair 3D

Mit über 20 Jahren auf dem Buckel ver schlägt es Videospiel-Ikone Dirk in eine 3D-Welt. Dort, wie sollte es auch anders sein, muss er seine herzallerliebste Prinzessin



➔ Schocker: Der miese Robot-Knight lädt Teile des Spielfeldes elektrisch auf.

Daphne aus den Klauen eines Drachens befreien. Ihr steuert den Helden im klassischen Comic-Dress durch eine Schloss-Umgebung in simpler 3D-Grafik. Euch erwarten Kämpfe mit Geistern und Rittern, Geschicklichkeitstests wie Hüpfpassagen und kleine Rätsel. Die eigentliche Herausforderung stellen jedoch heftige Ruckler und die unpräzise Steuerung dar.

Auch die Levelgestaltung ist sehr öde ausgefallen, genauso wie des Retters Attacken. Eines ist jedoch so wie immer bei "Dragon's Lair": Den kleinsten Fehler bezahlt Dirk mit dem Leben. Und so ziehen die Jahre ins Land und wir warten weiterhin auf eine gebührende Fortsetzung zu einem der legendärsten Videospiele. ➔ PR

PS2 Testergebnis		
DRAGON'S LAIR 3D		
GENRE	Action	
HERSTELLER	THQ	
ENTWICKLER	DragonstoneSoftware	
ALTER	ab 6	
PREIS	ca. 45 Euro	
STEUERUNG:	5/10	<div>SPIELSPASS</div> <div>45</div>
UMFANG:	7/10	
GRAFIK:	4/10	
SOUND:	5/10	
Enttäuschende 3D-Neuaufgabe des Klassikers um Ritter Dirk.		



# World Championship Pool 2004

Richtig was los am Tisch: Bei World Championship Pool 2004 ist das Who's who der Pool-Szene versammelt: Der amtierende 9-Ball-Weltmeister Thorsten Hohmann oder der sechsfache Weltmeister Steve "The Nugget" Davis geben sich die Ehre.

In sechs Spielmodi (Karriere, 9-Ball, 8-Ball, Snooker, Trick-Shot und Minispiele) manövriert ihr die Bälle über den Filz. Im Karriere-Modus kreiert ihr euren eigenen Spieler und lasst ihn in Turnieren gegen die Stars der Szene antreten. Ein Online-Modus ist ebenfalls integriert.

"World Championship Pool 2004" glänzt durch eine gelungene Präsentation, realistische Ballphysik und gute Steuerung. Pool-Fans werden zufrieden sein. ➔ AS

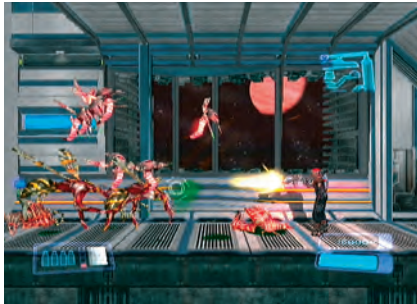
PS2 Testergebnis	
WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004	
GENRE	Sport
HERSTELLER	Jaleco Entertainment
ENTWICKLER	Blade Interactive
ALTER	frei
PREIS	ca. 50 Euro
STEUERUNG:	8/10
UMFANG:	7/10
GRAFIK:	5/10
SOUND:	5/10
80	
Ordentliche Pool-Sim: Grafisch mau, dafür spielerisch ohne größeren Tadel.	



Der Frame ist im Sack: Hier kommen Queuevirtuosen voll auf ihre Kosten.

## Blowout

Ihr seid Major John "Dutch" Cane, Kopf einer geheimen Spezialeinheit. Euer Auftrag: Eine Raumstation von ekligen Aliens befreien, bevor diese die Kontrolle übernehmen.



Major Cane vernichtet mit seiner dicken Wumme ganze Alien-Schwärme.

Schwerbewaffnet kämpft ihr euch durch 18 Levels und zerlegt Riesenkakerlaken, Spinnen und Feuer spuckende Käfer. Beim Säubern der Raumstation stolpert ihr hie und da über neue Waffen oder Upgrades, die euch den Kampf gegen die außerirdischen Lebensformen erleichtern.

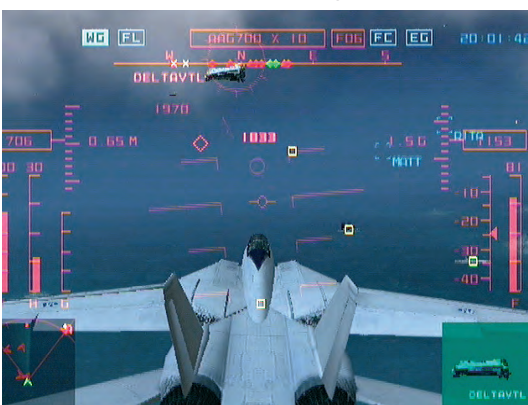
Blowout bietet klassische Sidescroller-Baller-Action im Stile von Konamis "Contra: Shattered Soldier". Majescos Shooter kann der Ballerorgie von Konami zwar optisch und spielerisch nicht das Wasser reichen, Genre-Fans und 2D-Nostalgiker werden aber ihre Freude haben. Wer die lange Wartezeit auf den neuesten Teil der Contra-Serie mit deftiger Actionkost überbrücken möchte, der kann 30 Euro kaum besser anlegen. ➔ AS

PS2 Testergebnis	
BLOWOUT	
GENRE	Shooter
HERSTELLER	Majesco
ENTWICKLER	Terminal Reality
ALTER	ab 12
PREIS	ca. 30 Euro
STEUERUNG:	7/10
UMFANG:	6/10
GRAFIK:	4/10
SOUND:	4/10
66	
Passables 2D-Jump'n'Shoot für Hardcore-Fans. Technisch lasch.	

## Lethal Skies 2

Ein neufundländischer Außenposten der Frontier Nation (FN), einer Organisation, die zur Not auch mit Gewalt für Frieden sorgt, wird von unbekannten Flugobjekten angegriffen. Schnell hebt eine Staffel Kampfflugzeuge der FN zur Aufklärung ab.

Unterstützung: Vor und während den Missionen erteilt ihr den Flügelmännern Befehle.



In "Lethal Skies 2" klemmt ihr euch hinter den Steuerknüppel eines Kampffjets und müsst eure Flieger-Qualitäten in 20 halbsprecherischen Einsätzen beweisen. Die Aufträge führen euch rund um den Erdball und gestalten sich sehr unterschiedlich: Mal versenkt ihr mehrere feindliche Tanker im Nord-Atlantik, mal befreit ihr einen FN-Agenten aus einem schwer bewachten Hangar. Insgesamt 19 Jets stehen zur Auswahl.

Technisch gibt sich der Mix aus Arcade-Shooter und Simulation keine Blöße. Die Steuerung der Kampffjets ist simpel und geht gut von der Hand. Traurig ist allerdings, dass für die PAL-Version auf die i.Link-Option verzichtet wurde. Zweispieler-Duelle sind leider nur auf dem Splitscreen möglich. ➔ AS

PS2 Testergebnis	
LETHAL SKIES 2	
GENRE	Action
HERSTELLER	Sammy
ENTWICKLER	Asmik Ace Entert.
ALTER	ab 12
PREIS	ca. 60 Euro
STEUERUNG:	7/10
UMFANG:	5/10
GRAFIK:	6/10
SOUND:	6/10
71	
Kein Höhenflug, aber stabil: Spaßige Dogfights in wendigen Jets.	



# SpongeBob Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom



📌 SpongeBob freut sich: Thaddäus hat einen goldenen Pfannenwender für ihn.

Der eifrige Meeresbewohner mit den eckigen Hosen macht wieder die PS2 unsicher. Diesmal hat der böse Plankton Bikini Bottom mit einer Armee von ausgeflippten Robotern überflutet. SpongeBob und seine Freunde Seestern Patrick und Eichhörnchen Sammy müssen für Ordnung sorgen.

Ihr schlüpft wechselweise in die Haut der drei Comic-Figuren und springt durch über zwölf riesige Levels aus dem SpongeBob-Universum. Wenn ihr euch nicht gerade gegen Quallen und Roboter wehrt, sucht ihr nach goldenen Pfannenwendern, mit denen neue Bereiche freigeschaltet werden. Um an die begehrten Küchenwerkzeu-

ge zu kommen, müsst ihr die verschiedenen Fähigkeiten der Helden kombinieren, Geschicklichkeitstests meistern und Bossgegner besiegen.

Einen Innovationspreis gewinnt das neueste Schwammkopf-Jump'n'Run sicher nicht, denn diese Art von Plattform-Hopserei in Kombination mit der Suche nach zig Items gibt es zu Genüge. Dafür läuft enorm flüssig, sieht nett aus, steuert sich passabel und bietet obendrein noch die für die Serie typischen, abgedrehten Animationen. SpongeBob-Fans, die nichts dagegen haben, riesige Welten nach Kleinkram abzugrasen, werden mit diesem Spiel glücklich. ➔ CG

PS2		Testergebnis	
SPONGEBOB SCHWAMMKOPF: SCHLACHT UM BIKINI BOTTOM		Jump'n'Run	Alter: frei
Hersteller: THQ	Entwickler: Heavy Iron St.	Erscheint: erschienen	Preis: ca. 30 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, mehrsprachig		STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV 📌 Über 12 große Welten 📌 Typischer Humor 📌 Saubere, bunte Grafik mit hoher Weitsicht	NEGATIV 📌 Keine Original-Syncho 📌 Etwas unübersichtlich 📌 Items zu suchen wird irgendwann langweilig	UMFANG: 9/10	70
		GRAFIK: 7/10	
		SOUND: 6/10	
Spielerisch altbackenes, aber dennoch solides Jump'n'Schwamm.			PROZENT

# Mortal Kombat: Deadly Alliance

"Mögen Sies lieber medium oder blutig?" Wem ein "Soul Calibur 2" oder ein "Virtua Fighter 4" zu gut durchgebraten ist, der kann sich bestimmt für ein saftiges "Mortal Kombat: Deadly Alliance" begeistern. Vor allem jetzt, da der Brutalo-Klopfer zum halben Preis erhältlich ist.

Unter den 23 Kämpfern befinden sich Veteranen wie Shang Tsung, Sub Zero, Scorpion oder Johnny Cage, aber auch viele Newcomer wie der blinde Kenshi, die Vampirlady

Nitara oder der Zombie Drahmin. Sämtliche Krieger beherrschen neben Spezialattacken (Eisball, Enterhaken, Blitzschlag) auch drei verschiedene Kampfstile und massig Kombos. Erstmals stehen jetzt sogar Waffen zur Verfügung.

Sub Zero greift zum Schwert, Raiden benutzt einen Kampfstab und Johnny Cage zückt zwei Nun-Chakus. Damit Solo-Spieler länger Spaß am Prügeln haben, gibt es den Konquest-Modus mit je zehn Missionen pro Figur und ein umfangreiches Sammelurium an versteckten Extras. Dank intuitiver Steuerung und ansprechender Grafik gibts auch technisch nix zu meckern. ➔ CG



📌 Jeder Treffer ein Tröpfchen: Mit Blut wurde bei "Mortal Kombat" noch nie gespart.



📌 Erzfeinde: Scorpion bearbeitet den eisigen Sub Zero mit seinem Katana-Schwert.

PS2 Platinum-Test			
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE		Beat'em-Up	Alter: ab 18
Hersteller: Konami	Entwickler: Midway	Erscheint: 09.02.2004	Preis: ca. 30 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text englisch, 60Hz		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV 👉 Grafik und Sound top 👉 Flotter Spielablauf 👉 Motivierendes, umfangreiches Bonussystem	NEGATIV 👉 Nur eine Fatality/Figur 👉 Etwas wenige Kombos 👉 Teils hölzerne oder unnatürliche Animationen	UMFANG: 9/10	84
		GRAFIK: 9/10	
		SOUND: 8/10	
		Schnell, groß und brutal – der beste "Mortal Kombat"-Teil.	
			PROZENT



100% UNABHÄNGIG!

DAS KOMPETENTE MAGAZIN FÜR PLAYSTATION2, PSP UND PSX!

play THE PLAYSTATION

# play

## THE PLAYSTATION

04-2004



€ 4,99

Österreich € 5,40  
Schweiz € 6,75  
Luxemburg € 6,75  
Spanien € 6,75  
England € 7,75

www.playplaystation.com

MIT DVD!  
VIDEO

50 VIDEOS! 110 MINUTEN!  
UNZENSIERT

PREMIERE! XXL-VIDEO ZU  
**SILENT HILL 4**  
Erste Spielszenen des Horror-Schockers!

**SPLINTER CELL 2**



Highlight: Über fünf Minuten neue Spielsequenzen.



Spektakuläre Spielsequenzen  
**ONIMUSHA 3**

Test des Monats  
**SOCOM II**

TOP-AKTUELL:  
**DEVIL MAY CRY 3**

Erste News zum Action-Kracher!  
Mehr dazu im 14-Seiten-Capcom-Special.



**TIPPS & TRICKS**

**SOCOM II: U.S. Navy SEALs (Komplettlösung), Need for Speed: Underground, 007: Alles oder Nichts u.v.m.**

Exklusiv:  
6 Seiten Insider-Infos zum genialen  
Action-Meisterwerk & XXL-Videos.

# ONIMUSHA 3

## BURNOUT 3

Knallharte Konkurrenz für Need for Speed: Underground!  
Die ersten Fakten zum verboten schnellen Rennspiel-Hit.

## CONFLICT: VIETNAM

Grüne PS2-Hölle: Exklusive Infos zum überragenden  
Nachfolger von Conflict: Desert Storm II.

Jetzt  
am  
Kiosk!

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

**JETZT 3 x PLAY FÜR  
NUR 10 € TESTEN:**

Du sparst über 30%!  
Tel. 0 18 05/90 90 88 (0,12 €/Min)  
Mail: abo@playplaystation.com

**ONIMUSHA 3 -  
EXKLUSIV:**

6 Seiten Insider-Infos  
zum Action-Meisterwerk  
und exklusive XXL-Videos!

**EXKLUSIVES  
VIDEOMATERIAL:**

Brandneue Spielszenen zu  
Silent Hill 4, Onimusha 3,  
Splinter Cell 2 uvm.



# OPM2 – Leserforum

Habt ihr Fragen zur PlayStation2? Oder wollt ihr einfach eure Meinung zu einem aktuellen Thema loswerden?

## Gamecards für Everquest



Da ich keine Kreditkarte besitze und sonst keine Möglichkeit besteht, in der Schweiz die Gebühren für "Everquest Online Adventures" zu bezahlen (in der Schweiz gibt es die Gamecards, die den Code für ein Monats-Abo enthalten, noch nicht zu kaufen), wollte ich fragen, ob diese Gamecards bei euch in Deutschland erhältlich sind? **DANTE (FORUM)**

**OPM2:** Bislang sind diese Gamecards leider nur in den USA verfügbar. Wir rechnen aber damit, dass Sony diese Code-Karten auch in Deutschland, Österreich und in der Schweiz veröffentlichen wird. Ansonsten könnten nämlich nur diejenigen "Everquest Online Adventures" spielen, die eine Kreditkarte besitzen.

## Motorrad vermisst

Laut eurer Angabe gibt es bei "True Crime: Streets of L.A." ein Motorrad. Ich habe aber schon überall in der Stadt gesucht. Könnt ihr mir vielleicht sagen, wo man es finden kann? **MICHAEL FUSS**

**OPM2:** Genau wie in "Grand Theft Auto: Vice City (dt.)" sollten ursprünglich auch in "True Crime" Motorräder vorhanden sein. Doch leider schaffte es dieses Feature nicht ins finale Spiel. Wir gehen aber davon aus, dass es in "True Crime 2", das sich bereits bei Luxoflux in Entwicklung befindet, auf alle Fälle Motorräder geben wird. Lass' dich also von den wenigen Screenshots, die Nick Kang auf einem Motorrad zeigen, nicht verwirren – diese stammen aus einer noch nicht fertig gestellten Version des Spiels.

## Altersfreigabe für Demos

Ich habe mir das Uncut-Abo bestellt, um auch die "etwas härteren" Spiele antesten zu können. Als ich die Ausgabe 11/03 in den Händen hielt, habe ich mich gewundert: Wie kann "True Crime: Streets of L.A." in einer "Ab 16" Uncut-Ausgabe als spielbare Demo erscheinen, wenn das Spiel USK 18 ist? **LARS DÖRING**

**OPM2:** Die Vollversion von "True Crime: Streets of L.A." hat tatsächlich keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG und ist damit erst ab 18 Jahren erhältlich. Doch unsere "True Crime"-Demo repräsentiert ja nur einige Missionen des Spiels. Wir lassen grundsätzlich alle Demos separat bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) auf eine Altersfreigabe prüfen. Im Falle der "True Crime"-Demo hat die Behörde eine Altersfreigabe ab 16 Jahren für unsere Demo angegeben. Deshalb konnten wir sie auch problemlos auf unsere Uncut-Ausgabe (und nur auf diese!) nehmen.



## FIFA 2004 Online

Ich spiele seit drei Monaten "FIFA 2004". Ich bin eigentlich sehr zufrieden. Vor allem wegen den Original-Namen spiele ich mehr "FIFA" als "Pro Evolution Soccer 3". Aber das Onlinespielen zehrt an meinen Nerven! Zuerst muss ich hoffen, dass ich eine Verbindung mit dem Internet herstellen kann – und wenn sie mal steht und ich am Gewinnen bin, muss ich hoffen, dass der andere Teilnehmer nicht die Verbindung abbricht, weil er am Verlieren ist. **SEBI10 (FORUM)**

**OPM2:** Natürlich gibt es auch unter Online-Spielern schwarze Schafe – daher solltest du vor dem Spiel erst ein paar Worte mit deinen Spielpartnern in der Lobby wechseln, ehe du das Turnier beginnst. Meist kannst du schon hier feststellen, wer es ernst meint mit dir. Unsere Online-Erfahrung hat außerdem gezeigt, dass nach einigen Monaten sowieso nur noch Leute online spielen, gegen die man ohne Probleme antreten kann. Alle "unseriösen" Gelegenheitspieler haben zu diesem Zeitpunkt meist schon das Interesse am Spiel verloren.

## Pro-Evolution-Soccer-3-Turniere



Hallo OPM2-Team, hoffentlich könnt ihr mir weiterhelfen! Ich bin leidenschaftlicher "PES 3"-Spieler und würde gerne an Turnieren teilnehmen! Könnt ihr mir sagen, wo und wann solche Veranstaltungen stattfinden? Wo kann ich sonst noch erfahren, wo und wann die "PES"-Turniere stattfinden?

**FLORIAN PIMPL**

**OPM2:** Wir berichten in unserer News-Rubrik "World of PlayStation" (siehe Seite 24) regelmäßig über solche "PES 3"-Events. Eine wirklich ergiebige Informationsquelle ist außerdem die Internet-Fan-Seite [www.pes-club.de](http://www.pes-club.de). Hier findest du nicht nur editierte Spielstände mit Originalspielerdaten (X-Port erforderlich!) zum Download, sondern auch Turnierberichte, Ranglisten sowie Tipps & Tricks. In einer speziellen Rubrik stehen stets aktualisierte Daten der nächsten Turniere, bei denen man sein Können mit anderen Spielern messen darf.

## Problem mit den Cheatern

Ich habe ein Problem mit dem Online-Modus von "Need for Speed: Underground". Hier können ja PlayStation2-Spieler gegen PC-Spieler online antreten. Leider sind mittlerweile sehr viele Cheater unterwegs, die ihre Autos unerlaubt "aufmotzen" und dann mit über 700 km/h über die Strecken rasen! Der Spielspaß für ehrliche Spieler nimmt dadurch natürlich rasant ab. Das Dramatische an der Situation ist jedoch, dass sich der Hersteller Electronic Arts nicht genötigt fühlt, endlich etwas dagegen zu unternehmen.

**WOELLER (FORUM)**

**OPM2:** Vor diesem Problem zittern natürlich alle Online-Fans. Leider wird man diese Cheater (Schummler) auch auf der PlayStation2 nicht los. Dass Electronic Arts entschieden hat, PlayStation2- und PC-Spieler miteinander spielen zu lassen, verschärft diese Situation natürlich gewaltig – auf dem Computer gibt es nämlich viel mehr Mogelmöglichkeiten. Wir können nur hoffen, dass Electronic Arts bald seine Online-Server mit einer Anti-Cheat-Software ausstattet, die solche unfairen Schummler aussperrt.



# PS2-Technik-Forum

## Lichtpistolen-Problem



Erst mal ein großes Lob an euch und eure Zeitschrift. Tolles Heft! Ich habe eine Frage zur Lightgun: Wie kann man herausfinden, ob ein Spiel kompatibel zu einer Lightgun ist? Ich überlege nämlich, ob ich mir wegen "XIII" eine zulegen soll, besitze aber ansonsten nur Spiele, die man aus der Third-Person-Ansicht spielt, wie "Splinter Cell" und "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty".

AMON ENGEMANN

**OPM2:** Wir müssen dich enttäuschen: "XIII" unterstützt die Lichtpistole nicht. Spiele müssen speziell auf die Lightgun abgestimmt sein. Überprüfen kannst du das auf der Rückseite der Spielverpackung. In der Zeile mit den Spielfeatures steht dann: "Kompatibel mit Lightgun und Analog-Stick". Überlegst du, dir eine Lichtpistole zu kaufen, dann informiere dich erst über das Angebot kompatibler Spiele. Wir geben bei unseren Spieltests immer an, wenn ein Spiel mit Lichtpistolen kompatibel ist. Unsere Lightgun-Favoriten sind "Time Crisis 3", "Time Crisis 2" und "Vampire Night".

## Netzwerk-Party mit "Socom 2"

Ich habe eine Frage zu "Socom 2: U.S. Navy Seals". In Ausgabe 02/2004 schreibt ihr, dass man das Spiel auch im lokalen Netzwerk zocken kann. Jetzt meine Frage: Braucht man dann einen Netzwerkadapter oder ein i.Link-Kabel, um die beiden Konsolen zu verbinden? Da mein Freund und ich gerne im Netzwerk zocken, wollte ich wissen, welche Spiele man außer "TimeSplitters 2" noch über i.Link spielen kann?

MARTIN JANZ



**OPM2:** Wir haben eine schlechte Nachricht für dich: In Zukunft wird es vermutlich nur noch wenige PS2-Titel mit i.Link-Funktion geben. Der Grund dafür ist das neueste PS2-Modell, das keinen i.Link-Port mehr besitzt. Allerdings gibt es eine neue Möglichkeit, ein lokales Netzwerk einzurichten. Dafür benötigst du lediglich für jede Konsole einen Netzwerkadapter und ein Netzwerkkabel. Als erstes PS2-Spiel unterstützt "Socom 2" diesen neuen Link-Modus.

## Super-Video-CDs auf PS2

Ich habe mir zu Weihnachten eine PlayStation2 gekauft und wollte damit Filme auf Super-Video-CD anschauen. Doch diese speziellen Video-CDs nimmt das Gerät leider nicht an. Gibt es ein Update für die PlayStation2, damit ich auch Super-Video-CDs anschauen kann?

MARKUS KRONSCHLAEGER

**OPM2:** Die PlayStation2 ist als Spielkonsole konzipiert, die als Bonus auch DVD-Filme abspielen kann. Exotische Formate wie Video-CDs oder Super-Video-CDs kann sie nicht lesen. Es gibt auch kein Update, das den Funktionsumfang der PlayStation2 diesbezüglich erweitert. DVD-Player, die diese Formate abspielen können, gibt es mittlerweile aber bereits für ca. 49 Euro in jedem Elektromarkt.



Fragen? Dann schreibt an:

**CyPress GmbH, OPM2 Leserbrief**  
Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg

Fax: 09 31 - 40 69 115

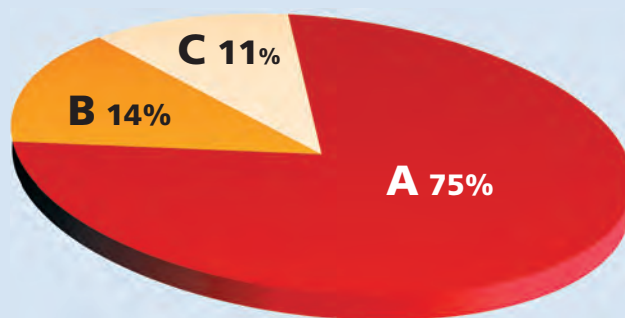
E-Mails: [leserbriefe@opm2.de](mailto:leserbriefe@opm2.de)

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

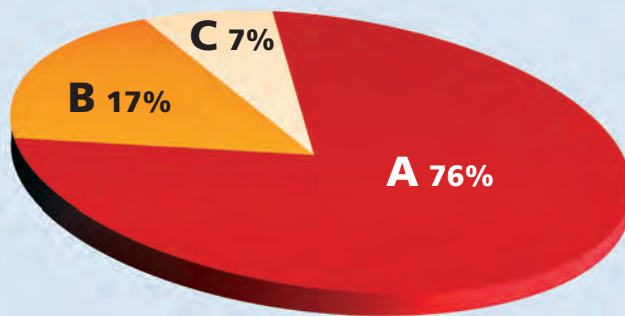
**Wirst du die Games Convention 2004 (19.-22.08.) in Leipzig besuchen?**

- A Nein, Leipzig ist zu weit weg ..... 75 %
- B Na logisch, da muss ich hin! ..... 14 %
- C Wahrscheinlich schon ..... 11 %



**Soll das OPM2 über die auf der Games Convention 2004 geplanten Veranstaltungen und Events berichten?**

- A Ja, bitte ausführlich! ..... 76 %
- B Nein, mir reichen Berichte von der Messe selbst .17 %
- C Die Games Convention interessiert mich nicht .. 7 %



## OPM2-Forum

Live dabei auf [www.opm2.de](http://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

<b>James Bond 007:</b>	
<b>Alles oder Nichts</b> .....	106
<b>Spawn: Armageddon</b> .....	106
<b>Der Herr der Ringe:</b>	
<b>Die Rückkehr des Königs</b> .....	106
<b>Prince of Persia:</b>	
<b>The Sands of Time</b> .....	107
<b>Socom 2: U.S. Navy Seals</b> .....	107

### Action-Replay-Codes

<b>Baldur's Gate:</b>	
<b>Dark Alliance 2</b> .....	108

### Komplettlösungen

<b>Final Fantasy X-2</b> .....	110
<b>James Bond 007:</b>	
<b>Alles oder Nichts</b> .....	122
<b>Socom 2: U.S. Navy Seals</b> .....	116

### Cheatkarten

<b>Baldur's Gate:</b>	
<b>Dark Alliance 2</b> .....	127
<b>Mortal Kombat:</b>	
<b>Deadly Alliance</b> .....	127



## James Bond 007: Alles oder Nichts

### Charaktere und Bonuslevels

Alles oder Nichts? Der Titel ist Programm! Natürlich wollen wir alles!

Hierzu müsst ihr "einfach" eine entsprechende Anzahl von Multiplayer-Punkten erspielen. Schließt dazu die gestellten Aufträge im Coop-Mode ab.

Extra	Benötigte Punkte
Agent 003 .....	290
Baron Samedi .....	50
Burn-Chamber-Arena .....	370
Arena-Mode & Cistern-Arena .....	30
Diayato Moscow .....	400
Egypt Commander .....	90
Egypt Guard .....	180
Hezmet Guard .....	110
Katya Jumpsuit .....	320
Le Rouge .....	260
Miss Nagai .....	450
Moscow-Guard .....	230
Mya .....	130
Odd Job .....	70
Serena – Modell 1 .....	350
Serena – Modell 2 .....	430
South Commander .....	210
Test-Lab-Arena .....	160

### Cheats

Leider haben wir keine passenden Cheats parat, die ihr eben mal auf die Schnelle einhämmern könnt. Aber fleißigen Spielern spendiert James Bond immerhin ein spezielles Cheat-Menü. Allerdings müsst ihr die Cheats hier erst freispielen.

Eure Leistungen in den Einsätzen werden nach erfolgreichem Abschluss vom Spiel bewertet.

Gebt euer Bestes und ihr erhaltet eine "Platin-Medal". Den Schlüssel, um die Cheats freizuschalten.

Alle Waffen freischalten .....	17
Cloak (Tarnvorrichtung) .....	13
Doppelte Munition .....	7
Doppelter Schaden .....	9
Goldene Pistole .....	1
Verbesserte Batterie .....	5
Verbessertes Fahrzeug-Handling .....	3
Platin Pistole .....	27
Slow-Motion-Driving .....	25
Unbegrenzt Munition .....	23
Unbegrenzt Batterie .....	19

## Spawn: Armageddon

Pausiert ein laufendes Spiel und gebt dann mit dem Steuerkreuz folgende Cheats ein. Nach Eingabe der Tastenkombinationen verlasst ihr den Pausenbildschirm mit der △-Taste.

Habt ihr alles richtig gemacht, ertönt eine tiefe Stimme mit den Worten "Necro köstlich" oder "Necro herrlich". Hier die Codes, die zügig eingegeben werden sollten:

Alle Waffen .....	↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →
Unendlich Munition ..	↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →
Necroplasma .....	↑, ↓, ←, →, ↓, ←, ↑, →
Kein Blut .....	↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓
Alle Comics .....	↑, ↓, ←, →, →, ←, ←, ↑
Alle Missionen .....	↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →
Encyclopedie .....	↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓

## Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Wir haben nochmals in unserer Schummelkiste gewühlt und weitere Cheats für euch zusammengestellt. Unsere Codes greifen euch in der düsteren Welt von "Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs" unter die Arme!

Um die folgenden Cheats einzugeben, pausiert ihr das Spiel mit der Start-Taste. Nun haltet ihr alle vier Schultertasten gedrückt, während ihr je nach Charakter die Tastenkombinationen eingibt und danach wieder mit Start ins Spiel zurückkehrt. Bei korrekter Eingabe ertönt ein kurzer Metall-Sound:

### Alle Interviews freischalten

..... ×, □, ×, ↑

Vorsicht: Folgende Cheats funktionieren nur, wenn ihr das Spiel bereits einmal erfolgreich absolviert habt und ein entsprechender Speicherstand auf eurer Memory Card besteht!

### Spezialfähigkeiten freischalten

Gimli .....	○, □, ×, ○
Aragorn .....	↑, ○, △, △
Pippin .....	□, ×, ○, △
Sam .....	↑, ○, ×, ○
Gandalf .....	↑, ↓, △, ○
Faramir .....	↑, □, ○, ↑
Merry .....	↑, △, ○, ○
Legolas .....	△, ○, ×, ○
Frodo .....	△, ×, ↓, ×



# PLAYSTATION2-CHEATS

## Prince of Persia: The Sands of Time

### Prince of Persia 1 freischalten

Nachdem ihr in der Bäder-Sektion euren zweiten Säbel bekommen habt, könnt ihr in dem Raum, in dem ihr den Säbel gefunden habt, eine rissige Wand zerstören. Schlagt dazu einfach mit der neuen Klinge darauf ein. Die dahinter liegende Treppe führt in die Höhlen. Schiebt zunächst den Block in der Ecke auf die Markierung an der Wand, so dass Fahra durch die Öffnung kriechen kann. Anschließend springt, schwingt, klettert und hangelt ihr selbst auf die andere Seite. Fahra erwartet euch in einem Raum, in dessen Mitte ein Hebel ist.

Dreht ihr diesen im Uhrzeigersinn um 90 Grad, geht die Tür westlich des Eingangs auf. Nun dreht ihr den Hebel gleich ein weiteres Mal um 90 Grad in dieselbe Richtung und schlägt dann auf die große Wand gegenüber des Eingangs ein. Über die Treppe hinter der Wand gelangt ihr zum ersten "Prince of Persia"-Spiel.

Für diesen Klassiker könnt ihr die folgenden Level-Passwörter benutzen, um schneller in die einzelnen Spielabschnitte vorzustoßen.

Level	Passwort
2	KIEJSC
3	VNNNPC
4	IYVPTC
5	RWSWWC
6	GONWUC
7	DEFNUC
8	SVZMSC
9	DBJRPC
10	MZFYSC
11	BRAYQC
12	UUGTPC
Endkampf	LRARUC



Einbruch: Dreht in diesem Raum die Kurbel um 180 Grad und schlägt die Wand ein.

## Socom 2: U.S. Navy Seals

Fleißigen Spielern spendiert die Spielroutine freischaltbare Extras. Unserer Liste entnehmt ihr, was genau zu tun ist.

Die folgenden Extras werden anwählbar, nachdem das Spiel mit dem angegebenen Schwierigkeitsgrad erfolgreich abgeschlossen wurde.

### Jukebox-Song Schwierigkeitsgrad

SOCOM II Online Theme	–
Dance of the Unknown	Lieutenant
Insertion Suite	Lieutenant
Infiltrator	Lieutenant
Contortion	Lieutenant
Tari Tari	Lieutenant
KGM	Lieutenant
Gnostec	Lieutenant
Dark in Your Heart	Captain
Beach Bossa	Captain
Brazilicious	Captain
SOCOM II Finale	Captain

### Waffen Schwierigkeitsgrad

SEALs	Ensign
Terroristen	Lieutenant
SAS	Commander
Spetsnaz	Commander
MGL	Captain
OICW	Admiral

### Charakter Schwierigkeitsgrad

Sabre	Operation 1/Commander
Pius Platz	Operation 1/Lieutenant
Feral	Admiral
Quixada Christo	–
Reaver	Operation 2/Commander
–	Operation 3/Commander
Nordafrikanischer Offizier	–
–	Operation 3/Lieutenant
Spezialist	–
–	Operation 4/Commander
Valeska Lukanov	–
–	Operation 3/Lieutenant

### Filme Schwierigkeitsgrad

Operation 1 Intro	–
Operation 2 Intro	–
–	Operation 1 abschließen
Operation 3 Intro	–
–	Operation 2 abschließen
Operation 4 Intro	–
–	Operation 3 abschließen
Making of	Lieutenant

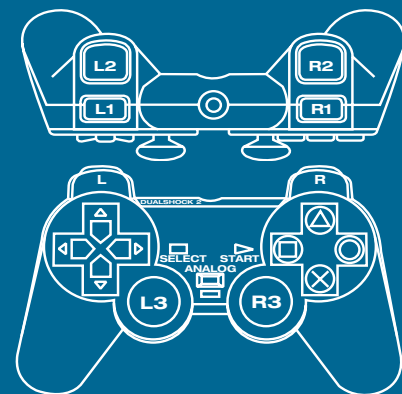
## Hersteller- Hotlines



Hier findet ihr eine Auflistung der wichtigsten Hotline-Nummern der Spielehersteller. Achtet darauf, dass die 0190er Nummern nicht billig sind. Notiert euch vor dem Anruf ganz genau eure Fragen, denn Zeit ist Geld.

ALLE SPIELETITEL	0190 - 82 46 83
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 8 - 24 Uhr
ACCLAIM	0190 - 82 46 63
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 8 - 24 Uhr
ACTIVISION	0190 - 51 00 55
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 14 - 18 Uhr, Sa.-So. 16 - 18 Uhr
ATARI	0190 - 77 18 83
1,24 Euro/Min	Mo.-Sa. 14 - 19 Uhr
AVALON	0190 - 77 18 88
1,24 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
CODEMASTERS	0190 - 90 00 45
1,24 Euro/Min.	Abfrage
EIDOS	0190 - 83 95 82
1,86 Euro/Min.	Mo.-Sa. 10 - 22 Uhr
ELECTRONIC ARTS	0190 - 75 44 64
1,24 Euro/Min.	Mo.-Sa. 11 - 20 Uhr
KONAMI	0190 - 82 46 94
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 8 - 24 Uhr
SONY (SPIELE)	0190 - 57 85 78
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
SONY (TECHNIK)	01805 - 76 69 77
0,12 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
SWING	02131 - 40 66 49 9
Festnetzstarif	Mo./Mi./Fr. 16 - 19 Uhr
TAKE 2	0190 - 87 32 68 36
1,86 Euro/Min.	Mo.-Fr. 8 - 24 Uhr
THQ	0190 - 50 55 11
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 16 - 20 Uhr
UBISOFT	0190 - 88 24 12 10
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 11 - 24 Uhr

## Tasten-Belegungen



Kommas zwischen den Zeichen bedeuten, dass die Eingabe nacheinander erfolgen muss. Ein "+" zwischen den Zeichen bedeutet, dass ihr die genannten Tasten gleichzeitig drücken müsst.





# 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.**

## Baldur's Gate: Dark Alliance 2

### Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1853E59E  
..... EE8EFD16 BCA99B91

### 60Hz-Modus

..... DE91D786 E0BD9A43  
..... DE91D21E E0BB9B85

### Extreme-Mode und Charakter

..... FEBA3CDE BCA99BA2

### Unbegrenzt Goldstücke

..... DE490EDA BC413102

### Alle Fähigkeiten ausgebildet

..... DE956DE2 E0B99B92

### Schneller Erfahrung sammeln

..... DE936C3A E02E9E6B

### Noch schneller Erfahrung sammeln

..... DE936C3A E02EC292

### Unbegrenzt Tränke Code 1

..... DE9512A2 BCA99B83

### Unbegrenzt Tränke Code 2

..... DE951D96 BCA99B83

### Items auf Maximum setzen

(L2-Taste benutzen)

..... 0EB20078 BCA99982  
..... DE941532 E0AF9BB5  
..... 0EB20078 BCA99982

..... DE94153A 5E4F9B87  
..... 0EB20078 BCA99A82  
..... DE941532 424F9B87  
..... 0EB20078 BCA99A82  
..... DE94153A D0E99B91

### Gegnerintelligenz heruntersetzen

..... DE990F16 BF899B8B  
..... DE990F12 BCA99B83

### Unb. Lebensenergie für Spieler 1

..... DE490E22 02719B83  
..... DE490E2E 02719B83

### Unbegrenzt Magie für Spieler 1

..... DE490E3A 02719B83  
..... DE490EC6 02719B83

### Gewicht der Ausrüstung wirkt sich nicht aus für Spieler 1

..... DE490D62 BCA99B83

### Maximales Upgrade für Spieler 1

..... FE490EE6 BCA99BE6

### Maximale Stärke für Spieler 1

..... FE490E72 BCA99BE6

### Maximales Geschick für Spieler 1

..... FE490E7E BCA99BE6

### Maximale Konstitution für Spieler 1

..... FE490E7A BCA99BE6

### Maximale Intelligenz für Spieler 1

..... FE490E06 BCA99BE6

### Maximale Weisheit für Spieler 1

..... FE490E02 BCA99BE6

### Maximales Charisma für Spieler 1

..... FE490E0E BCA99BE6

### Unb. Lebensenergie für Spieler 2

..... DE48A3D2 02719B83  
..... DE48A3DE 02719B83

### Unbegrenzt Magie für Spieler 2

..... DE48A3EA 02719B83  
..... DE48A3F6 02719B83

### Gewicht der Ausrüstung wirkt sich nicht aus für Spieler 2

..... DE48A212 BCA99B83

### Maximales Upgrade für Spieler 2

..... FE48A296 BCA99BE6

### Maximale Stärke für Spieler 2

..... FE48A322 BCA99BE6

### Maximales Geschick für Spieler 2

..... FE48A32E BCA99BE6

### Maximale Konstitution für Spieler 2

..... FE48A32A BCA99BE6

### Maximale Intelligenz für Spieler 2

..... FE48A336 BCA99BE6

### Maximale Weisheit für Spieler 2

..... FE48A332 BCA99BE6

### Maximales Charisma für Spieler 2

..... FE48A33E BCA99BE6

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.



## Baldur's Gate: Dark Alliance 2

### Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... 1G29-A2Q9-FYJ1T  
..... 7HHF-CWK4-3UE9Q  
..... BBMW-8KQ6-K1B0Y  
..... 8E1Q-HV7B-FW0DW  
..... 82W7-Y316-01M2T

### 60Hz-Modus

..... 0T73-XRPX-2XNTV  
..... 45CT-P3GG-PUCQ8  
..... CAMT-Y0XE-2F1DZ

### Extreme-Mode und Charakter

..... Y7U0-HM1U-0H5XV  
..... 8T1Q-UMTM-6BRRH

### Unbegrenzt Goldstücke

..... UUNY-PKEQ-X00W8  
..... 6W6P-ZT4M-4UGD2

### Alle Fähigkeiten ausgebildet

..... ARKU-0D6G-YWTCV  
..... R4XH-0AHT-ABQ40

### Schneller Erfahrung sammeln

..... EKVP-948Y-BWEX5  
..... RYVB-HFP7-PQ8R1

### Noch schneller Erfahrung sammeln

..... 3ZD7-C4PY-5BP2C  
..... EE8A-NBNU-GEW6F

### Unbegrenzt Tränke Code 1

..... DYGK-J5WP-0YU2E  
..... 11MA-5Q87-YKNM0

### Unbegrenzt Tränke Code 2

..... QHHE-TEM8-5Z32C  
..... AQCP-38DC-HWR3J

### Items auf Maximum setzen

(L2-Taste benutzen)

..... H33K-G4X7-XUPUZ  
..... Y71V-H08T-RNX73  
..... EAG6-PNPP-TJA1C  
..... Y71V-H08T-RNX73  
..... 7U99-32DP-2NZ69  
..... M6QW-P2VC-CRZR9  
..... X40T-WKRD-VY74U  
..... M6QW-P2VC-CRZR9  
..... G25G-0PA6-AQUC1

### Gegnerintelligenz heruntersetzen

..... 51ZU-FT2H-WQR28  
..... 6XU4-TYRY-DK1J9  
..... UBU8-DKJR-769CU

### Unb. Lebensenergie für Spieler 1

..... 18GZ-ENQC-DFCEY  
..... NTE2-27NZ-6AB92  
..... V5KM-P5JU-2VF59

### Unbegrenzt Magie für Spieler 1

..... B6Y6-4YFH-V7RGJ  
..... YK20-F84Z-G6B0D  
..... VUAK-JAM8-D9VPD

### Gewicht der Ausrüstung wirkt sich nicht aus für Spieler 1

..... WQQY-24RW-BTN6U  
..... HF9K-KMFR-9BBU8

### Maximales Upgrade für Spieler 1

..... CH00-Z7BR-E63BE  
..... Q1RB-U9DD-39PAH

### Maximale Stärke für Spieler 1

..... U5J0-MZN3-3YUPP  
..... 2ZGG-BN3B-FNX63





**DIE ERFOLGREICHE SHOW AUS DEN USA  
MIT BAM MARGERA (MTV JACKASS).**

[mtv.de/vivalabam](http://mtv.de/vivalabam)



mittwochs um 21.00 h  
freitags um 22.30 h  
samstags um 23.00 h  
nur auf MTV



# Final Fantasy X-2

Ihr habt Yunas Bestia Bahamut besiegt? Es wartet noch mehr Arbeit auf euch, viel mehr – wir begleiten euch **bis zum großen Finale!**

## KAPITEL 3

Schlechte Nachrichten. Aus allen Tempeln Spiras kommen Monster. Außerdem gibt es eine neue Art von Gegnern: Die Rekorder sind eine sehr unangenehme Spezies, da sie eure bevorzugten Attacken einem späteren Boss übermitteln, der diese dann gezielt blockiert. Erledigt also in JEDEM Kampf erst den Rekorder mit Standardschlägen, bevor ihr euch in gewohnter Manier den Monstern zuwendet.

### Luca

Trotzdem nehmen wir erst mal an der Sphäro-Break-Meisterschaft teil – der erste Preis ist der Glücksspieler-Sphäroid und der ist äußerst nützlich, da er unter anderem eure Erfahrungspunkte verdoppelt. Ihr müsst drei Teilnehmer und den Champion besiegen – speichert nach jedem Sieg ab. Der Champion ist Shinra, ihn zu besiegen kann sehr kompliziert werden.

Die beste Taktik ist es, auf Echo-Bonus zu setzen: Macht jeden Sphäro-Break mit der gleichen Anzahl von Münzen (am besten drei) – dann geht der Multiplikator nach oben und ihr könnt die erforderlichen 50 Punkte erreichen. Früheres Training zahlt sich hier aus.

### Mi'hen-Straße

Die Maschina, die die Menschen beschützen sollten, drehen durch und greifen an. Ihr helft, indem ihr die Straße entlanglauft und Maschina beseitigt, die Passanten angreifen. Insgesamt müssen das Möwenpack und die Al-Bhed 13 Gegnergruppen ausgeschaltet werden – versucht, so viele wie möglich selbst zu erledigen, da sie ordentlich Punkte bringen. Ein Zauberschütze ist hier wiederum sehr nützlich. Schaut danach noch kurz beim Fungus-Pass vorbei, um ein paar Prozentpunkte zu kassieren, dasselbe macht ihr beim Djose Tempel und beim Illuminum.

### Guadosalam

Besucht Leblancs Hauptquartier und redet mit Ormi und Logos. Da ihr Leblanc nicht aufheitern könnt, geht ihr wieder zu den beiden Handlangern, die euch anbieten, einen Sphäroiden anzusehen. In Logos Zimmer ist es soweit: Ihr erblickt Nooj unter Bevelle! Nehmt einen weiteren Sphäroiden rechts von Logos Bett und hört euch danach Mei'Chens Geschichte an.

Plündert Leblancs Raum und geht zur Donnersteppe. Dort redet ihr mit Cid, außerdem trifft ihr im zweiten Abschnitt wieder die beiden Ronso-Kids Lian und Ayde.

### Macalania-Wald

Geht über den leuchtenden Pfad zu O'akas ehemaligem Geschäft. Auch hier greifen Monster an. Erledigt die Gegnergruppen ohne Unterbrechung und achtet dabei auf eure Lebensenergie – zwischen den Kämpfen könnt ihr nicht heilen. Hat O'aka seine Schulden bezahlt, taucht er auf und eröffnet in Kapitel 5 ein Geschäft. Als Belohnung für eure Mühen erhaltet ihr Berserker-Sphäroiden.

### Wüste Bikanel

Nhadala bittet euch, mit dem Kaktoren-Staat Kontakt aufzunehmen, dafür stellt sie euch einen Übersetzer zur Verfügung. Redet mit Marnela, die euch von den Kaktoren erzählt. Bestätigt, dass die Geschichte einen Sinn ergibt, und ihr bekommt einen Auftrag: Ihr sollt



➔ Mit dem Glücksspielerkostüm könnt ihr die doppelte Menge an EXP sammeln.

zehn in alle Welt verstreute Kaktoren finden, damit sie den großen Haboob beschwören können, der ein grimmiges Monster besiegen soll, das gerade erwacht. Wir verschieben die Aufgabe auf Kapitel 5, da wir erst dann alle zehn Kaktoren finden können.

### Stille Ebene

Wieder ein Notfall: Touristen sind in einer Höhle gefangen. Wir gehen hinein und suchen die Leute. Jeder hat bestimmte Vorlieben – nur in der richtigen Reihenfolge könnt ihr sie auf einen Rutsch retten – es ist aber kein Problem, wenn ihr die wählerischen Leute einen nach dem anderen zum Ausgang bringt, es dauert nur länger.

Einer der Leute gibt euch den wertvollen Besaid-Schlüssel, andere geben euch einen Energiekern, mit dem ihr den Teleporter wieder aktivieren könnt. Wenn nur noch einer fehlt, geht ihr nach draußen und redet mit jemandem – ihr bekommt den letzten Kern. Speichert (ihr könnt die Mission ohne Probleme verlassen und später weitermachen) und geht wieder hinein. Nun könnt ihr aus den Nebenkammern, die ihr nur über den hinteren Transporter erreicht, die beiden Leute retten. In der letzten Kammer wartet ein sehr harter Boss.

#### Boss: Yojimbo

Ohne die richtigen Jobs seht ihr hier kein Land. Magische Klassen helfen euch hier nicht, da Yojimbo euch innerhalb kürzester Zeit die Magiepunkte raubt. Rüstet alle drei Mädels mit Schutzgegenständen gegen Gift aus – Yuna sollte Schütze sein, Rikku Item-Schütze und Paine Krieger oder Dunkelritter. Yojimbos Attacken sind harmlos – aber sein Zanmato ist fast tödlich: Es reduziert die Lebensenergie und Magie eurer Truppe auf jeweils 1! Euer Item-Schütze kombiniert an dieser Stelle entweder eine Potion mit einer Hi-Potion (bringt der ganzen Truppe 2.000 HP zurück); wenn schon jemand k.o. sein sollte, kombiniert ihr Phönixfeder mit einer Hi-Potion, um euch spektakulär wiederzubeleben. Der Schütze benutzt in jeder Runde Kugelhagel, der Angreifer seine stärksten Attacken – mit 22.000 HP hält Yojimbo einiges aus.





## Berg Gagazet

Habt ihr den Sphäroiden an Neu Yevon gegeben, macht ihr einen schnellen Zwischenstopp in Bevelle: Ihr bekommt dort eine Kostümpalette. Danach gehts zum Berg Gagazet.

Habt ihr Kimahris Fragen korrekt beantwortet, drückt er euch den Dompteur-Sphäroiden in die Hand. Ihr bietet an, Garik zu überreden, den Angriff auf die Guado abzublasen. Er klettert den Berg zu Fuß. Kurz nach dem oberen Speicherpunkt trifft ihr auf Garik: Wenn ihr ihn besiegt, lässt er von seinem törichten Vorhaben ab.

Habt ihr bei den bisherigen Besuchen auf dem Berg die Sorgen der Ronso einigermaßen richtig beantwortet, wird der Kampf wesentlich leichter.

### Boss: Garik

Je nachdem, wie ihr euch vorher verhalten habt, kommen Garik (6.880 HP) ein oder zwei weitere Ronso (je 4.060 HP) zu Hilfe – habt ihr es mit insgesamt drei Gegnern zu tun, benutzt Garik auch Totalabwehr und macht es euch damit schwer, zu treffen. Beginnt den Kampf, indem ihr die Geschwindigkeit eurer Party erhöht, ein schwarzer Magier kann per MP-Absorption Gariks Magie leeren und so verhindern, dass er seine lästigen Status-Attacken benutzt. Beklaut die Gegner und gebt ihnen mit starken Angreifern wie dem Krieger oder dem Dunkelritter den Rest.

## Ruinen von Zanarkand

Habt ihr die Affenmission in Kapitel 2 erfolgreich geschafft, sprecht ihr mit Isaaru, ansonsten könnt ihr hier jetzt die restlichen Affen verkuppeln und die Kisten knacken – es gibt noch ein paar nützliche Gegenstände.

## Insel Besaid

Redet mit Lulu, die euch in die neuesten Geschehnisse einweiht. Folgt Wakka in den Tempel und schlägt euch durch die Rätsel-Sektion. Sucht den verwundeten Wakka und nehmt den Lift nach unten. Dort kommt es wieder zum Kampf mit einer Bestia.

### Boss: Valfaris

Der Kampf gegen Valfaris (8.430 HP) ist nicht allzu schwer: Greift mit starken schwarzen Magien an, verlangsamt den Gegner, um seine Angriffsfrequenz zu mindern, und sorgt dafür, dass eure Truppe immer gut geheilt ist. Da Valfaris sich gerne an euren Magiepunkten vergreift, sollte euer Schwarzer Magier die MP-Absorption-Fähigkeit beherrschen, um nicht auf einmal ohne Magie dazustehen.

Habt ihr den Besaid-Schlüssel aus der Höhle der Stillen Ebene, könnt ihr die Kiste in einem der Tempelräume öffnen: Drinnen ist ein Such-Sphäroid. Damit sucht ihr Kameras, die auf Besaid verteilt sind (im Dorf, beim Speicherpunkt, bei den Wasserfällen und am See) – ein Mann im Tempel erklärt euch, wie das funktioniert. Mit den Kameras könnt ihr vier weitere Ziffern finden, mit deren Hilfe ihr die Tür in der Höhle aus dem ersten Kapitel öffnen könnt. Das Ganze bringt euch ein paar Ether und eine nützliche Kostümpalette.



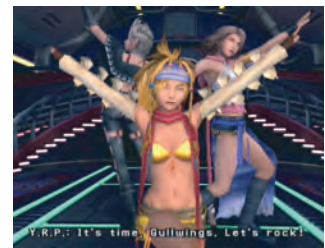
Übt das Sphäro-Break-Spiel, um Shinra im Finale zu besiegen.



Monster strömen aus den verschiedenen Tempeln. Erledigt sie!



Lasst euch beim Ballerspiel auf Besaid nicht von Gegnern treffen.



Allzeit bereit: Das Möwenpack lehnt keine Aufgabe ab.

## Insel Kilika

Öffnet erst mal alle Truhen in Kilika und geht zu der Frau, die euch beauftragt hat, die Affen im Wald zu zählen. Hattet ihr alle 13 gefunden, bekommt ihr eine Kostümpalette.

Danach geht ihr zu Dona – mit ihrer Hilfe könnt ihr das Tor durchqueren. Übt ein paar Mal – wenn es euch gelingt, ungesehen durchzukommen, erhaltet ihr ein extrem nützliches Item. Im Wald sucht ihr erst die vier Barrikaden, dann die Stelle mit dem Geheimpfad – sie liegt in einer der großen Kurven. Geht hoch zum Tempel, hinter der großen Maschina ist ein Speicherpunkt.

Rettet Barthello vor den Monstern und er erklärt euch, wie ihr zur letzten Kammer gelangt. Folgt seinen Anweisungen. Habt ihr alle Monster besiegt, nehmt ihr den Samurai-Sphäroiden mit und stellt euch dem Boss.

### Boss: Ifrit

Ifrit (8.820 HP) hat zwei große Schwächen: Er ist sehr anfällig gegen Gemach, und Eis-Magie zieht ihm extrem viel Energie ab. Dafür solltet ihr aufpassen, ihn nicht mit Feuer-Attacken anzugreifen, da diese ihn heilen. Mit den üblichen Techniken übersteht ihr den Kampf ohne größere Probleme.

## Bevelle

Nun könnt ihr das Neu-Yevon-Hauptquartier wieder betreten. Geht nach hinten und schaltet den Lift so um, dass ihr auf den Balkon kommt – die Priester geben euch ein paar nützliche Items.

Jetzt nehmt ihr den Lift nach unten – folgt Gippal in die Tiefen von Bevelle zu jener Stelle, an der Vegnagun verschwunden ist, und betrachtet die Zwischensequenz mit den Anführern von Spiras drei Gruppierungen. Nach einem Kampf gegen einen lächerlichen Morbol nehmt ihr den Sphäroiden mit.

## Djose Tempel

Nehmt den Auftrag an, den Tempel von Monstern zu säubern. Im Tempel müsst ihr dann Säulen in die richtigen Nischen schieben. Welche Säule die richtige ist, hängt vom Zufall ab – verschiebt ihr die falsche Säule, folgt ein Kampf. Macht euch keine Sorgen, die Kämpfe sind einfach. Wenn die Treppe frei ist, kommt ihr zum Endgegner:

### Boss: Ixion

Die Blitz-Bestia (12.380 HP) hat ähnliche Schwächen und Stärken wie Ifrit. Ixion ist allergisch gegen Wasser-Attacken und Magie, Blitz-Techniken dagegen heilen ihn. Ein schwarzer Magier ist auch hier wieder sehr nützlich, wenn er seine Magiepunkte im oberen Bereich halten kann. Auch Ixion ist anfällig gegen Gemach. Wenn ihr eure Truppe effektiv heilt, habt ihr auch diese Bestia nach kurzer Zeit besiegt.

Im Abyssum verfolgt ihr die Handlung weiter. Wenn Yuna auf der Insel inmitten von Nichts steht und sagt, sie sei alleine, drückt ihr den X-Knopf und hört ein bekanntes Geräusch. Wiederholt das viermal, das führt zu einem besseren Ende. Verlasst dann schnell das Abyssum, um das Kapitel abzuschließen.



## KAPITEL 4

Die folgende Zeit verbringt ihr erst einmal an Bord der Celsius und betrachtet Szenen im Sphärofon-Netzwerk. Knackt die obligatorischen Kisten im Maschinenraum und übernachtet in den Quartieren. Nach einem Gespräch mit Paine auf dem Deck der Celsius geht ihr zu Shinra, der euch in sein Sphärofon-Netzwerk einweist.

Ihr könnt hier viel Zeit verbringen und viele Szenen betrachten, bei denen ihr ein paar weitere Prozent auf euren Zähler kriegt oder auch Al-Bhed-Lexika abstauben könnt. Die wichtigen Szenen sind aber jene auf der Insel Besaid, der Insel Kilika, am Fungus-Pass und in New-Yevon-Hauptquartier Bevelle.

Danach berätet ihr mit Kumpelchen das weitere Vorgehen. Wenn ihr wollt, könnt ihr ein paar weitere Sequenzen über das Network betrachten. Auswirkungen auf die Prozente hat dies aber nicht.

### Illuminum

Hier gilt es, Tobli zu suchen: Der Gute hat Probleme mit Schuldeneintreibern. Sucht ihn und folgt ihm schnell, wenn ihr ihn entdeckt. Nach vielen Fehlschlägen sind die Gläubiger weg, die den Weg zum Shoopuf versperrt haben, und ihr könnt den Fluss auf dem Rüsseltier überqueren. Irgendwann seid ihr dann kurz vor Guadosalam – haben die Gläubiger Tobli vom Baum geholt, folgt ihr ihm, um die Mission zu beenden.

### Celsius

Nachdem der Hypello losgeschickt wurde, speichert ihr und geht zu Rikku in die Quartiere. Beim folgenden Tanz-Minispiel habt ihr nur einen Versuch – macht ihr Fehler, solltet ihr schnell laden, da es sehr gute Preise gibt für gute Leistungen.

Geht nun wieder zum Sphärofon-Netzwerk und betrachtet, wie die Hypellos die PR-Arbeit für Toblis Show erledigen. Redet mit Kumpelchen, um zur Donnersteppe zu kommen.



📌 **Merke:** Erledigt erst die Nebenmissionen, dann die Hauptaufgabe.



📌 **In diesem Gebäude** könnt ihr Filme und Musikstücke kaufen.



📌 **Im Tempel von Besaid** erwartet euch zu Beginn von Kapitel 3 Yunas erste Bestia, der fliegende Valfaris.

### Donnersteppe

Ignoriert erst einmal das Monster, das den Durchgang in eine geheime Höhle freigibt und öffnet die Truhen, die in der Gegend herumstehen. Speichert dann und betretet die Höhle. Knackt die Kisten und stellt euch dem Boss, der ganz hinten wartet.

#### Boss: Salamander

Mit Magie ist diesem Biest nicht beizukommen, da der Salamander (12.850 HP) gegen Zauberei praktisch immun ist – hier ist rohe Gewalt gefragt.

Benutzt Berserker-, Schütze-, Samurai-, Krieger- oder Dunkel-Ritter-Sphäroiden, auch ein Item-Schütze zum Heilen ist hier sehr nützlich. Ihr könnt das Monster auch blenden, dann verpuffen die regulären Attacks wirkungslos. Gegen den Feueratem könnt ihr dagegen wenig ausrichten, aber ein Item-Schütze hat euch schnell das richtige Heilmittel gemischt.

### Celsius

Nachdem ihr den Salamander ins Jenseits befördert habt, findet ihr euch an Bord der Celsius wieder. Redet mit Tobli, um das Konzert zu beginnen und genießt die herrliche Rendersequenz. Anschließend lasst ihr euch auf der Brücke der Celsius wieder ein paar interessante Fakten vom alten Mei'Chen erzählen, danach geht ihr in den Maschinenraum und redet mit Leblanc und ihren Leuten. Ihr erhaltet einen Sphäroiden. Geht wieder zur Brücke, redet mit Shinra und schließt damit Kapitel 4 ab.

## KAPITEL 5

Ab jetzt könnt ihr jederzeit zum finalen Dungeon und zum Kampf gegen den Endgegner kommen, wir raten aber, erst noch ein paar Missionen zu erledigen, um den letzten Kostümphäroiden (Maskottchen) zu erhalten.

Übernachtet in den Quartieren, um eine Sequenz mit Brüderchen zu sehen, und macht euch auf den Weg nach Zanarkand. Dort sind die Touristen weg, sofern ihr den Affen-Quest geschafft habt. Hört euch Mei'Chens Geschichte an und sprecht mit Isaaru. Das Innere könnt ihr nun nicht mehr betreten – damit ist Zanarkand komplett.

### Insel Besaid

Folgt Wakka zum Eingang des Tempels und redet mit ihm. Am Strand verabschiedet ihr euch von Beclém, der euch einen Sphäroiden gibt. Den überreicht ihr Wakka, den ihr auf dem Weg zum Dorf trifft. Gebt ihm den Sphäroiden und folgt ihm zu der Feier im Dorf. Damit ist auch Besaid abgeschlossen.

### Insel Kilika

Geht zum Tor und durchquert den Wald – am Tempel seht ihr die Wiedervereinigung von Dona und Barthello. Knackt noch diverse Kisten und redet mit dem Mann, der den Bau der Youth-League-Basis verfolgt.

Habt ihr in Kapitel 1, 3 und 5 durch die Kamera gesehen, bietet er euch jetzt an, euch zur Basis zu bringen. Ihr müsst die Szene durch die Kameralinse betrachten. Anhand der Karte findet ihr ein Item, das es erlaubt, Gegnern mehr als 9.999 Schadenspunkte zuzufügen.

### Luca

Überraschung: Ihr könnt wieder Blitzball spielen! Im Vergleich zu "FFX" hat sich einiges geändert – lasst es euch erklären und ihr bemerkt, dass es mittlerweile auch einen großen Trainer-Part gibt. Auf dem Balkon knapp unterhalb des Speicherpunktes entdeckt Yuna einen Moogles. Folgt ihm zu den Docks und beendet die Episode.



## Mi'hen-Straße

Zunächst verlangt Rin nach euch: Ihr sollt ihm helfen herauszufinden, wer hinter den Vorfällen auf der Mi'hen-Straße steckt. Um richtig zu antworten, braucht ihr die Hinweise, die ihr in Kapitel 4 über die Sphärofone gesammelt habt. Habt ihr den Schuldigen, ist auch diese Episode geschafft und ihr könnt auf Chocobos über die Straße reiten. Knackt noch ein paar der Kisten. Aber es gibt noch mehr: Ihr findet einen Geheimdungeon, wenn ihr einige der bei Clasko hochgezüchteten Chocobos zur Schatzsuche auf die Mi'hen-Straße schickt. Irgendwann wird einer ein eigenartiges Portal melden. Geht hin und betretet den Dungeon. Hier müsst ihr verschieden starke Wände sprengen. Bomben erhaltet ihr von den diversen Zufallsgegnern – besonders viele bekommt ihr, wenn ihr einem der Mädels das Glücksspielerkostüm anzieht und dann die Monster bestecht. Räumt den Dungeon komplett aus, bevor ihr euch auf den Bosskampf einlasst.

### Boss: King Vermin!

Verpasst euren Mädels Schutz gegen Feuerattacken, da King Vermin (39.857 HP) die sehr gerne einsetzt – so heilt euch der Boss im Idealfall sogar mit seinen Attacken. Mit starken Magien oder guten Nahkämpfern macht ihr dem Kerl schnell die Hölle heiß. Zum Heilen tuts wie immer ein Weißer Magier oder ein Item-Schütze.

## Fungus-Pass

Die jungen Kämpfer brauchen etwas Training – wie gut, dass eure Party so fit ist. Nehmt Yaibals Herausforderung an und kämpft euch durch den Fungus-Pass. Insgesamt sechs Gruppen von Soldaten greifen euch an, in der letzten ist Elma dabei. Danach kommt es zum freundschaftlichen Kampf gegen Lucil.

### Boss: Lucil

Das Gefährlichste an Lucil (7.324 HP) ist ihr häufiger Einsatz von Todesurteil, das eure Party schnell aus den Socken hauen kann. Hier kommt wieder der Item-Schütze ins Spiel: Benutzt einen Mega-Phoenix – entweder aus eurem Vorrat, per Stash-Fähigkeit oder ihr mischt einen zusammen. Da Lucil nicht wirklich viel Energie hat, könnt ihr sie mit weniger harten Attacken schnell besiegen.

Keht von der Celsius noch mal zur Youth League zurück und öffnet die Kisten – Lucil gibt euch noch einen Sphäroiden von Nooj, den ihr euch an Bord eures Luftschiffs gleich mal anseht.

Habt ihr alle Crimson-Sphäroiden beieinander, könnt ihr die Höhle mit Siegel unter dem Fungus-Pass betreten. Hier ist zunächst Yuna alleine gefragt. Rüstet eure Heldin mit möglichst starken Gegenständen aus, um Angriff und Verteidigung zu stärken, außerdem sollte sie unbedingt Gegenstände von Gegnern stehlen können – es lohnt sich.

Geht einfach durch – die Pyreflies übernehmen Yunas Gefährten und es kommt zum Duell.

### Boss: Rikku

Sie ist schnell, schlägt aber nicht so stark zu – beklaut sie und greift an, bis ihre 7.800 HP aufgebraucht sind. Heilt euch, wenn nötig, für den nächsten Kampf.

### Boss: Paine

Mit 9.200 HP hält sie schon einiges mehr aus. Klaut schnell und packt eure stärksten Attacken aus, um den Kampf möglichst schnell zu beenden. Die nächsten drei Kämpfe dürft ihr zum Glück wieder im Team bestreiten.



☛ Schaut regelmäßig durch die Kamera des Kameramanns in Kilika, um später im Spiel an ein "Hit-Expander"-Item zu kommen.

### Boss: Baralai

Magie bringt euch nicht viel, da Baralai (12.220 HP) gerne Stille benutzt und euch Magiepunkte klaut. Daher greift ihr nach dem obligatorischen Klauvorgang mit Waffengewalt an und setzt auf die Hilfe eines Item-Schützen, um euch schnell und komfortabel zu heilen.

### Boss: Gippal

Gegen Gippal (14.800 HP) ist Magie etwas hilfreicher – gelegentlich benutzt er Granaten, um Magie zu unterbinden, aber das passiert nicht allzu häufig. Sinkt seine Lebensenergie unter 5.000, benutzt er eine neue Attacke, die euch extrem wehtut. Klaut gleich zu Beginn des Kampfes sein Item, außerdem könnt ihr ihn mit der entsprechenden Fähigkeit um 15.000 Gil erleichtern. Versucht, das Ende des Kampfes so schnell wie möglich herbeizuführen, damit er möglichst wenige seiner harten Attacken einsetzen kann.

### Boss: Nooj

Nicht nur, dass er mit 23.800 HP die meiste Energie hat, mit fiesen Attacken entzieht er der ganzen Truppe Magie und viel Energie und heizt euch gehörig ein. Klaut sowohl Geld (20.000 Gil) als auch seinen Gegenstand und greift dann mit Dunkler Macht, Berserker-Attacken oder als Samurai an. Fällt seine Lebensenergie unter 3.000, beginnt er einen Angriff, der der ganzen Truppe bis zu 5.000 HP abzieht – haltet eure Energie also oben und lasst den Item-Schützen Überstunden schieben.

## Djose Tempel

Die Al-Bhed haben eine Kampfmaschine gebaut, die ihr für sie testen sollt. Das tut ihr einmal, wenn die Maschine auf Level 1 ist, und einmal, wenn sie voll ausgerüstet ist. Frische Ausrüstung findet ihr, wenn ihr in der Wüste Bikanel grabt. Ihr braucht jede Menge Items, damit die Maschine bereit ist, außerdem muss sie nach jedem Kampf mit einem Manual repariert werden. Davon gibt es nur sehr wenige – eines hat beispielsweise der Mann in der Nordkammer des Tempels, ein weiteres bekommt ihr, wenn ihr zu den drei Affen außerhalb des Tempels geht. Drückt X, wenn alle drei springen, und ihr erhaltet das gute Stück.

Habt ihr die Maschine einmal auf Level 1 und einmal auf Level 5 besiegt, ist auch der Djose Tempel abgeschlossen.





### Boss: Experiment

Die Fähigkeiten dieses Gegners hängen von der Ausbaustufe ab. Auf Level eins habt ihr seine 18.324 HP schnell weg, auf Level fünf knabbert ihr da schon länger. Bei diesen Attacken, die eine eurer Heldinnen sofort töten (Raketen), braucht ihr einen guten Heiler. Die anderen beiden greifen als Dunkelritter oder Schütze an, um schnell viel Energie abziehen. Ein hohes Level ist hier Pflicht.

## Illuminum

Habt ihr alle Illuminum-Missionen in den vorherigen Kapiteln geschafft, könnt ihr euren Erfolgen hier die Krone aufsetzen. Nehmt an Toblis Show teil – ihr könnt den Kamerawinkel dabei verändern, um optimale Sicht zu haben.

## Guadosalam

Hier erwarten euch drei Aufgaben: Habt ihr Garik auf dem Berg Gagazet besiegt und die Musiker in den Macalania-Wäldern gefunden, sind die Guado zurückgekehrt. Sprecht mit Tromell, um die Mission zu beenden. Kehrt nach Guadosalam zurück und sprecht nochmal mit Tromell – jetzt könnt ihr das verschlossene Haus betreten. Habt ihr Lian und Ayde in der Donnersteppe getroffen, erhaltet ihr von einem Guado eine Kostümpalette, außerdem ist in einer Kiste ein Sphäroid. Geht dann noch zu Toblis Haus: Je nachdem, wie ihr euch bei Toblis Missionen und auf dem Berg Gagazet verhalten habt, findet ihr in der Kiste ein mehr oder weniger nützliches Item.

## Donnersteppe

Hier ist viel zu tun: Zunächst beschützt ihr die Türme. Rennt zu den Monstern und gebt ihnen Saures, nach dem Kampf erscheint eine Kiste. Der Inhalt ist davon abhängig, wie gut ihr die Türme in früheren Kapitel kalibriert habt. Der letzte Turm ist etwas außerhalb des Feldes. Rennt am Rand entlang und es kommt zum Kampf.



### Boss: Hunbaba

Das große Vieh (27.772 HP) benutzt gerne Totalabwehr auf sich selbst – mit Dispel nehmt ihr ihm die meisten der praktischen Attribute wieder ab. Haltet eure Energie oben und greift mit zwei starken Kämpfern an. Blitz-Magie wird von Hunbaba absorbiert und heilt ihn. Kurz vor seinem Ableben benutzt er Meteor – ist eure Energie zu niedrig, kostet euch das euer Leben.

Nach dem Sieg über Hunbaba erscheint ein Loch unter einem der Türme. Wappnet euch gegen Poison und Blitz-Magie und lasst euch von einem Al-Bhed hinbringen. Sucht wieder Cid – auf der Karte ist er mit einem roten X markiert. Ihr findet ihn nur, wenn ihr auch in den vorigen Kapiteln mit ihm gesprochen habt. Durchforstet die Höhle und stellt euch dem mächtigen Endgegner (danach gibt es in dieser Höhle noch ein paar fiese Rätsel zu knacken).

### Boss: Panzerapparat

Hier kommen die Rekorder zum Zug: Sie verraten dem Panzer (30.500 HP), welche Fähigkeiten ihr in ihrer Anwesenheit genutzt habt – der Boss sperrt genau diese und setzt sie selbst ein. Habt ihr die Rekorder bisher immer gleich besiegt, ist das kein großes Problem. Sollte doch einmal etwas Wichtiges blockiert sein, hebt ihr den Effekt auf, indem ihr den entsprechenden Rekorder zerstört. Der Panzer selbst schlägt zwar schlimm zu, mit beständigem Heilen habt ihr aber keine großen Probleme. Verzichtet auf Blitz-Magie, da sie den Panzer heilt.

## Macalania-Wald

Geht zur Stelle, an der ihr vorher Tromell getroffen habt. Redet mit den Guado und geht zu der anderen Quelle im Wald. Nach der Sequenz seid ihr in den Wäldern fertig. Stattet noch O'aka einen Besuch ab und bewundert die guten Preise in seinem Laden.

## Wüste Bikanel

Zusammen mit Nhadala und Benzo gehts zum Kaktoren-Staat. Nun gilt es, die neun Kaktoren zu finden. Das bedarf einer festen Reihenfolge: Sprecht mit der wachen Mutter eines Kaktoren (erkennbar am bunten Wirbel um die Pflanze) und ihr erhaltet einen Hinweis auf den grünen Stachler. Habt ihr ihn ausfindig gemacht, kommt es noch zu einem kurzen Geschicklichkeitstest.

### Hier sind die Fundorte der ersten neun Kaktoren:

Lobivia	Wüste Bikanel, Oase
Toumeya	Besaid, Strand
Lobeira	Guadosalam Villa Leblanc, Ormis Zimmer
Areg und Arroja	Stille Ebene, Weg zu Berg Gagazet
Islaya	Donnersteppe Norden, bei Turm 9
Chiapa	Kilika, beim versteckten Aussichtspunkt im Wald
Erio	Gipfel von Berg Gagazet
Bartschella	Kilika, Donas Haus

Der zehnte Kaktor ist in der Höhle mit dem Kaktoren-Symbol. Übersteht ein paar Kämpfe und Geschicklichkeitseinlagen, bis ihr ihn findet: Zuvor aber verbünden sich die Übrigen, um ihn zu beschützen.

### Boss: Kaktorius

Passt auf, dass ihr bis zum Kampf gegen den Riesen-Kaktoren auf keinen Fall mehr als sieben reguläre Kaktoren besiegt habt, sonst dreht der große Grünling ziemlich auf. So beschränkt er sich nur darauf, seine beiden Sidekicks mit Haste zu unterstützen. Erledigt die beiden mit Attacken, die nicht oder nur selten fehlschlagen, und kümmert euch in Ruhe um den großen Kaktoren, der nun nichts mehr tut. Seine 22.222 HP gehen dann schnell zur Neige.

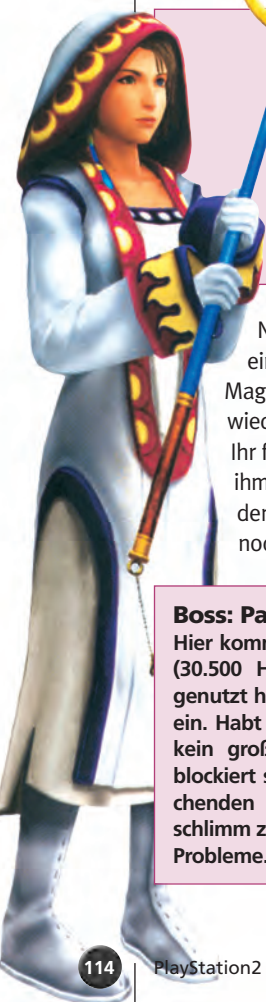
Nun können die Kaktoren das riesige Monster verjagen, allerdings nimmt es nun Kurs auf das Al-Bhed-Camp. Rüstet euch wenn nötig auf dem Schiff aus und stellt euch dem Wüsten-Dämon. Vorsicht: Es ist einer der härtesten Bosse im Spiel!

### Boss: Angra Mainu, Taurvi, Zarisha

Die beste Wahl sind hier zwei Dunkelritter und ein Item-Schütze. Schützt euch so gut es geht mit Protes und Hast – ihr solltet auch 99 Potions und Hi-Potions im Gepäck haben. Nun benutzen die Dunkelritter in wirklich jeder Runde Dunkle Macht, während der Item-Schütze in jeder Runde eine Mega-Potion aus einer Hi- und einer normalen Potion mischt. Sind die beiden Sidekicks aktiv, greift Angra Mainu mit einer Attacke an, die jedem Partymitglied bis zu 4.000 HP abzieht. Noch gefährlicher ist Flare-Magie, die euch die vollen 9.999 HP abzieht – wenn ihr Flare nicht mit Reflek auf den Boss zurückwerft, ist der Kampf gelaufen. Stellt euch auf ein langes Gemetzel ein, Angra Mainu gibt seine 333.444 HP nur langsam ab.

## Bevelle

Seht euch die Szene mit Maroda an, danach könnt ihr in die Ost-Kammer des Tempels gehen. Der Teleporter bringt euch in ein 101 Levels großes Labyrinth. In Level 0 bekommt ihr einen Crimson-Sphäroiden, mit dem ihr die Höhle mit dem Siegel betreten könnt. Einen weiteren gibt es auf Level 20. Geht erst einmal nicht weiter – nur auf Level 99 habt ihr weiter unten eine Chance.







☛ Redet mit Brüderchen, um den finalen Kampf anzugehen.



☛ Rüstet euch vor dem Kampf mit Shiva gegen Eis-Magie.

## Stille Ebene

Seht nach, welche Firma den PR-Wettkampf gewonnen hat und schaut nach dem jungen Mann, dem ihr eine Braut suchen solltet. Claskos Chocobos können einen neuen Geheimdungeon finden – aber nur, wenn ihr vorher jede Menge Such-Chocobos umhergeschickt habt. In diesem Dungeon findet ihr nützliche Items für Rikkus Spezialkostüm-Sphäroiden.

## Berg Gagazet

Habt ihr Garik zuvor besiegt, beobachtet ihr einen Streit zwischen ihm und Kimahri, danach ist die Episode beendet. Auf dem Weg zum Gipfel könnt ihr eine Statue von Yuna bewundern, sofern ihr den Ronso die richtigen Antworten gegeben habt.

## Abyssum

Habt ihr wirklich alle Missionen geschafft, bekommt ihr an Bord der Celsius den letzten Kostüm-Sphäroiden. Lasst euch vom Aussehen der niedlichen Maskottchen-Kostüme nicht täuschen.

Nun ist es Zeit für das Abyssum, den letzten Dungeon des Spiels. Ihr könnt das Abyssum von fünf Orten aus betreten. Wir empfehlen die einfache Route von Bevelle aus. Folgt einfach dem Weg, bis ihr zum ersten Bosskampf gegen Shiva kommt.

### Boss: Shiva

Die eiskalte Lady (14.800 HP) ist mit Feuer-Magie zu beeinträchtigen – daher heizt ihr Shiva als Schwarzer Magier ordentlich ein. Passt auf, manchmal entzieht sie euch ein paar wertvolle Magiepunkte.

### Boss: Magus Sisters

Die drei Schwestern (9.788, 10.330 und 12.240 HP) können euch ziemlich Ärger machen. Euer Heiler ist gut beschäftigt, während ihr euch zunächst auf Mindy konzentriert. Erledigt sie so schnell wie möglich, um ihre Dreiercombo-Angriffe zu verhindern. Wenn sie sich mit Magie schützen, setzt ihr Dispel ein, um den Effekt zu kompensieren.

### Boss: Anima

Schützt euch vor dem Kampf gut gegen möglichst viele Status-Attacken. Anima (36.000 HP) setzt gerne Oblivion ein, das euch ziemliche Kopfschmerzen bereiten wird. Heilt regelmäßig und setzt auf Himmelsattacken wie Exkalibur oder Himmel-Daigo von Yunas Dompteur-Kostüm.

Unten trifft ihr Leblanc, die euch Items verkauft. Außerdem erscheint ein Speicherpunkt. Hier könnt ihr zur Celsius zurückkehren und andere Wege ins Abyssum nehmen – da die Bosse besiegt sind, könnt ihr in Ruhe die Schätze plündern. An Bord der Celsius könnt ihr noch jede Menge Sequenzen ansehen. Kehrt dann zu Leblanc ins Abyssum zurück.

Geht weiter und ihr kommt zu einem Musikrätsel: Spielt auf einem Keyboard die Sequenzen nach, die ihr auf den Plattformen erfahrt, dann kommt ihr weiter. Nach einigen dieser Rätsel kommt ihr tatsächlich zu Vegnagun. Ladet eure Energie auf – das könnt ihr übrigens nach jedem der Kämpfe gegen Teile des Endgegners tun.

# FINALE

### Boss: Vegnagun Schwanz

Der Schwanz des monströsen Endgegners ist euer erstes Ziel. Während ein Item-Schütze eure Lebensenergie oben hält, greift ihr mit Magie und Dunkler Macht an, bis die 34.200 HP aufgebraucht sind.

### Boss: Vegnagun Bein

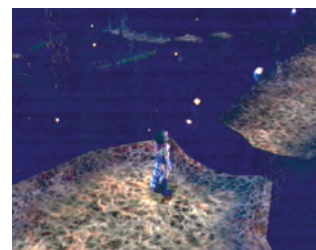
An sich müsst ihr nur das Bein besiegen – mit 18.220 HP geht das recht schnell. Allerdings sind da noch die drei leuchtenden Kreise (jeweils 30.000 HP) – und die geben jeweils 8.000 Erfahrungspunkte und ihr könnt für euren Sieg den seltenen Hero Drink bekommen. Wollt ihr die runden Objekte besiegen, setzt ihr am besten Flare oder Ultima ein, ansonsten hackt ihr einfach auf das Bein ein, um den Kampf schnell hinter euch zu bringen.

### Boss: Vegnagun Kern

Die beiden Sidekicks macht ihr schnell mit Dunkler Macht unschädlich, bevor sie den Kern mit Magie unterstützen können – gegen gerade mal 3000 HP sollte eine Attacke ausreichen. Danach nehmt ihr euch den Kern vor – mit 33.040 HP hat der schon mehr zu bieten. Haut drauf und haltet eure Energie im oberen Bereich – wenn er seine mächtige Attacke startet, kann es schnell passieren, dass ihr Partymitglieder verliert – bringt dann den Mega-Phoenix zum Einsatz.



☛ Besiegte Bestias hinterlassen diese tiefen Löcher zum Abyssum.



☛ Der Weg zum letzten Endgegner führt durchs Abyssum.

### Boss: Vegnagun Kopf

Ihr könnt den Kopf (38.420 HP) erst treffen, wenn ihr die beiden Sidekicks (2.500 HP) erledigt habt. Der Kopf greift dann mit Status-Veränderungen an – hoffentlich seid ihr gut geschützt. Haltet euch im Finale nicht zurück und verpasst dem Kopf alles, was ihr habt. Ihr müsst ihn besiegt haben, bevor Shuyin sieben Mal gesprochen hat und die Vegnagun abfeuert.

Es folgt noch ein weiterer kurzer Kampf. Nach dem einfachen Sieg seid ihr wieder im Abyssum. Wenn ihr nichts mehr tut, seht ihr das normale Ende – drückt ihr hingegen den X-Button, wird ein Asthra erscheinen und Yuna eine Frage stellen. Antwortet mit "Ja" und ihr seht eine weitere Szene nach dem Abspann. Auf dieselbe Art seht ihr auch das perfekte Ende, wenn ihr tatsächlich die vollen 100 Prozent erreicht habt – herzlichen Glückwunsch. ➔ THOMAS NICKEL



# Socom 2: U.S. Navy Seals

**Schon wieder den Auftrag vergeigt? Ihr seid die Schande der gesamten Truppe? Dann wirds Zeit, unseren taktischen Anweisungen Beachtung zu schenken!**

## ALBANIEN – OPERATION RAPID

### Operation 1 – Mission 1

#### Die Saat des Chaos

**Auftrag:** "Erkundet ein von den Terroristen besetztes Dorf und zerstört die zwei Vorratslager der Terroristen."

#### Spezifische Einsatzziele

- Informanten treffen.
- Feindliche Patrouillen aufspüren.
- Feindliche Schmuggelware zerstören.
- Evakuieren.

#### Ausrüstung – Gesamtes Team

- M14A1 SD
- Mark 23 SD
- Satchel (vorgegeben)
- 2x Munition

#### Alternative Ausrüstung

- Ein Teammitglied der Bravo-Einheit mit einem SR-25 SD ausrüsten.
- Blitzgranaten Mark 141

#### Uneffektiv

- HK5 SD



➊ Hier seht ihr die beste Sniper-Position an der Brücke ➋.



➌ Setzt euren Weg unter der Brücke fort ➍.

Nachdem beide Teams abgesetzt wurden ➊ werdet ihr Zeuge davon, wie das Primärziel, der Vorarbeiter, den ersten Kontrollpunkt der Gegner passiert. Setzt euch in Bewegung und lauft geduckt links an den Felshängen entlang ➋. (Befehl: Team: Nicht Schießen; Team: Auf den Boden). Auf der Straße befinden sich zwei Wachen. Schleicht links von der Felswand entlang und kriecht zu den beiden Bäumen hinüber ➌. Wartet, bis die Wachen an euch vorbeigelaufen sind. Belauscht deren Unterhaltung (Bonusziel).

Danach werden die beiden neutralisiert. (Befehl: Team: Frei Schießen; Team: Folgen) ➍. Rückt nicht zu weit vor, denn es wartet zwischen den beiden auffälligen Säulen eine weitere Wache ➎. Sind die beiden Aufpasser neutralisiert, markiert ihr mit dem Zielkreuz die Wache zwischen den Säulen (Befehl: Team: Angriff auf – Fadenkreuz). Rückt neben dem Pfad, der bei den beiden Säulen abzweigt, vorsichtig vor. Haltet euch dabei immer nahe an der Mauer zur rechten Seite (Tacmap: östlich der vorgegebenen Route).

Bevor ihr den Informanten trifft, geht ihr mit dem gesamten Team in Deckung. Positioniert euch so, dass ihr den Treffpunkt (Tacmap – Stern) gerade noch sehen könnt. Wartet ab, denn es erscheinen zwei gegnerische Einheiten (die sich etwas über penetranten Juckreiz unterhalten) ➏. Diese beiden müssen unbedingt neutralisiert werden. Ansonsten überraschen sie den Informanten Mallard später und die Mission scheitert.

Trefft euch nun mit Mallard am Zielpunkt (Tacmap – Stern) ➐. Nach dem Informationsaustausch haut Mallard feige ab. Lasst ihn ziehen und versucht erst gar nicht, ihn zu stoppen. Hinter dem Gebäude erledigt ihr leise rechts den Wachposten, der an den Säulen Wache schiebt ➑. Positioniert euch im Gebüsch neben dem Pfad, der auf die Brücke führt. Wartet ab – es gilt hier, zwei weitere Wachposten abzufangen ➒. Zwischen diesen Doppelposten und dem

## Militärische Grundausbildung

### ■ Ausrüstung

In unserer Lösung findet ihr neben den regulären Ausrüstungsvorschlägen auch effektive Alternativen. Diese sind jedoch nicht immer beim ersten Missionsantritt realisierbar. Viele Waffen schaltet ihr erst nach und nach im Spielverlauf frei. Diese erspielten Waffen stehen euch dann zur Auswahl, wenn ihr einen Auftrag später erneut absolvieren wollt.

Beherrzt auch die Angaben zu uneffektiver Ausrüstung. Gerade am Anfang schlägt die Spielroutine Waffen wie eine HK5 SD vor. Allerdings macht diese wegen ihrer kurzen Reichweite oft nur wenig Sinn. Auch verpulvern die CPU-gesteuerten Seals wegen der hohen Feuerrate sinnlos Munition.

### ■ Befehle

Jeder Einsatzleiter wird seinem Team individuell Befehle erteilen. Wir führen in der vorliegenden Lösung an bestimmten Schlüsselstellen Tipps bewusst in Form von Befehlen auf. Betrachtet diese stets als Vorschläge, nicht als Richtlinien.

Wichtig: Im Übereifer marschiert euer Team immer brav hinter euch her, sobald der Befehl "Folgen" gegeben wurde. Das kann manchmal fatale Folgen haben. Mal springen die Jungs einfach eine Leiter hinunter, mal stören sie sich gegenseitig oder sie ste-

hen einfach im Weg herum. Dieses Durcheinander vermeidet ihr, indem ihr dem Team erst mal den Befehl "Position halten" erteilt. Klettert dann alleine eine Leiter oder einen Abhang hinunter. Markiert dort eine sichere Stelle mit dem Fadenkreuz und erteilt den Befehl "Team: Tarnen nach – Fadenkreuz". Es dauert dann zwar etwas länger, bis eure Kollegen bei euch sind, aber dafür kommen sie (meistens!) ohne Energieverlust an.

### ■ Perfektion

Jede Mission mit der Traumwertung "A" abzuschließen, erfordert Geduld, Ausdauer und Nerven. Das Spiel bestraft jeden Fehler sofort und gnadenlos. Die Faustregel lautet: Schleichen! Es ist zwar sehr zeitaufwändig und in einigen Situationen fast schon langweilig, permanent auf dem Boden zu kriechen, aber dafür werdet ihr nur selten entdeckt. Ein positiver Nebeneffekt besteht darin, dass ihr immer wieder gegnerische Unterhaltungen belauschen könnt und so an wichtige Informationen kommt. Gewarnte, aufmerksame Gegner hingegen erwarten euch oft schon mit der Waffe im Anschlag.

### ■ Weitsicht

Fast jede Feuerwaffe kann durch mehrmaliges Drücken von ↑ erst in die Ego-, danach in die Sniper-Perspektive geschaltet werden. Das eignet sich hervorragend, um sich einen genauen Überblick über entferntes Gelände zu verschaffen.





**Albanien – Operation Rapid Kill  
Operation 1 – Mission 1**

■ **Bonusziel 1:** Belauscht die Unterhaltung der Terroristen, die zu Missionsbeginn die Zufahrt bewachen (Rugovas Name mitgehört). Versteckt euch im Gebüsch. Resultat: Aufmerksamkeit der Terroristen sinkt in Mission 2 und 3.

■ **Bonusziel 2:** Bleibt unentdeckt, bis ihr zur Brücke gelangt seid (Bonus-Einsatzziel-Beispiel). Resultat: Nur für eine A-Bewertung benötigt.

■ **Bonusziel 3:** Belauscht das Telefonat, das der Vorarbeiter führt. Dieses Bonusziel erreicht ihr nur durch eine defensive Vorgehensweise. Ihr müsst unentdeckt bleiben, bis ihr das Gebäude mit dem Vorarbeiter erreicht habt (Lieferzeit mitgehört). Hinweis: Es kann sein, dass ihr hierzu mehrere Minuten lang auf der Treppe zum ersten Stock warten müsst. Resultat: Waffenlieferung in Mission 2 kann gesichert werden. Bessere Waffenauswahl für das Fireteam in Mission 2.

ersten Doppelposten läuft ein weiterer Verbrecher Streife. Fangt diesen ab 10. Untersucht die Mauern zwischen dem Treffpunkt und den Ruinen, hier hat Mallard für die nächste Aufgabe eine effektivere Waffe für euch deponiert. Schnappt euch das Gewehr vom Typ SR-25 SD sowie die Munition zwischen den Säulen (Befehl: Team: Position halten) 11. Schleicht euch vorsichtig den Berghang rechts hinauf. Von hier aus verschafft ihr euch mit der Sniper-Funktion des Gewehrs zunächst den Überblick 12. Drei Wachen stehen gelangweilt am Ende der Brücke. Zwei direkt auf dem Weg, eine Wache oben rechts neben dem auffälligen Baum (übersieht man sehr leicht).

Erledigt zuerst das Ziel oben neben dem Baum 13. Nehmt euch die Zeit und zielt genau. Punktet ihr mit einem Kopfschuss, könnt ihr sofort die Wachen am Ende der Brücke neutralisieren 14, bevor diese Alarm schlagen oder die Bunkerstellung links besetzen können. Mit etwas Übung kann eine SR-25 schnell zweimal hintereinander abgefeuert werden und beide Projektile finden ihr Ziel.

Setzt euren Weg unterhalb (!) der Brücke fort 15 und wadet durch den Fluss (Befehl: Team: Folgen).

Untersucht den Bunker mit dem Maschinengewehr und dringt dort in den Tunnel ein 16. An seinem Ende gelangt ihr an eine weitere Bunkerstellung 17, deren Insasse kurzerhand erschossen wird.

Sichert diesen Bunker und snipert aus seinem Inneren heraus auf weitere Wachen, die sich unterhalb aufhalten. Rechts vom Bunker findet ihr wieder eine hervorragende Stellung 18, die es euch ermöglicht, den nächsten Sniper 19 außer Gefecht zu setzen.

Sucht sogleich das Dach des höchsten Gebäudes ab. Neutralisiert dort die Wache. Dringt jetzt vorsichtig in das größte Gebäude ein und nehmt die Holzterasse nach oben. Erledigt die Gegner und bezieht in dem runden Zimmer Stellung. Hier könnt ihr gezielt weitere Gegner neben der Scheune 20 und an der Tankstelle 21 wegsnipern.

Setzt den Einsatz fort und infiltriert das nächste Gebäude, in dem sich der Vorarbeiter befindet 22. Habt ihr es bis hierhin geschafft unentdeckt zu bleiben, werdet ihr Zeuge eines Telefonats, das der Vorarbeiter führt (Bonusziel 3).

Unten im Haus könnt ihr euch bei Bedarf eine Pumpgun (Kaliber 12) schnappen. Stürmt den Raum im ersten Stock und erschießt den Gehilfen. Der Vorarbeiter selbst ist dank Glatze und heller Lederjacke nicht zu übersehen. Schießt! Zielt jedoch nicht auf ihn! Eingeschüchtert wirft er schnell seine Waffe zu Boden. Fesselt ihn dann und lasst ihn vorerst liegen.

Untersucht die anderen Gebäude des Dorfs. In der Scheune 20 lauern zwei Wachen neben den Munitionskisten, eine Wache auf dem Dachboden. Diese kann leicht von draußen neutralisiert werden. Schießt gezielt in das rautenförmige Fenster des Daches. Säubert auch noch die Tankstelle 21, falls sich dort ein weiterer Gegner versteckt halten sollte. Platziert die Sprengladungen (Sachet) an den Waffenkisten in der Scheune 20 sowie in der Halle neben der Tankstelle 21 (Befehl: Team: Einsatz von – Sprengladung). Holt jetzt noch den gefesselten Vorarbeiter 20 ab und begeben euch zum Evakuierungspunkt 23. Die Sprengung erfolgt automatisch. ➞

### ■ Pad-Belegung

Gewöhnt euch grundsätzlich an, die Präzisionsschützen-Voreinstellung zu benutzen. Zum einen ist sie effektiver, zum anderen wird sie auch in Online-Kämpfen verwendet. Ihr müsst euch dann nicht mehr umgewöhnen, falls ihr auch auf den Sony-Servern zum Einsatz schreitet. Kalibriert unbedingt Steuergeschwindigkeit/Beschleunigung und Toten Winkel nach euren eigenen Bedürfnissen. Die Grundeinstellung des Spiels ist am ehesten für blutige Anfänger geeignet.

### ■ Schnellbelegung 12

Ihr könnt euch jederzeit eine Granate oder eine weitere mitgeführte Waffe auf die Taste 12 legen. Öffnet dazu euer Inventar mit der R2-Taste. Wählt den gewünschten Gegenstand in der Liste aus und betätigt die 12-Taste. Es erscheint zusätzlich eine Anzeige unten links im Screen. Betätigt erneut die R2-Taste und schließt das Inventar. Es ist sinnvoll, sich auf diesem Weg einen schnellen Zugriff auf einen mitgeführten Granatenvorrat zu sichern.

### ■ Auftragslage

Zugegeben – das klingt jetzt wirklich abgedroschen, aber: Lest euch alle Hinweise vor Missionsantritt durch! Ihr werdet vom Hauptquartier regelrecht mit Informationen bombardiert. Im Einsatz könnt ihr verschiedene Informationen erneut auf der Tacmap abrufen.

### ■ Nachladen

Nach jedem Schusswechsel solltet ihr ein Magazin nachladen. Nichts ist frustrierender als eine Kampfsituation, die verloren geht, nur weil man Nachladen muss und dabei tödlich getroffen wird.

### ■ Bonusziele

Die Bonusziele haben Einfluss auf den Spielverlauf. Belauscht ihr beispielsweise in der ersten Mission ein Telefonat, könnt ihr in der zweiten Mission eine Waffenlieferung abfangen. Die beschlagnahmten Waffen stehen den Terroristen in späteren Missionen nicht zur Verfügung.

### ■ Schwierigkeitsgrad

Das Spiel ist alles andere als leicht und bis ihr eine Mission inklusive aller Bonusziele perfekt erledigt habt, werdet ihr einige Anläufe brauchen. Die Entscheidung, jede Mission perfekt abzuschließen, liegt bei euch. Lest aber bitte den Hinweis mit den Bonuszielen vorher durch, denn perfekt abgeschlossene Missionen haben Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf.

### ■ Perspektiven

Zwischen Büschen zu kriechen schränkt die Sichtweite ein. Schaltet beim Robben mit ↑ einfach in die Ego-Perspektive, dann seht ihr etwas besser.



## ALBANIEN – OPERATION RAPID KILL

### Operation 1 – Mission 2

#### Abschließende Transaktion

**Auftrag:** "Infiltriert und sichert das Hauptquartier der Terroristen."

#### Spezifische Einsatzziele

- Wachposten orten.
- Informationen sammeln.
- Fabrikkomplex sichern.
- Evakuieren.

#### Ausrüstung – Alpha-Einheit

- Spectre**
  - Mark 23 SD
  - C4 (vorgegeben)
- M14A1 SD
- 2x Munition
- Blitzgranate Mark 141

#### Jester

- Mark 23 SD
- Blitzgranate Mark 141
- M14A1 SD
- 2x Munition
- Blitzgranate Mark 141

#### Ausrüstung – Bravo-Einheit

- Sabre/SAS und Reaver/SAS
- M11
- Blitzgranate Mark 141
- M14A1 SD
- 2x Munition
- Blitzgranate Mark 141

#### Alternativ-Ausrüstung

- Bravo-Einheit mit einem SR-25 SD ausrüsten (Zusätzlich mit Thermo-Zielfernrohr).
- Spectre: Splittergranate M67

#### Uneffektiv

- HK5 SD

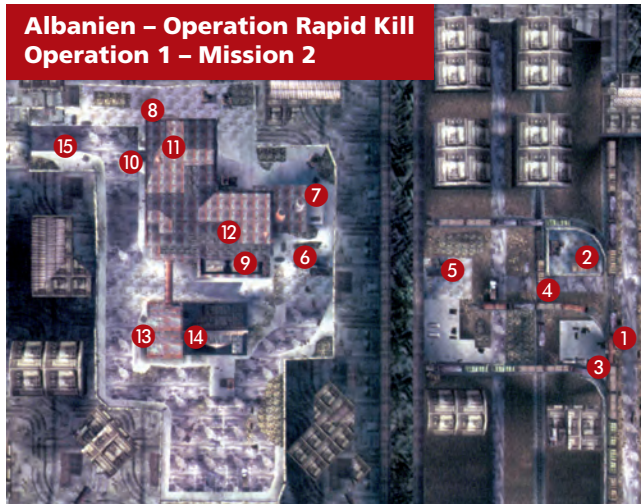
Verstärkung durch die europäische Spezialeinheit SAS! Marschiert mit eurem Team ein Stück nach vorne **1**. Stoppt, sobald ihr den breiten Durchgang zwischen den Waggonen erreicht habt. Sucht mit der Sniper-Funktion eurer Waffe das schräg gegenüberliegende Gebäude ab **2**. Oben auf dem Rundlauf steht eine Wache (Einsatzziel: Lokalisieren). Ein Kopfschuss sollte diese ruhig stellen. Gleich hinter dem Durchgang langweilen sich zwei Terroristen **3**. Benutzt (Befehl: Team: Frei Feuern; Team: Folgen). Dann erledigen eure trainierten Kollegen diese Aufgabe.

Dringt weiter vor **4**. Ihr findet hier nur einige weitere unauffällige Wachen, die schnell überwältigt werden. Sucht dann den Kanal (Tacmap: Navpunkt D) **5**. Ab in die Röhre und hinüber zum eigentlichen Fabrikkomplex **6**. Bleibt drüben unbedingt in Deckung und schleicht vorsichtig durch das Gestrüpp. Hier stehen etliche Wachen auf Posten verteilt. Entdeckt euch eine davon, werdet ihr von allen Seiten unter Feuer genommen. Am besten ihr kriecht auf dem Boden über den ganzen Hof. Das dauert zwar lange, ist aber hier die sicherste Fortbewegungsart.

Weiterhin könnt ihr die Mission auf unterschiedliche Arten lösen. Am einfachsten ist es, nach dem Röhrenaussgang gegen den Uhrzeigersinn vorsichtig um die Gebäude zu schleichen **7**. Nach einigen Ecken kommt ihr an eine Treppe, über die ihr in die erste Halle gelangt **8**. Nehmt euch etwas Zeit und bleibt vor allem unentdeckt. In der Halle befindet ihr euch auf stegartigen Läufen. Fallt nicht versehentlich hinunter! Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich ein Raum **9**, in dem General Rugova nur darauf wartet, verhaftet zu werden. Allerdings gibt dieser nur dann auf, wenn ihr zuvor alle seine Wachen erledigt habt. Erst dann hört er auf, mit der Pumpgun auf euch zu schießen.

Achtet darauf, dass ihr eurem Team den Befehl "Position halten" gebt, bevor ihr den Raum stürmt. Eine Blendgranate ist dabei sehr hilfreich. Diese kann von draußen in die unverglasten Fenster geworfen werden. Ergeben sich die Wachleute, erschießt ihr sie trotzdem. Ansonsten kann es passieren, dass sich der General weiterhin wehrt. Ist er überwältigt, fesselt ihr ihn (Bonusziel: General Rugova verhaften). Nehmt die Digitalkamera an euch, die auf dem

#### Albanien – Operation Rapid Kill Operation 1 – Mission 2



Tisch im Koffer liegt. Lasst den General an Ort und Stelle zurück und marschiert auf demselben Weg hinaus, durch den ihr hereingekam seid **8**. Benutzt nicht die Leiter in der Fabrik, sondern marschiert weiter ums Gebäude herum, gegen den Uhrzeigersinn. Ihr findet eine Laderampe, ringsherum Wachen **10**. Neutralisiert die Tangos und dringt durch die Laderampe ein. Untersucht dort die Kisten (Bonus: Waffenlieferung gesichert.) **11**. Mit Blendgranaten überwindet ihr im weiteren Fabrikbereich die anderen Wachen in den Mannschaftsräumen **12**.

Verlasst diese Halle und schleicht zur nächsten. Dringt dann in das zweite Gebäude ein **13** (Blendgranaten einsetzen) und überwindet alle Gegner. Zwischenzeitlich kann vom Hauptquartier die Meldung kommen, dass alle Gegner neutralisiert wurden. Vorsicht: Es können trotzdem noch einige Gegner im oberen Bereich der zweiten Fabrikhalle sein.

Untersucht die Räume und nehmt den Trainingsfilm sowie die Telefonliste **14**. Ganz eifrige Seals durchkämmen das gesamte Gelände und versuchen, auch die allerletzten Gegner aufzuspüren. Holt dann den Gefangenen ab **9** (Nicht die Leiter, sondern die Treppe außen benutzen) **8**. Marschiert zum Haupttor und platziert hier eine Ladung C4-Sprengstoff (Tacmap: X) **15**. Geht in Deckung. Ist der Eingang gesprengt, erscheint das Fluchtfahrzeug.

**Tipp zur Leiter:** Die Leiter in der Fabrikhalle kann das Nervenkostüm wirklich strapazieren. Zwar hilft es, erst dem Team den Befehl "Position halten" zu erteilen, dann hinab zu klettern und unten an einer sicheren Stelle (Befehl: Team: Tarnen nach – Fadenkreuz) abzugeben. Aber in den meisten Fällen verletzt sich einer eurer Begleiter. In ihrem Übereifer springen eure Teamkollegen hinunter und bekommen bis zu 80% Lebensenergie abgezogen. Also: Leiter nicht benutzen!

**Tipp zum Verbindungssteg:** Der Verbindungssteg zwischen den Fabrikhallen ist gefährlich. Ihr könnt dort Blendgranaten kaum effektiv einsetzen. Betretet die Halle lieber von außen **13**.

■ **Bonusziel 1:** Verhaftet General Rugova. Er gibt erst auf, wenn alle seine Wachen neutralisiert wurden. Resultat: Terroristen ergeben sich in Mission 3 schneller.

■ **Bonusziel 2:** Waffenlieferung sichern (nur möglich, wenn ihr Bonusziel 3 in der ersten Mission erreicht habt). Resultat: Terroristen in Mission 11 und 12 sind schlechter bewaffnet (schließlich scheitert die Waffenlieferung.)



# ALBANIEN – OPERATION RAPID KILL

## Operation 1 – Mission 3

### Hochland-Angriff

**Auftrag:** "Neutralisiert die Anführer der Sesseri."

#### Spezifische Einsatzziele

- Führung des Syndikats neutralisieren oder gefangen nehmen.
- Evakuieren.

#### Ausrüstung – Gesamtes Team

- M14A1 SD
- 2 x Munition
- 9-MM-Pistole
- Blitzgranate Mark 141

#### Alternativ-Ausrüstung

- HK5 SD (nur Bravo-Einheit)

#### Uneffektiv

- SR-25 SD
- Rauch



1 Schleicht euch vorsichtig zum Haupttor des Anwesens hinauf 2. Erledigt nach und nach aus sicherer Entfernung die Aufpasser.

Neutralisiert alle Wachen und schleicht zum Hintereingang 5. Türe öffnen und Blendgranate einsetzen. Kämpft euch nach oben vor. Bevor ihr die Treppe nehmt, wird eine Filmsequenz eingespielt, in der sich Pius Platz und Castrioti Sesseri streiten. Ab diesem Punkt müsst ihr euch beeilen.

Stürmt hinauf und öffnet die erste schwere Holztür. Neutralisiert die Feinde, die dort auf einem Balkon gewartet haben. Werft eine Blendgranate links über die Brüstung. Hier wartet Castrioti auf einer Terrasse. Spätestens nach der zweiten Blendgranate ergibt er sich. Geht wieder ins Gebäude zurück und lauft den Gang nach hinten. Hier ist ein Schlafrum, in dem Pius lauert. Setzt auch hier eine Blendgranate ein.

Ist euer Team in der bisherigen Auseinandersetzung verletzt worden, zieht ihr euch zum Evakuierungspunkt zurück 6. Wer jedoch zusätzlich etwas für seine Bewertung tun will, durchkämmt das gesamte Gebiet und sucht die vier zusätzlichen Informationen für Bonusziel 2 zusammen. Die Fundorte sind am Ende der Taktikbeschreibung zusammengefasst.

**Tipps:** Blendgranaten können durch Glasfenster hindurchgeworfen werden. Auf diesem Weg überwindet ihr die Wache in dem kleinen Gästehaus am einfachsten 7. Zieht euch dann zum Evakuierungspunkt zurück. Die drei Gefangenen könnt ihr liegen lassen, darum kümmert sich eine andere Truppe.

**Alternativen:** Um ins Hauptgebäude zu gelangen, könnt ihr auch durch den Weinkeller 8 oder den Haupteingang 9 eindringen. Allerdings müsst ihr euch durchs Haus hindurchkämpfen. Sind die Anführer gefangen genommen, sinkt der Widerstand der Terroristen.

Übrigens: Der Zugang zum Weinkeller liegt etwas versteckt hinter dem Torbogen unterhalb des Haupteingangs 8.

■ **Bonusziel 1:** Alle drei Anführer (Adjutant, Castrioti Sesseri und Pius Platz) gefangen nehmen. Resultat: Lebensenergie-Bonus in Mission 4 (und den kann man wirklich gebrauchen).

■ **Bonusziel 2:** Vier Zusatzinformationen finden und mitnehmen. Resultat: Bonus in Mission 10. Die Fundorte der vier Informationen:

**Liste:** Auf den Kisten im Schlafrum oberstes Stockwerk.

**Seekarte:** Speisesaal Parterre.

**Codebuch:** Auf den Kisten in der Bibliothek im Parterre.

**Laptop:** Im Gästehaus außerhalb des Hauptgeländes 7, neben der Halle mit dem Lastwagen 10.



1 Werft vom Balkon aus Blendgranaten auf die Terrasse unten.



1 Sammelt alle vier Informationen ein um ein, Bonusziel zu lösen.

Werft euch sofort links in die Büsche und sondiert erst einmal die Lage 1. Auf dem Weg hinauf zum Anwesen sind mehrere Posten verteilt (Befehl: Team: Frei Feuern). Schleicht langsam und vorsichtig hinauf, bis das Haupttor vor euch liegt 2. Geht hier in Stellung (Befehl: Team: Auf den Boden) und wartet ab.

Bald erscheint eine Wache, die möglichst schnell neutralisiert werden muss. Dringt dann vorsichtig in den Hof ein. Rechts herum gelangt ihr zum Parkplatz 3. Schleicht dort hinauf und neutralisiert alle Gegner. Bevor ihr den Weg vom Parkplatz zum Haupteingang nehmt, lasst ihr das Team die Position halten.

An der Treppe vorm Eingang stehen zwei Wachen. Die Wache mit der braunen Lederjacke und der Kappe ist der Adjutant 4. Werft eine Blendgranate, erschießt die Wache und fesselt den Adjutanten. Holt das Team nach und lauft gegen den Uhrzeigersinn um das Haus.





## BRASILILIEN – OPERATION GOOD NEIGHBORS Operation 2 – Mission 4

### Urbane Säuberung

**Auftrag:** "Infiltriert die Armenviertel in Rio."

#### Spezifische Einsatzziele

- Informanten treffen.
- Anführerin der RAFB-Zelle fesseln.
- Mit Anführerin die Zelle evakuieren.

#### Ausrüstung – Gesamtes Team

- M14A1 SD
- 2x Munition
- Blitzgranate Mark 141
- 9-MM-Pistole
- Blitzgranate Mark 141

#### Alternativ-Ausrüstung

- HK5 SD (nur Bravo-Einheit)
- Splitter
- M16A2

#### Uneffektiv

- SR-25 SD
- Rauch
- M60E3

Klappert am Startpunkt vorsichtig die Gassen ab ①. (Befehl: Team: Frei feuern). Denkt daran, nicht versehentlich Zivilisten aufs Korn zu nehmen. Danach sucht ihr den Treffpunkt (Tacmap: D) auf ②. Bevor ihr das Eisentor öffnet, "parkt" ihr euer Team auf der Straße. Lasst die Jungs die Holztür schräg gegenüber ins Visier nehmen ③. Betretet den Treffpunkt alleine und ihr seht, wie euer gesuchter Informant im Haus gegenüber gerade in die Mangel genommen wird. Stürmt mit dem Fireteam das gegenüberliegende Gebäude ④ mit Blindgranaten.

Informant Ragbag bricht in Panik aus und flieht. Folgt ihm sofort! Achtet auf eurem Weg auf die Gasse, in der ein Laster parkt. Hier werdet ihr aus einem gegenüberliegenden Gebäude heraus von zwei Scharfschützen unter Feuer genommen (Befehl: Team: Position halten) ⑤. Sind die Gegner neutralisiert, sprecht ihr mit Ragbag ⑥. Nun ist das Tor neben dem Scharfschützengebäude passierbar. Lauft vorsichtig dieses Gewölbe entlang ⑦. Schleicht mit dem Team hinten links die Gasse hinunter. Hier gilt es, einige RAFB-Mitglieder auszuschalten ⑧.

Rechts geht es über Kisten in das Gebäude hinein. Klärt es auf und benutzt die Leiter, um in den Garten dahinter zu gelangen. Verhaltet euch leise, auch hier sind mehrere Gegner verstreut ⑨. Einige Gassen und dunkle Ecken ⑩ weiter gelangt ihr in eine Hütte mit stark beschädigtem Dachboden ⑪. Verweilt hier und belauscht das Gespräch der gesuchten Anführerin. Folgt ihr (Karte zur Orientierung



Brasilien – Operation Good Neighbors  
Operation 2 – Mission 4



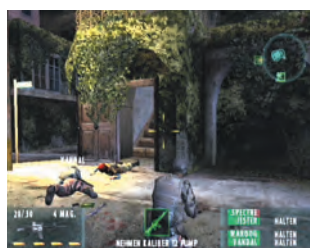
① Mit etwas Geduld erledigt ihr alle Wachen aus der Dunkelheit heraus  
①. Am Startpunkt müßt ihr circa fünf Personen ausschalten.

benutzen) und pirscht leise ⑫ durch die Slums mit Holzhütten ⑬. Hier sind links möglicherweise Sniper-Schützen postiert. In der Mitte des Hauptgebäudes befindet sich eine Maschinengewehrstellung. Werdet ihr entdeckt, habt ihr kaum eine Chance, die Anführerin zu verhaften. Lasst euch also Zeit ⑭.

Sobald ihr in das versteckte Lager eingedrungen seid, untersucht ihr unten den Tisch. Hier staubt ihr eine Karte ab (Bonusziel). Schleicht vorsichtig in den ersten Stock und werft in jeden Raum Blindgranaten hinein. Nur so lässt sich die gegnerische Verteidigung brechen. Im letzten Gang findet ihr die Anführerin in einem der vier Zimmer. Klärt aber unbedingt das gesamte Gebäude auf. Fesselt die Anführerin, lasst sie aber an Ort und Stelle liegen.

Sucht die MG-Stellung am Fenster auf und schickt mit der Sniper-Funktion der Waffe das Bravo-Team hinaus in die Slums (Befehl: Bravo: Tarnen nach – Fadenkreuz). Eine gute Position ist ziemlich weit links hinten ⑮. Dort liegt ein Bereich, von dem aus die beiden Bravo-Einheiten Gegner prima unter Feuer nehmen können. Sind die beiden dort angekommen, lasst ihr sie sich dort positionieren. Jetzt erst holt ihr die Anführerin zur MG-Stellung nach. Befehlt ihr, die Position dort zu halten. Übernimmt das MG und lasst die herumstreifenden RAFB-Mitglieder in euer Feuer laufen. Den Rest übernimmt die Bravo-Einheit von der Flanke aus.

Nachdem fünf bis zehn RAFBs gemeuchelt wurden, stoßt ihr mit der Anführerin im Schlepptau zu Team Bravo vor. Seid aber vorsichtig. Sobald ihr wieder zu viert seid, gilt es, noch das letzte Stück zum Evakuierungspunkt zu nehmen. Am Evakuierungspunkt ⑯ warten noch einmal mindestens ein Gegner auf euch. Achtet auf dunkle Ecken ⑰ und auf die Mitte des Platzes ⑱.



③ Wer sein Fireteam an den richtigen Stellen "parkt", hant leichter ③.



⑤ Vorsicht Falle! Aus dem Gebäude voraus wird geschossen ⑤.

■ **Bonusziel 1:** Die Karte des Drogenlabors aufspüren. Resultat: In der nächsten Mission sind einige wichtige Punkte auf der TacMap eingezeichnet.



# BRASILIEN – OPERATION GOOD NEIGHBORS Operation 2 – Mission 5

## In der Zange

**Auftrag:** "Drogenlabor lokalisieren und zerstören."

### Spezifische Einsatzziele

- Funkfrequenzen abfangen.      ■ Laborgelände lokalisieren.
- Drogenlabor zerstören.        ■ Flugzeug neutralisieren.
- Evakuieren.

### Ausrüstung – Gesamtes Team

- M14A1 SD                              ■ MARK 23SD
- Splitter                                ■ Splitter
- 2x Munition
- Das restliche Team hat Sprengladungen (Sackel) sowie Rauchgranaten (Roter Rauch) fest vorgegeben im Gepäck.

### Alternativ-Ausrüstung

- Keine, die M14A1 SD ist perfekt für die Mission geeignet. Achtet darauf, dass ihr von manchen Gegnern Munition aufnehmen könnt. Waghalsige Spieler probieren die SR-25 SD aus.

### Uneffektiv

- Rauch                                      ■ Blitzgranate



Auf in den Dschungel! Vom Startpunkt ① aus rückt ihr sofort zur Hütte vor. Ab hier lasst ihr euer Team frei feuern. Legt euch vor der Hütte auf den Bauch ②. Euer Team sollte schon die ersten Terroristen umgeballert haben. Weiter in die Hütte und die Funkfrequenz am Funkgerät abrufen ③. Schießt noch auf das Funkgerät, um es unbrauchbar zu machen.

Ab diesen Punkt macht ihr möglicherweise Bekanntschaft mit dem Hubschrauber der RAFB. Egal, ob er jetzt schon auftaucht oder ob sein Einsatz erst später erfolgt, sobald er in eurem Radar als roter Punkt markiert wird, lasst ihr euer Team einfach auf dem Boden Stellung nehmen. Die Jungs sind Profis und holen ihn ruck zuck vom Himmel. Der Einsatz des Hubschraubers erfolgt spätestens am Ende der Mission, auf dem letzten Stück Weg zum Flugplatz.

Weiter auf der rechten Seite zu Punkt ④. Schaut vorsichtig zur Hütte hinauf ⑤. Den MG-Schützen außer Gefecht zu setzen erfordert Geschick im Sniper-Mode. Tipp: Rennt schnell zum Hang hinten bei Punkt ⑥ und von dort aus dringt ihr von hinten in die Hütte ⑤ ein. Keine Sorge, das Hauptquartier meckert zwar kurz, dass ihr euer Einsatzgebiet verlasst, aber einige Sekunden lang könnt ihr das bedenkenlos machen.

Raus aus der Hütte und robben. Denkt die nächste Zeit gar nicht daran aufzustehen. Orientiert euch auf eurem Radar am NavPunkt Charlie und kriecht genau darauf zu. Nachdem ihr rechts an einem auffälligen, zylinderförmigen Hügel vorbeigekrochen seid ⑦ - ⑧, schwenkt ihr um 10° Grad nach links ab. Schleicht weiter.

Ihr seht einen Wachturm. Die Wache dort muss unbedingt neutralisiert werden, sonst hagelt es Granaten. Beobachtet den Turm aufmerksam, es kommt vor, dass eifrige Gegner versuchen, den Turm neu zu besetzen. Ihr könnt diese abschießen, sobald sie die Leiter erklimmen wollen.

Hinter dem Wachturm findet ihr eine weitere Hütte vor. Dahinter geht es rechts einen kleinen unscheinbaren breiten Pfad nach oben. An seinem Ende findet ihr den versteckten Zugang zum Drogenlabor ⑨. Das Bravo-Team "parkt" ihr zu Beginn des Pfads (dort ist ein Fluchtweg der Gegner). Schaut euch genau um, die Fluchttür liegt hinter einem Gebüsch.

Wichtig: Achtet darauf, dass ihr den Eingang des Labors nicht zu lange aus den Augen lasst, während ihr das Bravo-Team an der Fluchttür positioniert. Es kommt vor, dass ein Arbeiter ins Freie flüchtet. Kann dieser unbemerkt entkommen, löst das die Flucht des Flugzeugs aus und die Mission ist gescheitert. Marschiert mit Jester

die Leiter hinunter und legt euch schon mal eine Splitterhandgranate auf die L2-Taste. Unten werdet ihr sofort entdeckt.

Blast ein Magazin den Gang nach hinten und werft ein bis drei Splitterhandgranaten nach links hinten (ansonsten flüchten einige Terroristen). Tipp: Abstand halten! Brecht den verbleibenden Widerstand mit Waffengewalt und untersucht die dunklen Ecken (Bombenbauanleitung finden – Bonusmission).

Schaut euch genau um und sucht den Fluchtausgang, der sich durch einen Schalter öffnen lässt. Erst dann befiehlt ihr Jester, die Sprengladung im Drogenlabor zu platzieren! Sollte einer der Terroristen flüchten oder Alarm schlagen können, startet das Flugzeug, das ihr noch zerstören sollt! Beeilt euch also. Tipp: Einige Gegner hinterlassen Munition, die aufgenommen werden kann. Ihr werdet sie brauchen. Raus aus dem Drogenlabor, die Sprengung erfolgt automatisch.

Weiter zu Punkt ⑩ – erledigt alle Terroristen dort und lauft ein Stück den Weg hinunter ⑪. Von der Klippe aus ⑫ nehmt ihr die Wache auf dem Wachturm gegenüber schnell unter Beschuss. Rennt dann mit dem ganzen Fireteam den Pfad hinunter ⑬. Überquert schnell das Flugfeld und rennt in die Halle hinein. Vorsicht! In der Halle lauern mindestens zwei Terroristen. Laft ihr ein wenig im Zickzackkurs, müsst ihr euch um andere Gegner auf dem Rollfeld keine Gedanken machen. Eure Kameraden neutralisieren diese professionell. Platziert die Sprengladungen in den Paketen rechts neben dem Flugzeug ⑭ und rennt zurück zu Punkt ⑬.

Schlagt euch durchs Gebüsch am Rand der Rollbahn ⑮. Nehmt von hier aus den Pfad zum Evakuierungspunkt ⑯. Dieser liegt hinter dem Gerüst des Wachturms. Vorsicht, der breitere Abschnitt hier unten wird von Terroristen bewacht.

Marschiert bis zur Brücke und bleibt genau unter der Brücke stehen ⑰. Setzt Rauchgranaten ein, um den Evakuierungshubschrauber herbeizurufen. Sollten sich noch Patronen in euren Magazinen befinden, verfeuert ihr diese in Richtung der Schlucht, um ein wenig Zeit zu gewinnen.

**Die Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe!**

➔ GUNTHER HRUBY

■ **Bonusziel 1:** Karte zur Bombenbauanleitung im Drogenlabor finden. **Resultat:** In der nächsten Mission benötigt ihr weniger Zeit, die Bomben zu entschärfen.



# James Bond 007: Alles oder Nichts

Seine neueste Mission ist selbst für Topagent James Bond eine harte Nuss.

Wir stehen euch mit ultimativen Tipps zu den schwierigsten Stellen zur Seite.

## AGENTEN-POWER PUR – ALLGEMEINE TIPPS

- Nehmt stets Waffen und Munition getöteter Feinde an euch. Obwohl James sich auch mit den Fäusten zu wehren weiß, seht ihr gegen mehrere Gegner unbewaffnet schnell alt aus.
- Um Munition zu sparen, zielt stets auf den Kopf eures Gegners, da Körpertreffer weit weniger effektiv sind.
- Nutzt jede mögliche Deckung. Presst euch an Wände und späht um Ecken, um euch einen Überblick über die Positionen der Feinde zu verschaffen. Erledigt dann einen Bösewicht nach dem anderen. Denkt daran, dass ihr nach dem Anvisieren eines Feindes noch eine

Feinjustierung vornehmen könnt, die das exakte Zielen auf einen bestimmten Punkt ermöglicht.

- Durchsucht jeden Winkel eines Levels. Die Rüstungen, die eure Energie wieder auffüllen, sind häufig gut versteckt. Nehmt eine Rüstung nur dann auf, wenn ihr sie wirklich benötigt. Habt ihr bis dahin nur wenig Energie verloren, setzt euren Weg erst einmal fort und sammelt sie erst nach weiterem Energieverlust auf.

- Die Missionsnamen stammen aus der U.S.-Version des Spiels. Die Missionsziele beziehen sich auf den Schwierigkeitsgrad "Agent".

## AGENTEN-POWER PUR – DIE KNIFFLIGSTEN STELLEN



📍 Ground Zero: Den Jet pustet ihr mit dem Raketenwerfer weg.



📍 Train Chase: Diavolos Männer ballern vom Zug aus auf James.

### Ground Zero

In dieser Einstiegsmission werdet ihr nicht allzu sehr gefordert, sondern zunächst einmal mit den Grundlagen des Spiels vertraut gemacht. Verharrt möglichst lange in eurer Startposition und erledigt die Gegner aus dieser sicheren Deckung heraus.

Nachdem ihr den Raketenwerfer auf dem Balkon gefunden habt, greift ein Hover-Jet an. Weicht seinen Angriffen durch Rollen zur Seite aus und holt ihn mit einigen Raketen vom Himmel. Bevor ihr anschließend zum rettenden Helikopter aufbrecht, solltet ihr vom Balkon aus gleich die beiden nun auftauchenden Panzer zu Altmetall verarbeiten. Die könnten euch sonst Probleme bereiten.

Nehmt euch auf dem Weg zum Helikopter vor dem Geschütz in Acht, das aus dem Boden auftaucht, und schaltet es gegebenenfalls mit dem Raketenwerfer aus.

### A Long Way Down

Verweilt auch in dieser Mission möglichst lange am Startpunkt und lasst die anstürmenden Gegner in euer Feuer laufen.

Nachdem ihr den Sprengsatz in das Lüftungsrohr geworfen habt, springt ihr über die Kante und seilt euch weiter nach unten ab. Denkt daran, dass ihr euch auch während des Abseilens umdrehen könnt, um auf eventuelle Verfolger zu feuern, die euch ansonsten blitzschnell das Lebenslicht auspusten.

### Train Chase

In der ersten Fahrmission werdet ihr richtig gefordert: Mit den durchschlagskräftigen Raketen könnt ihr die Jeeps der Verfolger zwar leicht aus dem Weg räumen, aber leider habt ihr nur 30 Raketen an Bord. Teilt den Vorrat gut ein und greift auch auf das Maschinengewehr zurück, für das unbegrenzt Munition vorliegt.

In der zweiten Hälfte der Mission seht ihr den Zug bereits am rechten Bildschirmrand entlangfahren. Fahrt Zickzack, um den Raketen auszuweichen, die er auf euch abfeuert. Seid ihr schließlich hinter ihm, schaltet ihr die Gegner am Ende des Zuges aus und versucht, schnellstmöglich aufzuschließen. Seid ihr zu langsam, stürzt James mit seinem Porsche in die Tiefe und ihr müsst die Mission nochmal ganz von vorne beginnen.

### An Old Friend

Habt ihr die sechs Computer zerstört und euch durch den Zug geballert, wartet der erste Endgegner. Obwohl ihr dem Beißer ohne Feuerwaffen gegenüberstehen müsst, ist der Kampf nicht allzu schwer. Geht ihm einfach aus dem Weg und lasst ihn die Metallträger herausreißen. Dadurch legt er gefährliche Stromfelder frei, in die ihr ihn mit einigen gezielten Faustschlägen befördert. Ist euch der Nahkampf zu gefährlich, könnt ihr einfach abwarten, bis er auf euch zu rennt und im letzten Moment ausweichen. Mit ein wenig Glück setzt sich der anscheinend nicht allzu clevere Bösewicht dann versehentlich ganz ohne euer Zutun selbst unter Strom.

### Sand Storm

Euer Helikopter verfügt über Raketen, Leuchtkörper und Luft-Boden-Bomben. Mit Letzteren könnt ihr die Boote zerstören, die vom Fluss aus auf euch feuern. Da die Boote durch die fehlende Zielerfassung der Bomben aber nur schwer zu treffen sind, könnt ihr sie auch einfach ignorieren und schnell an ihnen vorbeifliegen.

Geratet ihr unter heftigen Beschuss, schützt ihr euch mit praktischen Leuchtraketen, die feindliche Raketen von eurem Helikopter ablenken. Achtet auch auf einstürzende Säulen und herabfallende Gesteinsbrocken, die bei einer Kollision viel Energie kosten.



📍 An Old Friend: Sechs dieser Computer müsst ihr zerstören.



📍 An Old Friend: Lasst den Beißer in die Stromfelder hineinlaufen.



Am Ende der Mission verschanzt sich der General mit seinem Helikopter auf einer Landeplattform, die durch ein Kraftfeld vor Angriffen geschützt ist. Zerstört mit gezielten Bombenangriffen schnellstmöglich die drei Schildgeneratoren. Dadurch bricht das Kraftfeld zusammen und ihr könnt nun auch den Helikopter des Generals mit euren Bomben vernichten.

### Serena St. Germaine

Nach dem Telefonat mit Serena solltet ihr richtig Gas geben – ihr habt nicht ewig Zeit, sie zu finden. Glücklicherweise zeigt das Spiel sofort an, wenn ihr falsch fahrt, so dass ihr leicht die richtige Route findet. Befolgt den Rat eurer Vorgesetzten und vermeidet Feindkontakt. Die roten Punkte auf der Karte symbolisieren die Jeeps eurer Gegner, so dass ihr mit ein wenig Geschick die Fahrt planen und Auseinandersetzungen vermeiden könnt. Notfalls hilft euch die Tarnvorrichtung eures Wagens, die ihr aber nur kurzzeitig einsetzen könnt.

Um die Straßensperre zu beseitigen, fahrt ihr zum Haus mit den Feuerwerkskörpern, das ihr kurz zuvor in einer Zwischensequenz gesehen habt. Ganz in der Nähe findet ihr einen blauen Lichtkegel, in dem ihr euer Auto parkt. Setzt eines der ferngesteuerten Autos ab und verschafft euch mit dem eingebauten Laser Zugang zum Vorratslager mit den Feuerwerkskörpern. Sprengt dort euer kleines Vehikel in die Luft. Durch das entstehende Spektakel löst sich die Straßensperre auf und ihr könnt euren Weg fortsetzen.

Habt ihr Serena endlich gefunden, geht es durch das Städtchen zurück. Kurz vor dem Ziel versperrt euch eine riesige umgestürzte Steinsäule den Weg. Fahrt links über den Rand der Klippe vorbei. Keine Angst – ihr stürzt nicht in die Tiefe, sondern landet auf einem Felsvorsprung. Gebt nun noch einmal richtig Gas, um den Sprung über einen Abgrund zu schaffen.

### Vertigo

In dieser Mission müsst ihr ausgiebig Gebrauch machen von eurem Enterhaken, um euch auf die höheren Ebenen vorzuarbeiten. Gelegentlich springen euch von oben angeseilte Gegner entgegen. Seid vorsichtig, um keine bösen Überraschungen zu erleben.

In einem Stockwerk blockieren zwei Lorens den Weg. Das ist allerdings weniger ein Problem als der nette Herr, der euch vom anderen Ende des Ganges aus mit einem Raketenwerfer beschießt. Schiebt die rechte Lore nach vorne und schaltet den Bösewicht aus, sonst setzt er der Mission schnell ein jähes Ende.

Seid ihr ganz oben angekommen, zögert keine Sekunde, die Feinde sofort abzuballen, da sie euch völlig ohne Deckung gegenüberstehen. Schnappt euch die Uplink-Einheit und kehrt um.

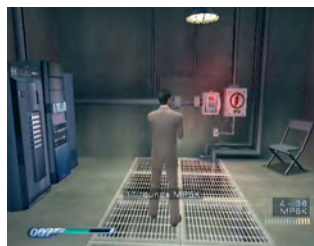
Auf dem Rückweg haltet ihr im Raum mit den Großrechnern an und installiert die Uplink-Einheit. Verlasst den Raum und zerstört die große Antenne gegenüber. Mit dem Aufzug drei Stockwerke tiefer gehts schließlich in den nächsten Level.

### The Ruined Tower

Spätestens in diesem Level werden weniger geübte Agenten zum ersten Mal richtig auf die Probe gestellt. Hier erwarten euch Unmengen von Gegnern und es gibt keinen Rücksetzpunkt innerhalb



➔ Serena St. Germaine: Parkt den Jeep in dem blauen Lichtkegel.



➔ Vertigo: In diesem Raum müsst ihr die Uplink-Einheit installieren.



➔ Death of an Agent: James stürzt sich in die Tiefe, um Serena zu retten. Steuert stets in ihre Richtung und weicht den Hindernissen aus.

des Levels. Nutzt jede Deckung und schaltet unbedingt die Fieslinge aus, die euch aus der Ferne mit dem Raketenwerfer beschießen. Andernfalls werden euch diese zur Verzweiflung treiben, denn sie können mit einem gezielten Treffer richtig viel Schaden anrichten.

Habt ihr im ersten Abschnitt alle Feinde erledigt, gehts mit dem Enterhaken nach oben. Nach weiteren Feuergefechten findet ihr einen Hebel, mit dem ihr eine Holzkiste nach unten fallen lasst. Springt ihr hinterher landet ihr in einem engen Gang. Drückt hier den Knopf und die Lore fährt los. Sie durchbricht die Bretter, die den Weg nach draußen versperrt haben. Folgt ihr ans Tageslicht.

Ballert ihr euch die Schienen entlang, findet ihr die Lore schließlich umgekippt vor einem großen Holztor liegend. Praktischerweise ist aus der Lore eine ganze Ladung Dynamit herausgefallen, die ihr mit einigen gezielten Schüssen hochgehen lasst. Dadurch wird ein neuer Pfad frei, der euch in den nächsten Level führt.

### Death of an Agent

Nach einem Gespräch mit Agent 003 müsst ihr einen alternativen Fluchtweg finden. Durch ein Loch im Boden gehts in ein kleines unterirdisches Labyrinth, in dem ihr euch einfach an den Gegnern orientiert – solange ihr auf neue Bösewichter stößt, seid ihr auf dem richtigen Pfad. Über eine Treppe gelangt ihr schließlich wieder nach oben.

Der letzte Abschnitt dieser Mission hat es richtig in sich. Nachdem ihr euch todesmutig über die Klippe gestürzt habt, müsst ihr den vielen Hindernissen während eures Falls ausweichen und werdet zusätzlich von Gegnern von den Vorsprüngen aus beschossen.

Konzentriert euch hauptsächlich auf Ausweichmanöver und ignoriert im Zweifelsfall die Feinde, die richten keinen nennenswerten Schaden an. Wenn ihr kein Hindernis im Weg habt, steuert stets in Richtung Serena. Schafft ihr es, nahe genug an sie heranzukommen, schaltet das Spiel in eine Zwischensequenz und ihr habt den Level gemeistert.

### A Show of Force

Dieser Level ist in zwei verschiedene Abschnitte aufgeteilt. Zunächst steuert Serena den Panzer und ihr bedient nur das Geschütz. Auf dem Marktplatz kommt es zu einem Duell mit einem feindlichen Panzer. Serena umrundet so lange den Brunnen, bis ihr den Panzer in seine Einzelteile zerlegt habt.







**Death's Door: Im Glockenturm findet ihr den Skelett-Schlüssel.**



**Death's Door: Haltet Jean Le Rouge von der armen Mya fern.**

Die Brücke, vor der Serena den Panzer stoppt, bringt ihr mit einem gezielten Feuerstoß zum Einsturz. Der Übermacht am Ende des ersten Abschnitts könnt ihr euch ganz einfach entledigen, indem ihr die Tankstelle anvisiert und sie in die Luft jagt.

Im zweiten Abschnitt steht ihr unter Zeitdruck. Rasch müsst ihr mit dem Motorrad den Flieger erreichen. Die Jeeps solltet ihr vorzugsweise mit Raketen unter Beschuss nehmen, für die Biker empfehlen sich Schrotflinte oder Flammenwerfer, wenn sie sich direkt neben euch befinden. Sobald das Flugzeug in Sichtweite ist, solltet ihr ohne Rücksicht auf Verluste Gas geben, sonst schafft ihr es nicht, den Flieger rechtzeitig zu erreichen und stürzt die Klippe hinab.

## Mardi Gras Mayhem

Um auch später in der Mission auf den Aston Martin zurückgreifen zu können, bedient ihr euch des folgenden Tricks: Parkt die Nobelkarosse hinter dem Transporter, steigt aus und öffnet dessen Ladeklappe. Steigt nun wieder in den Aston und "parkt" ihn im Transporter. Nun könnt ihr die Mission fortsetzen.

Nachdem ihr das Ortungsgerät angebracht habt, müsst ihr die Limousine stoppen. Öffnet erneut die Ladeklappe und steigt wieder in den Aston. Dank der Karte ortet ihr die Limousine innerhalb des Zeitlimits und bringt sie mit einigen Raketen zum Stehen.

## The Kiss Kiss Club

Da ihr über den normalen Eingang nicht reinkommt, müsst ihr euren Enterhaken benutzen und zu dem offenen Fenster hinaufklettern. Habt ihr die Bühne erreicht, startet eine Zwischensequenz, nach der ihr euch hinter der Theke wiederfindet. Bleibt geduckt und begeben euch nach links zu dem Hebel. Betätigt ihn, um die Scheinwerfer auf die Widersacher hinabsausen zu lassen.

Wenn ihr nach der Aufnahme der Sicherheitskarte wieder nach unten fahrt, erscheinen einige sehr nahkampfstärke Gegner ohne Feuerwaffen. Macht kehrt und fahrt wieder nach oben. Von dort aus könnt ihr die Gegner bequem aus der Ferne erledigen.

## Death's Door

Im Kampf gegen Endgegner Jean Le Rouge drückt ihr zuerst den Knopf in der Mitte, um die arme Mya vor dem Feuertod zu bewahren. Attackiert Jean dann aus einer sicheren Deckung hinter den Säulen und lasst euch nicht auf ein offenes Feuergefecht ein. Nehmt euch vor seinen explosiven Geschossen in Acht, die sehr viel Schaden anrichten können. Sollte es ihm gelingen, das Förderband wieder zu aktivieren, lauft umgehend hin, drückt erneut den Knopf und sucht gleich wieder Deckung. Glücklicherweise liegen im Raum verteilt einige Rüstungen und Munition, so dass es euch nicht allzu schwer fallen sollte, Jean ins Jenseits zu befördern.

## Battle in the Big Easy

Dummerweise habt ihr zu Beginn dieser Mission eine Bombe an Bord, die explodiert, wenn ihr zu langsam werdet. Eine Anzeige über dem Fahrzeug zeigt das Tempo an. Bleibt stets auf dem Gas und lasst die Geschwindigkeit nicht in den roten Bereich fallen. Kürzt gegebenenfalls durch Schaufenster ab, um Kollisionen mit anderen

Fahrzeugen zu vermeiden. Ihr müsst zudem ohne Waffen auskommen, könnt lästige Verfolger aber mit einer Rauchwolke abschütteln, die ihr mit der Feuertaste auslöst.

Um Diavolos Anlage zu zerstören, setzt ihr an der markierten Stelle am Innenhof ein ferngesteuertes Auto ab. Über ein Rohr links von der Haupteinfahrt gelangt ihr ins Innere. Folgt hier dem Pfad und biegt an der Gabelung rechts ab. Zerstört dann das Schaltpult mit dem eingebauten Laser eures kleinen Vehikels.

## Faded Splendor

Die beiden Schalter für die elektronisch verschlossene Tür befinden sich im großen Saal links und rechts unter der Treppe. Wenn ihr einen der beiden Schalter drückt, ruft das eine Horde Gegner auf den Plan. Stürmt also nicht gleich wieder in die große Halle hinaus, sondern eröffnet das Feuer durch die kleinen Fenster nahe der Schalter.

## The Machinery of Evil

Bösewicht Yayakov könnt ihr direkt nicht verletzen, da er hinter der Glaswand vor euren Kugeln sicher ist. Ihr müsst zuerst die vier Maschinen zerstören, zwei findet ihr hinter elektrischen Türen links vom Startpunkt, die anderen beiden auf der rechten Seite. Eine der Türen ist defekt und lässt sich nicht ganz öffnen. Setzt eine der Q-Spinnen ab und lasst sie direkt vor der Tür detonieren. Dadurch erhaltet ihr Zugang zur vierten Maschine.

## The Pontchartrain Bridge

Wenn ihr längere Zeit Vollgas fahrt, wird ein Boost ausgelöst. Ihr erkennt diesen Zustand an einer leicht veränderten Soundkulisse und Kameraperspektive. Auch wenn ihr dadurch sehr schnell zum Tanker des Beißers kommt, solltet ihr diese Methode behutsam einsetzen, sonst sind schmerzhaft Kollisionen mit anderen Verkehrsteilnehmern beinahe unvermeidlich.

Lasst euch vom Tanklastzug des Beißers nicht an den Straßenrand abdrängen, fahrt links und rechts neben ihn und bearbeitet die Reifen mit dem Flammenwerfer. Nach einigen Treffern stürzt der Tanklastzug die Brücke hinab und ihr habt dem Beißer ein weiteres Mal seine Grenzen gezeigt.

## A Simple Exchange

In Diavolos Haus dürft ihr weder jemanden töten, noch Alarm auslösen. Schleicht euch an die Gegner heran und erledigt sie lautlos von hinten. Werdet ihr entdeckt, greift zur Betäubungspistole und schickt sie ins Reich der Träume.

Bemüht euch, nicht ins Visier der Überwachungskameras zu geraten. Entdeckt euch einer der elektronischen Überwacher, wird Alarm ausgelöst und die Mission ist gelaufen.

## Red Line

Lasst euch nicht auf große Rangeleien im Pulk ein, sondern versucht, möglichst früh an die Spitze des Fahrerfelds zu kommen. Werft regelmäßig einen Blick auf die Karte, um frühzeitig mögliche Abkürzungen zu erkennen, die euch wertvolle Sekunden im Kampf um die Führungsposition bringen.



**The Machinery of Evil: Sprengt diese Tür mit einer Q-Spinne auf.**



**Pontchartrain Bridge: Weicht dem Truck per Slide-Manöver aus.**



## Ambushed

Um der Exekution zu Beginn der Mission zu entgehen, schlägt ihr sofort die beiden Gegner nieder und schnappt euch deren Waffen.

Den versteckten Raum, in dem Serena gefangen gehalten wird, erreicht ihr von der Terrasse im Erdgeschoss aus. Verschiebt dort das Holzregal, um die Mission erfolgreich abzuschließen.

## The High Road

Da der Rennwagen nicht mit Waffen bestückt ist, müsst ihr Feindkontakt nach Möglichkeit vermeiden – passiert Panzer und Jeeps also so schnell wie möglich. Die Motorräder lassen sich nur sehr schwer abschütteln, versucht, sie durch geschickte Rammattacken in die Leitplanken zu befördern.

Die Flucht über die Dächer auf dem Q-Bike gehört zu den schwersten Stellen im Spiel. Fahrt ihr zu langsam, schafft ihr die schwierigen Sprünge von Haus zu Haus nicht und stürzt wieder auf die Straße. Habt ihr es bis zum Kanal geschafft, düst ihr diesen herunter und führt unten das Slide-Manöver aus, um unter dem Hindernis hindurchzurutschen. Mit Vollgas bewältigt ihr den anschließenden großen Sprung zur Mine hinüber.

## Diavolo's Plan

Um anfangs dem sicheren Tod durch den Bohrer zu entgehen, benutzt ihr den EMP aus eurem Inventar. Der elektromagnetische Impuls legt die Maschine lahm.

Auf dem Förderband müsst ihr auf die Rohre rechts über den roten Handrädern feuern, um den Weg passierbar zu machen. Bleibt dabei ständig in einer Vorwärtsbewegung, um nicht in die Grube mit den Walzen transportiert zu werden.

## The Platinum War

Sobald ihr die Bedrohung durch die Bombe unter dem Kreml abgewendet habt, sitzt euch ein knappes Zeitlimit im Nacken. Fahrt so schnell wie möglich durch die Kanalisation zurück zur Weggabelung, biegt hier nach links ab und zerstört die vier Säulen.

Wieder zurück an der Oberfläche, müsst ihr die Panzer vernichten, die den Kreml attackieren. Versucht erst gar nicht, mit Plasmageschütz oder Bordkanone zum Erfolg zu kommen, dazu ist die Zeit zu knapp. Feuert stattdessen eine Ladung Nanobots auf den Helikopter mit der Diavolo-Statue ab.

## Dangerous Descent

Das Abseilen an den Laserstrahlen vorbei ist einfacher als angenommen. Beobachtet die Bewegungen der Laser und springt dann mit möglichst großen Sätzen nach unten. Nachdem ihr den Lift reaktiviert habt, werdet ihr von Katya und einigen netten Herren mit



ⓘ Dangerous Descent: Der Abstieg ist gar nicht so schwierig zu meistern. Lasst euch aber nicht von den Geschützen in der Wand treffen.



ⓘ The Platinum War: Feuert Nanobots auf die gewaltige Bombe ab.



ⓘ The High Road: Werft die Biker mit Rammattacken vom Sattel.

Raketenwerfern überrascht. Lasst diese links liegen und konzentriert euer Feuer auf die Bremsen des Lifts. Habt ihr alle vier zerstört, setzt sich der Lift in Bewegung und ihr trefft mal wieder auf den Beißer.

Duckt euch hinter eine der Metallkisten, um dem Flammenwerfer des Beißers auszuweichen. Konzentriert er seinen Angriff längere Zeit auf die Kiste, müsst ihr eure Deckung aufgeben, denn die Kiste erhitzt sich und ihr würdet Energie verlieren. Wenn er euch den Rücken zuwendet, greift an. Den explosiven Feuerbällen, die er euch entgegenschleudert, weicht ihr durch Rollen zur Seite aus. Nachdem er seinen Flammenwerfer weggeworfen hat, müsst ihr lediglich zum Cockpit des Flugzeugs hinüberlaufen, um den Beißer zumindest in diesem Spiel endgültig zu besiegen.

## Red Underground

In der großen Halle müsst ihr euch bis ans andere Ende des Raums kämpfen. Dort lauft ihr die Rampe ins Untergeschoss hinab. Erstmals trifft ihr in diesem Level auf Gegner, die über eine Tarnvorrichtung verfügen und sich nahezu unsichtbar machen können. Ihr könnt sie auch nicht mit eurer Zielvorrichtung anvisieren. Setzt den EMP ein, um die Tarnvorrichtung zu zerstören und die Gegner erledigen zu können.

Freut euch nicht zu früh, wenn ihr am Ende des Levels am Computer-Terminal den Ausgang geöffnet habt. Dahinter lauern einige Feinde mit Raketenwerfern auf euch – eliminieren!

## The Final Card

Erledigt hier erst sämtliche Gegner, damit ihr dann ungestört eines der Geschütze anzapfen könnt. Kümmert euch mit diesem um die auftauchenden feindlichen Truppen und zerstört anschließend die Kuppel, in der sich Diavolo aufhält.

Den Kampf gegen den Jet gewinnt ihr mit Hilfe des Raketenwerfers. In den umherstehenden Kisten, die Diavolo während des Gefechts zerballert, findet ihr Nachschub, falls euch die Raketen ausgehen. Mit Seitwärtsrollen könnt ihr auch in diesem Kampf Energie sparen. Feuert Diavolo das Maschinengewehr des Jets ab, sucht ihr hinter dem vertikalen Stahlträger in der Mitte des Lifts Deckung.

## Everything or Nothing

In dieser Mission wird euch noch einmal alles abverlangt. Während der erste Abschnitt noch relativ leicht zu schaffen ist, wird es in der großen Lagerhalle richtig schwer. Eine offensive Vorgehensweise bringt hier gar nichts, sucht euch also sichere Plätze und wartet dort auf die ansturmenden Gegner. Fies sind auch die Scharfschützen und die Gegner mit den Raketenwerfern, die euch in dieser Mission häufig aus großer Distanz beharken. Schaltet sie so schnell wie möglich aus. Am Ende der Mission werdet ihr wieder auf die bereits bekannten, getarnten Gegner treffen. Wie gehabt müsst ihr diese erst mit dem EMP enttarnen.

Wenn ihr schließlich zum Endgegner durchgedrungen seid, habt ihr das Schwierigste schon hinter euch, denn er ist sehr leicht zu bezwingen. Was genau ihr am Ende des Spiels zu tun habt, sei an dieser Stelle nicht verraten, schließlich soll ja auch noch ein wenig Spannung erhalten bleiben.

➔ **FABIAN KÄUFER**





**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, Gladiator, 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...



**OPM2 03/2004**  
9 spielbare Demos: SSX 3, Worms 3D, Rogue Ops, Maximo 2, Ford Racing 2, I-Ninja, Metal Arms, Arc: Twilight of the Spirits...

## 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 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 03/2004               |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 08/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 Sonderheft (€ 8,50)   |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 09/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 Sonderheft 2 (€ 8,80) |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 10/2003 | <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!



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

## Baldur's Gate: Dark Alliance 2

Seite 1



## Cheat-Mode

Auch der zweite Teil wartet mit einem Cheat-Mode auf. Startet ein Spiel oder ladet euren Spielstand ein. Drückt und haltet dann gleichzeitig folgende Tasten

ⓧ + ◻ + ◯ + △ + R1 + L1

## Drückt jetzt zusätzlich

Als Ergebnis springt ein Menü auf. Hier könnt ihr bei Bedarf Unverwundbarkeit aktivieren. Diese Funktion bleibt so lange aktiviert, bis ihr sie wieder ausschaltet. Dazu müsst ihr das Menü mit derselben Tastenkombination einfach ein weiteres Mal aufrufen.

Auch ist in diesem Menü die Level-Anwahl möglich. Markiert sie und wählt mit Hilfe von ↑ und ↓ einen Abschnitt aus. So könnt ihr ganz schnell bis zum Endkampf vorstoßen.

## Charakter-Cheat

Euer Charakter hat angesichts der Feindesflut die Hosen gestrichen voll? Dann wird es Zeit, ihm ein wenig auf die Sprünge zu helfen. Drückt und haltet während des Spiels gleichzeitig folgende Tasten:

ⓧ + ◻ + ◯ + △ + R1 + L1

## Drückt jetzt zusätzlich

In einigen Fällen kommentiert das Spiel den Einsatz dieses Cheats mit dem Satz: "Du weißt schon, dass Cheater nicht nach Valhalla



ⓘ Mit dem Level-Warp werden alle Levels anwählbar. Inklusive des allerletzten Endgegners – leichter gehts nicht.

gelingen?" Egal, wen interessiert das schon, schließlich erhält euer Charakter die Erfahrungsstufe 10, 500.000 Goldstücke sowie weitere Extras. ➞

PlayStation 2  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

## Mortal Kombat: Deadly Alliance

Seite 1



Särge! Särge! Nichts als Särge! Und man weiß nicht, was sich darin befindet. Bevor ihr eure Kröten sinnlos ausgibt, verraten wir euch, in welchen Särgen ihr die wichtigsten Goodies findet.

## Alternativ-Kostüme

Sarg	Betrag	Münzfarbe	Freigeschalteter Bonus
<input type="checkbox"/> AA	1556	Gold	Costume: Quan Chi
<input type="checkbox"/> AR	2206	Jade	Costume: Nitara
<input type="checkbox"/> BD	1520	Sapphire	Costume: Kano
<input type="checkbox"/> BQ	1327	Gold	Costume: Princess Kitana
<input type="checkbox"/> DK	1460	Ruby	Costume: Johnny Cage
<input type="checkbox"/> JR	1685	Ruby	Costume: Raiden
<input type="checkbox"/> KX	1406	Sapphire	Costume: Li Mei
<input type="checkbox"/> ML	1170	Gold	Unlocked Costume: Shang Tsun
<input type="checkbox"/> PH	1200	Onyx	Unlocked Costume: Bo' Rai Cho
<input type="checkbox"/> QX	1518	Jade	Unlocked Costume: Hsu Hao
<input type="checkbox"/> RD	1455	Jade	Unlocked Costume: Mavado
<input type="checkbox"/> SH	1834	Ruby	Unlocked Costume: Sonya Blade
<input type="checkbox"/> SW	1152	Jade	Unlocked Costume: Drahmin
<input type="checkbox"/> UB	1261	Gold	Unlocked Costume: Frost
<input type="checkbox"/> UH	1660	Jade	Unlocked Costume: Scorpion
<input type="checkbox"/> XO	1736	Sapphire	Unlocked Costume: Reptile
<input type="checkbox"/> YA	1999	Sapphire	Unlocked Costume: Sub-Zero
<input type="checkbox"/> YJ	1208	Ruby	Unlocked Costume: Kung Lao
<input type="checkbox"/> YM	1435	Platinum	Unlocked Costume: Kenshi
<input type="checkbox"/> ZM	1410	Ruby	Unlocked Costume: Jax Briggs
<input type="checkbox"/> ZW	1485	Sapphire	Unlocked Costume: Cyrax

## Guter Münzentausch

Sarg	Betrag	Münzfarbe	Freigeschalteter Bonus
<input type="checkbox"/> DO	39	Gold	221 Onyx Koins
<input type="checkbox"/> DX	292	Jade	579 Ruby Koins
<input type="checkbox"/> ED	633	Platinum	949 Platinum Koins
<input type="checkbox"/> FN	93	Jade	1800 Jade Koins
<input type="checkbox"/> FV	83	Platinum	243 Platinum Koins
<input type="checkbox"/> JJ	402	Gold	772 Sapphire Koins
<input type="checkbox"/> MQ	278	Gold	412 Jade Koins
<input type="checkbox"/> NG	63	Sapphire	252 Platinum Koins
<input type="checkbox"/> OP	24	Jade	125 Gold Koins
<input type="checkbox"/> OT	47	Onyx	222 Onyx Koins
<input type="checkbox"/> PD	451	Ruby	1056 Platinum Koins
<input type="checkbox"/> PK	157	Platinum	475 Platinum Koins
<input type="checkbox"/> UC	3	Sapphire	320 Onyx Koins
<input type="checkbox"/> UV	256	Jade	520 Sapphire Koins
<input type="checkbox"/> WS	44	Onyx	165 Platinum Koins
<input type="checkbox"/> YF	16	Platinum	64 Platinum Koins
<input type="checkbox"/> YX	83	Gold	242 Ruby Koins
<input type="checkbox"/> ZR	244	Sapphire	600 Gold Koins

## Neue Charaktere

Sarg	Betrag	Münzfarbe	Freigeschalteter Bonus
<input type="checkbox"/> CN	3003	Platinum	Unlocked Character: Cyrax
<input type="checkbox"/> IV	208	Ruby	Unlocked Character: Frost
<input type="checkbox"/> KI	2931	Sapphire	Unl. Char.: Princess Kitana
<input type="checkbox"/> LL	3822	Gold	Unlocked Character: Reptile
<input type="checkbox"/> MW	3317	Jade	Unlocked Character: Hsu Hao



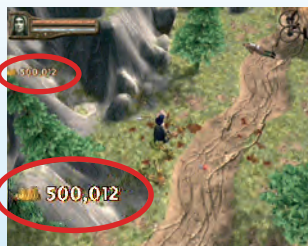


## DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation<sup>2</sup>  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

# Baldur's Gate: Dark Alliance 2

Seite 2



☛ Cheater kommen nicht nach Valhalla, aber sie habens leichter.



☛ Erst speichern und dann Häufchen mit Items anlegen.



☛ Ablegen nicht möglich? Lauft einfach ein Stück weiter!



☛ Nachdem alles abgelegt wurde – einfach Charakter wechseln!

### Gegenstände duplizieren

Habt ihr Geldsorgen? Dann dupliziert einfach wertvolle Gegenstände und verkauft sie beim Händler um die Ecke! Wie das geht? Recht simpel:

Sucht euch einen Speicherpunkt und räumt ringsherum alle Gegner weg. Speichert jetzt ganz normal euren Spielstand ab. Geht ein paar Schritte vom Speicherpunkt weg. Wechselt jetzt in das Menü mit euren Habseligkeiten.

Sucht dort die wertvollsten Gegenstände aus und legt diese mit der -Taste auf dem Boden ab. Sobald das Limit erreicht ist, informiert euch das Spiel, dass nichts mehr abgelegt werden kann.

Denkste! Lauft einfach einige Schritte weiter, bis der Haufen abgelegter Gegenstände nicht mehr zu sehen ist. Hier legt ihr aufs Neue weitere mitgeführte Habseligkeiten ab. Wiederholt das, bis ihr nackt und wehrlos dasteht. Lauft so weit weg, dass keiner der Haufen mehr zu sehen ist. Importiert jetzt den Charakter aus dem Spielstand, den ihr vor der Ablage-Aktion angelegt habt (nicht den Spielstand einladen!).

Jetzt steht ihr wieder im Spiel, mit abgespeichertem Charakter und vollem Inventar. Und ihr könnt die ganzen schönen Häuflein zusammenraffen. Wiederholt das so oft ihr wollt, es klappt fast an jeder Stelle des Spiels.

PlayStation<sup>2</sup>  
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

# Mortal Kombat: Deadly Alliance

Seite 2



<input type="checkbox"/> PN	684	Onyx	Blaze
<input type="checkbox"/> SA	3780	Ruby	Unlocked Character: Jax Briggs
<input type="checkbox"/> TI	4022	Gold	Unlocked Character: Nitara
<input type="checkbox"/> UR	6500	Sapphire	Unlocked Character: Draamin
<input type="checkbox"/> XG	3116	Jade	Unlocked Character: Raiden
<input type="checkbox"/> YP	511	Gold	Mokap

### Neue Arenen

Sarg	Betrag	Münzfarbe	Freigeschalteter Bonus
<input type="checkbox"/> DS	1472	Ruby	Unlocked Arena: Nethership
<input type="checkbox"/> HP	2093	Onyx	Unlocked Arena: House of Pekara
<input type="checkbox"/> II	1843	Gold	Unlocked Arena: Lava Shrine
<input type="checkbox"/> KR	4222	Sapphire	Unlocked Arena: Palace Grounds
<input type="checkbox"/> PW	2006	Sapphire	Unlocked Arena: Sarna Ruins
<input type="checkbox"/> WT	1400	Jade	Unlocked Arena: Dragonfly
<input type="checkbox"/> ZD	98	Ruby	Unlocked Arena: Moloch's Lair

### Koins

Sarg	Betrag	Münzfarbe	Freigeschalteter Bonus
<input type="checkbox"/> AJ	26	Jade	38 Gold Koins
<input type="checkbox"/> AO	105	Onyx	57 Sapphire Koins
<input type="checkbox"/> AW	76	Gold	88 Ruby Koins
<input type="checkbox"/> BF	264	Platinum	120 Jade Koins
<input type="checkbox"/> CH	48	Jade	92 Sapphire Koins
<input type="checkbox"/> CL	332	Gold	492 Onyx Koins
<input type="checkbox"/> CS	89	Sapphire	143 Ruby Koins
<input type="checkbox"/> CV	121	Sapphire	71 Jade Koins
<input type="checkbox"/> DA	72	Ruby	18 Sapphire Koins
<input type="checkbox"/> DJ	186	Platinum	98 Ruby Koins

<input type="checkbox"/> DN	234	Sapphire	18 Jade Koins
<input type="checkbox"/> HX	238	Onyx	38 Jade Koins
<input type="checkbox"/> IN	37	Sapphire	57 Gold Koins
<input type="checkbox"/> JE	82	Platinum	59 Ruby Koins
<input type="checkbox"/> JL	168	Onyx	92 Gold Koins
<input type="checkbox"/> KN	7	Sapphire	15 Gold Koins
<input type="checkbox"/> KS	503	Platinum	216 Jade Koins
<input type="checkbox"/> KU	219	Jade	322 Platinum Koins
<input type="checkbox"/> MF	58	Jade	102 Onyx Koins
<input type="checkbox"/> NK	77	Jade	116 Onyx Koins
<input type="checkbox"/> OM	88	Ruby	177 Jade Koins
<input type="checkbox"/> PO	71	Ruby	108 Gold Koins
<input type="checkbox"/> PR	11	Platinum	25 Sapphire Koins
<input type="checkbox"/> PU	175	Ruby	267 Onyx Koins
<input type="checkbox"/> QH	342	Jade	638 Onyx Koins
<input type="checkbox"/> RN	203	Platinum	208 Gold Koins
<input type="checkbox"/> RO	27	Gold	1 Shiny Ruby Koin
<input type="checkbox"/> RT	374	Gold	258 Platinum Koins
<input type="checkbox"/> RZ	317	Sapphire	473 Gold Koins
<input type="checkbox"/> SG	94	Ruby	97 Platinum Koins
<input type="checkbox"/> SV	145	Ruby	36 Sapphire Koins
<input type="checkbox"/> TD	118	Ruby	172 Platinum Koins
<input type="checkbox"/> TU	197	Gold	98 Onyx Koins
<input type="checkbox"/> TW	129	Ruby	180 Gold Koins
<input type="checkbox"/> UG	245	Onyx	67 Platinum Koins
<input type="checkbox"/> UK	35	Onyx	45 Platinum Koins
<input type="checkbox"/> UM	33	Platinum	50 Gold Koins
<input type="checkbox"/> US	72	Platinum	32 Sapphire Koins



**www.ultimategaming.de**



**Findet Nemo**  
Bestell-Nr. 300 158  
SMS-Code: SHOP NEMO  
39.95 € (US\$ 0)



**James Bond: Alles oder Nichts**  
Bestell-Nr. 300 165  
SMS-Code: SHOP ALLES  
56,95 € (US\$ 16)



**Gran Turismo 3 A spec Platinum**  
Bestell-Nr. 300 022  
SMS-Code: SHOP GT3P  
29,50 € (UStk 0)



**Splinter Cell  
Platinum**  
Bestell-Nr. 300 162  
SMS-Code: SHOP SPLINTERP  
29.50 € (US\$ 16)



**Bestell-Nr. 300 145**  
**SMS-Code: SHOP RTLSKI**  
**39,95 € (USK 0)**



**XIII**  
Bestell-Nr. 300 138  
SMS-Code: SHOP XIII  
59,95 € (USK 16)



**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 €

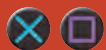


**Eye Toy: play**  
**PS2-Bundle & Kamera**  
Bestell-Nr. 300 155  
SMS-Code: SHOP PS2EYETOY  
199,- € (US\$ 0)



**www.ultimategaming.de**





# PlayStation2 – Movies & DVD

Unsere Movie-Sektion  
wird präsentiert von

## MOVIE-NEWS



### Blood Rayne

Noch ein Spiel-Film: Dr. Uwe Boll hat sich die Filmrechte am hierzulande indizierten Actionspiel "Blood Rayne" gesichert. Boll wird den Horrorstreifen produzieren und selbst Regie führen. Ihm steht nach eigener Angabe ein Budget in Höhe von 30 Millionen U.S.-Dollar zur Verfügung – damit lässt sich doch was anfangen.

Spielefan Boll hat bereits den (ebenfalls indizierten) Sega-Shooter "The House of the Dead" verfilmt. Der missratene Trash-Streifen kam bei uns nie in die Kinos und erscheint in Kürze auf DVD. Derzeit dreht Boll in Vancouver (Kanada) einen weiteren Spiel-Film: "Alone in the Dark" mit Christian Slater und Tara Reid in den Hauptrollen.



Die Lack-und-Leder-Heldin gefällt hoffentlich auch auf der Leinwand.

Regie: Dr. Uwe Boll | Kinostart: 2005

Laufzeit: – | Einschätzung: ★★★★★

### Fear Effect

Boll geht shoppen: Nach "Blood Rayne" hat sich der Wermelskirchener Filmproduzent auch die Rechte an der PlayStation-Serie "Fear Effect" gesichert.

Da die Arbeiten am PS2-Spiel "Fear Effect: Inferno" 2003 eingestellt worden sind, wird das storylastige Action-Adventure mit den zwielichtigen Helden exklusiv auf der Kinoleinwand weitergeführt. Bolls Kommentar zu dem Deal: "Fear Effect" ist ein fantastisches Spiel mit einer düsteren Story. Ich will einen Film in der Art von '3 Engel für Charlie' drehen, wobei die sexy Heldinnen aber mehr Tiefe haben". Da sind wir ja mal gespannt.

Regie: Dr. Uwe Boll | Kinostart: 2005

Laufzeit: – | Einschätzung: ★★★★★



Die Ex-Prostituierte Hana ist eine Heldin mit einer sehr dunklen Seite...

### Eine schrecklich nette Familie

Packt die DVD-Fernbedienung und öffnet die Lade eurer PlayStation2 – die Bundys wollen einziehen: Nachdem Columbia TriStar 2003 eine Compilation mit zehn der besten Folgen veröffentlicht hatte ("Best of Bundy Vol. 1+2"), kommt am 27. April endlich das, worauf Fans schon ewig warten: "Eine schrecklich nette Familie – Die erste Staffel" – verbunden mit der Aussicht auf alle weiteren Seasonboxen der Kultserie.

Mal ehrlich: Dieser Schritt war längst überfällig, schließlich sind weit weniger populäre TV-Serien (z.B. "Twin Peaks") schon längst auf DVD zu haben. Schön: Columbia will mit attraktivem Preis für die lange Wartezeit entschädigen. Nur 30 Euro soll die Box mit der ersten Staffel kosten. Verglichen mit anderen Seasonboxen, die meist 50 Euro kosten, ist das ein echtes Schnäppchen.

Über die Extras der ersten Bundy-Box ist zurzeit noch wenig bekannt, auf jeden Fall soll es aber ein dickes Background-Special mit Interviews, Anekdoten und Hintergrundberichten geben. Fans sollten sich den 27. April also unbedingt im Kalender anstreichen.



Titel: Eine schrecklich nette Familie – Erste Staffel

Preis: 26 Euro | Erscheint: 27.04.2004

Schrecklich (nett): Die Bundys vor 17 Jahren. (V.l.) Kelly, Peg, Al, Bud und Hund Buck.



Filmgenuss pur mit der PlayStation2 –  
dem meistgekauften DVD-Player!

## NEU IM KINO

## MUSIK-DVDs



Neuer Blockbuster vom Drehbuchautor von "Meine Braut, ihr Vater und ich" mit dem Traumpaar des Jahres Stiller und Aniston!

### ...und dann kam Polly

Erstens kommt es anders... Ruben Feffer (Ben Stiller) ist Risikoanalytiker und lebt auch privat ein vollkommen durchkalkuliertes Leben. Doch als er seine Gattin auf der Hochzeitsreise in flagranti mit dem Tauchlehrer erwischt, bricht seine Welt zusammen. Als ihm dann auch noch das personifizierte Chaos, seine Jugendliebe Polly (Jennifer Aniston) über den Weg läuft, nimmt das Schicksal seinen Lauf...

Verleih: United Int. Pict.

Kinostart: 04.03.2004

Laufzeit: ca. 90 Minuten

Einschätzung: ★★★★★



Ed verlässt mit einem Riesen seine Heimatstadt, verliert sich in einem verzauberten Wald und kämpft mit einem Werwolf im Zirkus.

### Big Fish

Ihr wollt die Wahrheit erfahren über einen wirklich großen Fisch? Edward Bloom (Albert Finney) war ein Held, ein Abenteurer – zumindest, wenn man seinen wahrhaft fantastischen Geschichten Glauben schenkt. Sein Sohn William mag diese Lügen nicht mehr hören, glauben will er sie schon lange nicht mehr. Als Ed Jahre später im Sterben liegt, unternimmt William einen letzten Versuch herauszufinden, wer Edward Bloom wirklich war.

Verleih: Columbia Tristar

Kinostart: 25.03.2004

Laufzeit: ca. 118 Minuten

Einschätzung: ★★★★★

### JUSTIN TIMBERLAKE

Live from London – Limited Edition



"Live from London" enthält einen 45 Minuten langen Mitschnitt von Justins Konzert in der Londoner Royal Albert Hall und zusätzlich eine Audio-CD mit vier Songs. Weitere lohnenswerte Zugaben bleibt die Limited Edition schuldig – an Extras beinhaltet die Scheibe nur eine Bildergalerie mit Backstage-Aufnahmen sowie das Musikvideo "I'm Lovin' it". Laufzeit: ca. 70 Minuten, DD 5.1 und 2.0 Stereo, Bild in 1:33:1.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★

Populär wie nie:  
Justin Timberlake



### THE BEATLES

The first U.S. Visit



Die Doku (ca. 81 Min.) zeigt begehrte Backstage-Aufnahmen, das erste Konzert im Washington Coliseum sowie die legendären Beatles-Auftritte in der Ed Sullivan Show. Zu den Songs auf der Scheibe zählen u.a. "All my Loving", "She loves you", "This Boy" und natürlich "I want to hold your Hand". Nicht verwendete Szenen und einen Blick hinter die Kulissen findet man im Making of (ca. 50 Min., dt. UT). Bild: 1:33:1, Ton: PCM Mono, DD 2.0 Stereo.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★

### PUSSY BEATS

Hot Movies & Sexy Tunes



"Pussy Beats" bietet 20 Kurzfilme, die durch ihre betont romantische bzw. erotische Inszenierung aus dem Rahmen fallen. Begleitet werden die Videoclips von den elektronischen Klängen bekannter Acts wie Kim Mono oder Jane Bond. Der DVD liegt zusätzlich eine Bonus-Disc mit 13 Songs bei (u.a. "Jackie B.", "Cool" und "Raman"). Das Bild ist entweder in 1.85:1 oder in Vollbildformat gehalten. Als Tonspuren gibt es DD 5.1 und 2.0 Stereo.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★

### THE STORY OF THE UNDERTONES

Teenage Kicks



Die Undertones zählen zu den Wegbereitern des Punkrock. 1984 löste sich die Band nach ausbleibendem Erfolg auf. Wer mehr über Bradley, Doeherty, Sharkey und die O'Neill-Brüder erfahren möchte, der findet auf dieser DVD eine einstündige Doku mit Liveaufnahmen, Interviews mit Bandmitgliedern und Footage ihrer Reunion im Jahr 1999. Die Dokumentation liegt im anamorphierten 1.85:1-Bildformat vor. Die Tonspuren: DD 5.1 und DD 2.0.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★



# DVD-Filme im Test

## American Pie –

### Jetzt wird geheiratet

Die "American Pie"-Clique ist zurück – und diesmal wird es ernst, denn Jim hält um Michelles Hand an.

**Der Film:** Trotz festlicher Hochzeitsstimmung bietet Teil 3 einige der besten (und auch vulgärsten) Gags der Serie. Vor



Der große Tag: Auch im dritten Teil sorgt die Truppe wieder für beste Laune.

allem Seann William Scott als Stifler läuft zur absoluten Höchstform auf.

**Die DVD:** Der erste "American Pie" in Cinemascope präsentiert sich weitgehend rauschfrei, aber stellenweise nicht sonderlich scharf. Auch beim dritten Teil macht lediglich der Pop-/Rock-Soundtrack regen Gebrauch von Subwoofer und Surrounds. Als Extras werden zwei Audiokommentare, unveröffentlichte Szenen, "Das schräge Hochzeitsvideo", usw. geboten.

**Das Fazit:** "Jetzt wird geheiratet!" bringt die "American Pie"-Serie (vorerst) zu einem würdigen Abschluss.

	<b>PS2 DVD-Test</b>
	<b>GENRE:</b> Komödie   <b>FSK:</b> 16
	<b>PREIS:</b> ca. € 20,-
	<b>ET:</b> erhältlich
	<b>AUDIO:</b> D/E 5.1 2 Audiokomm. (dt. UT) UT D,EFH
<b>BILD:</b> 2.35:1 (16:9)	
<b>FILM:</b> ★★★★★ <b>DVD:</b> ★★★★★	

## Good bye, Lenin! Deluxe 3-Disc-Edition

Mit den Preisen, die "Good bye, Lenin!" einheimste, ließen sich Schränke füllen. Jetzt gibt's den Streifen als edle 3-Disc-Edition.

**Der Film:** Regisseur Wolfgang Becker setzte das Schicksal einer Ostberliner Familie im Wendejahr 1989 mit viel Ironie und guter Recherche, aber auch einigen Längen um. International verbuchte der Film durchschlagenden Erfolg. Wer sich gerne mit einem Augenzwinkern an die jüngere deutsche Geschichte erinnern will, der ist mit "Good bye, Lenin!" hervorragend bedient.



Mit zahlreichen Ost-Relikten lässt Alex für seine Mutter die DDR wiederauferstehen.

**Die DVD:** Hier sind keine Veränderungen gegenüber der Standard-Version festzustellen: Bei den kräftigen Farben sticht das Rot heraus. Die Detailschärfe schwankt aufgrund des teilweise eingespielten Archivmaterials. Wenn auch genrebbedingt die Anlage nicht an die Grenzen gebracht wird, kommen die Surroundspeaker und der Bass in einigen Sequenzen zum Einsatz. Zusätzlich zu den Extras der Einzel-DVD wartet die Deluxe-Edition mit zwei weiteren DVDs auf, die insgesamt etwa 300 Minuten Boni enthalten. Darunter: fünf Making of's, eine Spiegel TV-Reportage, geschnittene Szenen sowie eine Fotogalerie mit ca. 60 Bildern.

**Das Fazit:** Dank der höchst informativen Extras dürfte die neue Version Pflicht für alle Filmliebhaber sein.

	<b>PS2 DVD-Test</b>
	<b>GENRE:</b> Komödie   <b>FSK:</b> 6
	<b>PREIS:</b> ca. € 35,-
	<b>ET:</b> 27.02.2004
	<b>AUDIO:</b> Deutsch DD 5.1 Digitalaudiodeskription für Blinde, 2 Audiokom.
<b>BILD:</b> 1.85:1 (16:9)	
<b>FILM:</b> ★★★★★ <b>DVD:</b> ★★★★★	



Sie setzen alle Hebel in Bewegung, um dem Drogenboss das Handwerk zu legen.

## Bad Boys 2

Acht Jahre nach ihrem ersten Auftritt räumen Will Smith und Martin Lawrence erneut im sonnigen Florida auf.

**Der Film:** Es lebe die Zerstörungswut! Bruckheimer und Bay bleiben sich treu und liefern genau das ab, was man von ihnen erwartet: Krawallkino mit Knalleffekt. Dass man hier keine subtile Logik oder Anregungen zu philosophischen Grundsatzdebatten erwarten kann, sollte jedem klar sein. Rechnet besser mit dem aufwändigsten und lautesten Buddy-Movie seit langem.

**Die DVD:** Kameramann Amir Mokri fing die Action in für Bay typischen Bildern ein, die auf der DVD bestens wiedergegeben werden. Warme Töne reichen kühleren die Hand. Das Geschehen präsentiert sich in einer ausgezeichneten Schärfe, die feinste Details sichtbar macht. Satt knatternde Maschinengewehre, brummende Autos und dröhnende Explosionen werden einem aus allen Ecken um die Ohren gehauen.

Der Soundtrack ist extrem aggressiv und dynamisch. Das Angebot an Zusatzmaterial sieht auf den ersten Blick größer aus, als es tatsächlich ist. Dennoch stellt es zufriedener als so manche mit PR-Material und Eigenlobhudeleien voll gestopfte Scheibe. Die Extras geben einen informativen Blick hinter die Kulissen und konzentrieren sich dabei auf die vorherrschenden Action-einlagen, Stunts und CGI-Effekte.

**Das Fazit:** Ihr habt einen leistungsstarken Receiver, der euer Lautsprechersystem ordentlich befeuern kann? Dann ist dies die Scheibe, an der kein Weg vorbei führt!

	<b>PS2 DVD-Test</b>
	<b>GENRE:</b> Action   <b>FSK:</b> 16
	<b>PREIS:</b> ca. € 20,-
	<b>ET:</b> 23.03.2004
	<b>AUDIO:</b> Deutsch DD 5.1 Englisch DD 5.1 UT D/E/TR
<b>BILD:</b> 2.40:1 (16:9)	
<b>FILM:</b> ★★★★★ <b>DVD:</b> ★★★★★	



Import-Hits: UNDERWORLD · FREDDY VS. JASON · SWIMMING POOL

DVD VISION

# DVD VISION

Ausgabe  
03/2004

## Heimkino von A-Z

Technik-Know-how einfach erklärt:  
Jetzt können Sie mitreden!

### Good bye, Lenin!

Die Deluxe Edition des Erfolgsfilms  
mit sagenhaftem Bonusmaterial

### Die Rückkehr des Horrorfilms

Gepflegtes Gruseln liegt voll im Trend

# BAD BOYS II

Mehr Action, mehr Stunts, mehr Gags, mehr Spannung –  
die „Bad Boys“ melden sich auf einer klasse DVD zurück!

#### TRAUMHAFTER RECEIVER VON YAMAHA



**Kauf Tipp:** Der brandneue  
RX-V1400 setzt in seiner  
Preisklasse in jeder  
Beziehung Maßstäbe

#### DER NEUE STERN AM KINOHIMMEL



**Topaktuell:** Sharps XV-  
Z200 ist einer der ersten  
Projektoren mit voller PAL-  
Auflösung im 16:9-Format

**Jetzt  
am  
Kiosk!**

## Heimkino von A-Z:

Technik-Know-How  
einfach erklärt: Jetzt  
können Sie mitreden!

## Bad Boys II im großen DVD-Test:

Mehr Action, mehr  
Stunts, mehr Gags,  
mehr Spannung

## Jetzt 3x DVD VISION für nur 6 € testen:

Sie sparen über 30%!  
Tel. 01805/909087 (0,12 €/Min.)  
oder Mail: [abo@dvdvision.de](mailto:abo@dvdvision.de)



# Boyz'n the Hood

## – Jungs im Viertel – Special Edition

Das realitätsnahe Ghettondrama aus Los Angeles gefürchtetem Viertel South Central kommt jetzt als Special Edition auf DVD.

**Der Film:** Kann man trotz aller Ungerechtigkeiten auf dem Pfad der Tugend bleiben? Regisseur John Singleton's Drama liefert einen Denkanstoß, indem es uns das Schicksal eines jungen Schwarzen zeigt, der sich plötzlich diesem Problem gegenüber

sieht. "Oscar"-Preisträger Cuba Gooding Jr. weiß seine Rolle glaubwürdig zu verkörpern. Ebenfalls überzeugend: Laurence Fishburne.

**Die DVD:** Viele Aufnahmen wirken unruhig. Auch die Schärfe ist nicht immer optimal. Die Farben wirken weitgehend natürlich und harmonisch. Wie schon das Original bietet auch die deutsche Fassung nur Surroundsound. Dieser schlägt sich jedoch tapfer. Als Boni der Doppel-DVD werden ein aufschlussreiches Making of, zwei gelöschte Szenen, zwei coole Musikvideos, usw. geboten.

**Das Fazit:** Auch nach 13 Jahren hat das Drama nichts von seiner Aussagekraft verloren. Die SE-Extras sind äußerst informativ.



Drive by: Doughboy (Ice Cube) versorgt seine Nachbarschaft mit Stoff.

<b>PS2 DVD-Test</b>	
	<b>GENRE:</b> Drama   FSK: 16 <b>PREIS:</b> ca. € 20,- <b>ET:</b> erhältlich <b>AUDIO:</b> D/E/ESP/I/F 2.0 DS Audiokommentar (dt. UT) UT D/I/ESP/NL/AR/... <b>BILD:</b> 1.85:1 (16:9)
<b>FILM:</b> ★★★★★ <b>DVD:</b> ★★★★★	

# Extreme Rage

Mit der Rolle als tougher Cop wollte Vin Diesel seinen Ruf als Action-Superstar untermauern.

**Der Film:** Die "Knallharter Bulle riskiert Karriere und Leben, um einen Verbrecher zu fassen"-Story ist so alt wie das Actiongenre selbst. Doch so lange diese nur gut genug verpackt ist, stören sich daran nur wenige. "Extreme Rage" ist jedoch nicht vollauf überzeugend. Einige Längen unterbrechen wilde Schießereien.



Sean, auf den Straßen von L.A. aufgewachsen, ist ein harter Bulle. Echt!

**Die DVD:** Die Farben des Bildes sind satt, die Schärfe ist ausgewogen, wenn auch nicht perfekt. Der Kontrast ist ebenfalls positiv zu bewerten. Ebenso wie schon die U.S.-Fassung bietet auch die deutsche Version einige gute Surroundeffekte. Insbesondere die Ballereien könnten aber etwas mehr Dynamik vertragen. Der Subwoofer kommt trotzdem nicht zu kurz und wirkt in einigen Szenen sogar übertrieben. Ein mageres Bild bietet sich uns in den Extras: Gerade mal sieben deleted Scenes, die auf eine Gesamtlauzeit von etwa 10 Minuten kommen und ein anamorpher, englischsprachigen Original-Kinotrailer (ca. 2 Min).

**Das Fazit:** Simple, anspruchslose Action für zwischendurch. Auch die Extras der DVD können nicht überzeugen.

<b>PS2 DVD-Test</b>	
	<b>GENRE:</b> Action   FSK: 16 <b>PREIS:</b> ca. € 20,- <b>ET:</b> erhältlich <b>AUDIO:</b> Deutsch DD 5.1 Englisch DD 5.1 UT D, DfH, E <b>BILD:</b> 2.35:1 (16:9)
<b>FILM:</b> ★★★★★ <b>DVD:</b> ★★★★★	



Carly (Emmanuelle Chriqui) hat sich offensichtlich das falsche Versteck ausgesucht.

# Wrong Turn

Schluss mit lustig! Die Zeit der klamaukigen Teenie-Slasher-Streifen ist vorbei. "Wrong Turn" ist brutal, blutig und humorlos!

**Der Film:** Hinterwäldler machen Jagd auf Menschen, um diese zu verspeisen. Hier regieren nicht eine innovative Story oder außergewöhnliche Darstellerleistungen, sondern harte Schockmomente und blutige Effekte. Die Inszenierung ist fesselnd und kompakt – nichts für schwache Nerven.

**Die DVD:** Die Farben des anamorphen 1.85:1-Bildes wirken sehr natürlich. Zudem kann der ausgewogene Kontrast auch in den vielen Nachtaufnahmen überzeugen. Das Klangbild der DVD steht dem des U.S.-Pendents in nichts nach. Viele kleinere und gut ortbare Umgebungsgeräusche lassen die Waldgegend lebendig werden und tragen ihren Teil zur Atmosphäre bei. Auch der Subwoofer-Einsatz kommt nicht zu kurz. Die Kaufversion beinhaltet den anamophen deutschsprachigen Trailer zu "Wrong Turn" und Bio- und Filmografien zu den Darstellern Desmond Harrington, Eliza Dushku, Emmanuelle Chriqui, Jeremy Sisto, Kevin Zegers, Lindy Booth sowie zu Regisseur Rob Schmidt, Produzent Robert Kulzer und Trickeffekt-Guru Stan Winston. Dazu gibt's eine achteilige Trailershow.

**Das Fazit:** Zeitgemäßer Schocker, der durch die Humorlosigkeit und guten Effekte aus der Stan-Winston-Schmiede glaubwürdiger wirkt als die meisten Horrorstreifen der letzten Jahre. "Wrong Turn" lässt den sonntäglichen Waldspaziergang in einem ganz neuen Licht erscheinen.

<b>PS2 DVD-Test</b>	
	<b>GENRE:</b> Horror   FSK: 16 <b>PREIS:</b> ca. € 20,- <b>ET:</b> 18.03.2004 <b>AUDIO:</b> Deutsch DD 5.1 Deutsch dts Englisch DD 5.1 <b>BILD:</b> 1.85:1 (16:9)
<b>FILM:</b> ★★★★★ <b>DVD:</b> ★★★★★	





SASSENHAGEN

Waghalsige **Stunts**, jede Menge coole **Sprüche** und granatenschnelle **Verfolgungsjagden**. Produzent **Luc Besson** lässt auf dieser **Taxi-Collection** den Motor auf **Hochtouren** laufen!



**4 DVDs: Die 3 Filme und eine komplette Bonus-Disc! Alle Filme deutsch und französisch Dolby Digital 5.1! Mehr als 2 Stunden Bonusmaterial!**

überall im Handel! Ab 08. März 2004



universum film  
a unit of rti group

ufa  
home entertainment

TÖBIS

DVD DIE VIERTE DIMENSION  
www.DVD-DieVierteDimension.de





# DVD-Neuheiten & Charts

Welche Hollywood-Knaller erscheinen demnächst auf DVD? OPM2 präsentiert die Highlights der kommenden Monate und die zurzeit beliebtesten DVDs.

## Neuheiten – März 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
12 MONKEYS (NEUAUFLAGE)	Science-Fiction	Concorde	☆☆☆☆	03. März
AKTE X – SEASON 8	Mysterie-Serie	Fox	☆☆☆☆	06. März
BAD BOYS 2	Action	Columbia	☆☆☆☆☆	23. März
BALLISTIC: ECKS VS. SEVER	Action	Universum	☆☆	08. März
BASIC	Thriller	Universum	☆☆☆	08. März
BULLETPROOF MONK	Action	Concorde	☆☆☆	03. März
DER KÖNIG DER LÖWEN 3	Zeichentrick	Buena Vista	☆☆☆	11. März
DER MIT DEM WOLF TANZT – SE	Western	Kinowelt	☆☆☆☆☆	23. März
DREIZEHN	Drama	Fox	☆☆☆	06. März
FRIENDS – STAFFEL 9	Comedy-Serie	Warner	☆☆☆☆	19. März
HOLLYWOOD COPS	Thriller	Columbia	☆☆	09. März
IDENTITÄT	Thriller	Columbia	☆☆☆☆	23. März
LA BOUM – DIE FETE	Komödie	Universum	☆☆☆	08. März
LA BOUM – DIE FETE GEHT WEITER	Komödie	Universum	☆☆☆	08. März
SWIMMING POOL	Thriller	Paramount	☆☆☆	29. März
THE FOG – NEBEL DES GRAUENS (SE)	Horror	Kinowelt	☆☆☆☆	23. März
TRICKS	Komödie	Warner	☆☆☆☆	19. März
WERNER – DIE BOX (5 DVDS)	Zeichentrick	Highlight	☆☆☆☆	29. März
WRONG TURN - SE	Horror	McOne	☆☆☆	18. März

## Neuheiten – April 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
DAS MEDAILLON	Action	Columbia	☆☆☆	06. April
DAS WUNDER VON BERN	Drama	Universal	☆☆☆☆	29. April
EINE SCHRECKLICH NETTE FAMILIE – ERSTE STAFFEL	Comedy-Serie	Columbia	☆☆☆☆	27. April
EIN (UN)MÖGLICHER HÄRTEFALL	Komödie	Universal	☆☆☆☆	15. April
FINDET NEMO	Animation	Buena Vista	☆☆☆☆☆	01. April
IRGENDWANN IN MEXICO	Action	Columbia	☆☆☆☆	06. April
MASTER & COMMANDER	Action	Fox	☆☆☆☆	19. April
MATRIX REVOLUTIONS	Science-Fiction	Warner	☆☆☆☆	01. April
SCHINDLERS LISTE	Drama	Universal	☆☆☆☆☆	02. 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

## Neuheiten – Mai 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
KILL BILL – VOLUME 1	Action	Buena Vista	☆☆☆☆☆	13. Mai
LUTHER	Drama	Universal	☆☆☆	27. Mai
STAR TREK: VOYAGER – SEASON 1	Sci-Fi-Serie	Paramount	☆☆☆☆	03. Mai
TATSÄCHLICH ... LIEBE	Romanze	Universal	☆☆☆☆	27. Mai
THE LAST SAMURAI	Abenteuer	Warner	☆☆☆☆☆	07. Mai

## DVD-Charts

Welche DVDs verkaufen sich zurzeit am besten? Orientiert euch an den aktuellen Verkaufscharts des Online-Händlers [amazon.de](http://amazon.de).

1 ➔



### Fluch der Karibik

Darsteller: Johnny Depp, Orlando Bloom

Regie: Gore Verbinski

Fazit: Johnny Depp hatte mal wieder Lust auf Mainstream – mit Erfolg.

2 NEU



### ER Emergency Room – Staffel 1

Darsteller: Anthony Edwards, George Clooney

Regie: Rod Holcomb, Mimi Leder

Fazit: 24 Episoden plus Pilotfilm – Fans der Kultserie werden gut bedient.

3 ➔



### Hero

Darsteller: Jet Li, Maggie Cheung

Regie: Yimou Zhang

Fazit: Ungewöhnliche Martial-Arts-Oper mit fantastischen Kampfszenen.

4 NEU



### Tränen der Sonne

Darsteller: Bruce Willis, Monica Bellucci

Regie: Antoine Fugua

Fazit: Klischeebeladenes Action-Drama mit zugkräftigen Darstellern.

5 NEU



### Der König der Löwen 3

Darsteller: –

Regie: Bradley Raymond

Fazit: Herrlich überdrehter Zeichentrickspaß mit Timon und Pumbaa.

6 ➔



### Der Herr der Ringe: Die zwei Türme – SEE

Darsteller: Elijah Wood, Sir Ian McKellen

Regie: Peter Jackson

Fazit: Die um 43 min. erweiterte Fassung sollte in keiner Sammlung fehlen.

7 ➔



### Donnie Darko

Darsteller: Jake Gyllenhaal, Jena Malone

Regie: Richard Kelly

Fazit: Reizvolle Mischung aus Drama und Komödie, gefällt aber nicht jedem.

8 ➔



### Robbie Williams

Darsteller: Robbie Williams

Regie: –

Fazit: 375.000 Fans machen die Konzerttage in Knebworth unvergesslich.

9 ➔



### 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!

10 NEU



### La Boum 1 & 2

Darsteller: Sophie Marceau, Claude Brasseur

Regie: Claude Pinoteau

Fazit: Die Mutter aller Teeniefilme und der Nachfolger in einer Special Edition.





THIS WAY | **TO FAME**

# ARE **YOU** THE **CHAMPION?**

BEWEISE DEIN KÖNNEN IN 18 PC- UND KONSOLEN-LIGEN  
UND SPIEL DICH ZUM GROßEN LIVE-FERNSEH-EVENT BEI 





# PlayStation2 Hi-Tech-News

**Mehr Technik-Power für mehr Spielspaß: Neues PS2-Zubehör und interessante Technologie-Entwicklungen unter der Lupe.**

## Speedlink Bullfrog Pad

15 Euro will Speedlink für das "Bullfrog Pad" haben. Genau wie der Preis bewegen sich auch die Qualitäten des Controllers im Mittelfeld. Er liegt gut in der Hand, hat exakte Analog-Sticks und das Steuerkreuz ist ausreichend präzise. Die Feuerknöpfe liegen für große Daumen viel zu eng beieinander, das hat uns weniger gut gefallen. Das aalglatte Plastik führt zudem schnell zu Schweißhändchen. Insgesamt noch knapp Oberklasse.



PS2 Zubehör-Test	
BULLFROG PAD	
HERSTELLER	Speedlink
PREIS	15 Euro
FUNKTIONALITÄT	7/10
VERARBEITUNG	6/10
ERGONOMIE	6/10
PREIS/LEISTUNG	7/10
GESAMT	7/10
Ein ordentliches Pad, das seinem Preis angemessene Leistungen bietet.	

## BigBen Scartbox

PS2 Zubehör-Test	
SCARTBOX	
HERSTELLER	BigBen
PREIS	20 Euro
FUNKTIONALITÄT	8/10
VERARBEITUNG	6/10
ERGONOMIE	7/10
PREIS/LEISTUNG	8/10
GESAMT	8/10
Praxistauglicher 4-fach-Signalumschalter mit einwandfreier Bildqualität.	

Zu viele Geräte wollen an den Fernseher angeschlossen werden? Dann hat BigBen mit der "Scartbox" das Richtige für euch. Alle vier Eingänge sind RGB-fähig (plus einer S-Video-Buchse), in einer ganz ordentlichen Bildqualität noch dazu. Mechanisch ausgeführte, satt einrastende Umschalter sorgen dafür, dass sich die Quellen nicht gegenseitig stören. Wer sich nicht an der billig wirkenden Aufmachung stört, bekommt einen ordentlichen Gegenwert für sein Geld.



## USB-Headsets

Sonys Partnerschaft mit Logitech entspringt jetzt nach dem "GT Force"-Lenkrad ein weiteres Produkt. Das "USB Headset" ist vornehmlich für PS2-Online-Partien konzipiert, wenngleich der USB-Anschluss auch andere Einsatzmöglichkeiten erlaubt, wie beispielsweise Karaoke singen. Im Vergleich zum Set aus dem "Socom"-Bundle gibt sich der Neuling nicht nur optisch wuchtiger, sondern trumpft auch mit besserer Technik und erweiterter Ausstattung auf. So ist jetzt auch ein Mute-Knopf vorhanden. Der Preis steht noch nicht fest, das Set soll ab März oder April in den Handel kommen. Und zwar nicht einzeln, sondern als Bundle zusammen mit "Socom 2" für rund 20 Euro Aufpreis.

**Titel:** USB Headset

**Hersteller:** Sony | **Preis:** n.n.bek.

Ein Konkurrenzprodukt ist bereits erhältlich: Das "GameTalk" von BigBen kostet 25 Euro, setzt ebenfalls auf USB und ist wie das Sony-Pendant vor allem für PS2-Online-Sessions gedacht. Besonders hochwertig wirkt das klapprige, aus wenig ansehnlichem Plastik konstruierte Headset auf Anhieb nicht. Zumal in BigBens "Karaoke Party"-Pack gleich zwei davon samt Software für schlappe 35 Euro verkauft werden.

**Titel:** GameTalk

**Hersteller:** BigBen | **Preis:** ca. 25 €

## Mad Catz Lynx Wireless

Mad Catz' neuer Funkcontroller hört auf den Namen "Lynx Wireless" und gibt sich im Gegensatz zu anderen Firmen-Neuheiten optisch schlicht. Es erinnert stark ans Original-Sony-Pad, ohne dessen Qualitäten bei Verarbeitung und Ergonomie zu erreichen. Durch das dicke Batteriefach (das Lynx braucht zwei Stück vom Typ Mignon/AA) liegt die Rückseite nicht besonders gut in der Hand.

Analog-Sticks und Digitalkreuz sind ohne Tadel, nur die Feuerknöpfe fallen arg kantig und hart aus und sorgen auf Dauer für schmerzende Daumen. Die Funktechnik

arbeitet absolut problemlos, bis auf eine kleine Nervigkeit: Sie schaltet sich zum Batteriesparen nach ein paar Minuten von selbst ab und muss durch einen Hauptumschalter wieder aktiviert werden.

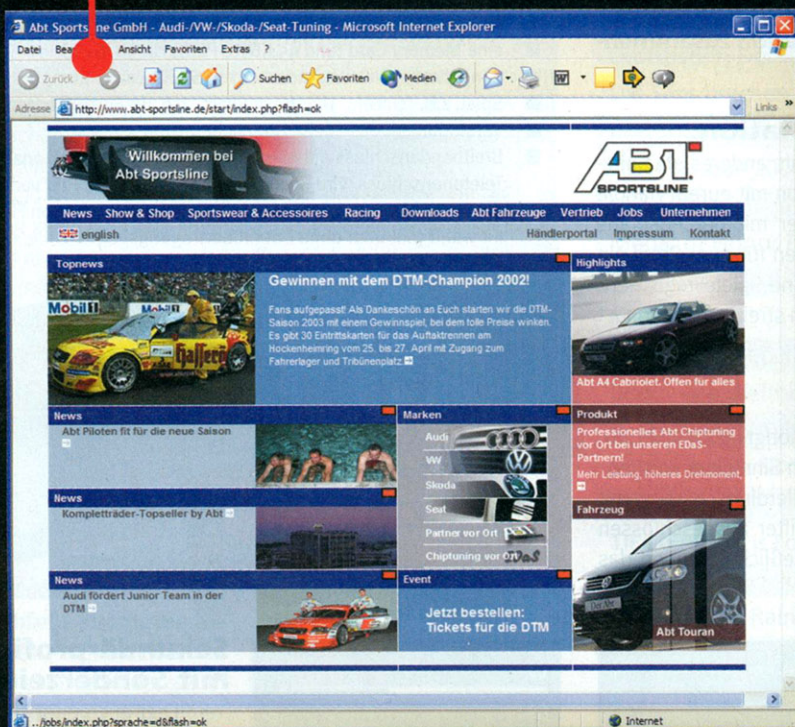
PS2 Zubehör-Test	
LYNX WIRELESS	
HERSTELLER	Mad Catz
PREIS	ca. 50 Euro
FUNKTIONALITÄT	8/10
VERARBEITUNG	7/10
ERGONOMIE	7/10
PREIS/LEISTUNG	7/10
GESAMT	7/10
Durchwegs gute Leistungen zu einem Funkcontroller-typisch hohen Preis.	





**DTM  
CHAMPION  
2002**

**Das Abt Team. Offizieller Boxenzugang.**



**Motorsportmuseum.**

**Online-News. Tuningschmiede.**

**www.abt-sportsline.de**

**Downloads. Fanshop. Racingnews.**



**Der Abt – www.abt-sportsline.de**





# PS2-Network

Fragen, Antworten und Informationen rund ums Thema **"online mit der PS2"**

## Central Station

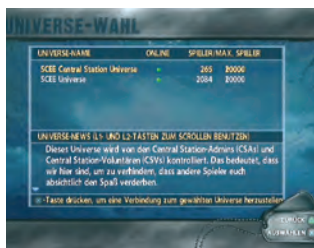
Nachdem sich die Anfragen bei uns häufen, haben wir weitere Infos und Tipps zur Central Station zusammengepackt.

### Euer Handle bei der Central Station

Handle? Das Wort "Handle" bedeutet nichts anderes als Spitzname. Nachdem ihr euch bei der Central Station mit eurem Handle registriert habt, kommt einige Wochen später mit der Post aus England ein zehnstelliger PIN-Code. Gebt diesen für euer Profil ein und fortan seid ihr für alle kommenden Online-Spiele registriert. Auch kann euch keiner mehr euren Spitznamen streitig machen.

### Was bringt die Registrierung bei der Central Station?

Informationen und Feedback. Vor allem benötigt ihr für viele zukünftige Spiele ein festgelegtes Profil. Über den Sinn einer solchen Maßnahme kann man sich zwar streiten, allerdings wird damit sichergestellt, dass Kindschöpfe und Unruhestifter ausgeschlossen werden können. Wir finden die Idee gut – schließlich garantiert das stressfreie Spielen.



Die Registrierung gibt Zutritt zum überwachten SCEE-Server.



Alles auf Deutsch. Ihr könnt auch Sekundärprofile anlegen.

### Was kostet die Registrierung bei der Central Station?

Weder die Registrierung noch die Freischaltung (PIN) sind mit Kosten verbunden. Sämtliche Funktionen der Central Station sind umsonst. Lediglich eure Online-Gebühren fallen an und die hängen vom Provider ab.

### Wo ist das Feld "Akzeptieren" bei der Erstellung von Sekundärprofilen?

Räusper, da haben wir auch erst mal kurz suchen müssen. Nachdem ihr die Nutzungsbedingungen durchgelesen habt, wählt ihr aus, für wen das Sekundärprofil angelegt werden soll (Leiste "Bitte Wählen" anklicken). Fahrt nun mit dem Zeiger auf eine freie Stelle im Hintergrund und haltet **X** gedrückt.

Drückt den linken Analog-Stick nach links und der ganze Kasten wird zur Seite "geschoben". Hier findet ihr den Punkt "Akzeptieren".



Gut versteckt: "Schiebt" mit dem Cursor den Kasten zur Seite.

## 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 SCD (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.)



## Sekundärprofil mit Sonderzeichen?

Legt euch euer Hauptprofil mit einem Nick eurer Wahl bei der Central Station an. Erstellt euch ein Sekundärprofil, nachdem ihr die PIN per Post erhalten habt. Bei der Namenseingabe schaltet ihr mit den Tasten **L1**, **L2** und **R2** durch die verschiedenen Zeichensätze. Dort findet

Leider derzeit nicht möglich: Handles mit Sonderzeichen.

ihr zwar Sonderzeichen wie beispielsweise eckige Klammern usw., aber diese werden als ungültige Eingabe deklariert. Wir hoffen, dass dieses Ärgernis mit der nächsten Version der Network-Access-Disc (NAD) der Vergangenheit angehört.

## Abbruch der Verbindung zur Central Station?

Ihr wollt euch bei der Central Station einloggen. Und es erscheint nach der Meldung "DNAS-Test" die Meldung "Bricht Netzwerk-Verbindung ab. Central Station wird jetzt geladen"? Dann müsst ihr nur ein wenig warten! Die Meldung zeigt an, dass die Daten der Central Station jetzt in den Arbeitsspeicher geschauelt werden. Kurz darauf erscheint ein "halbes" Fenster. Bestätigt den roten Knopf "Schließen". Nach einem weiteren Ladevorgang seid ihr drin in der Central Station.

Viele interpretieren die Meldung "Bricht Netzwerk-Verbindung ab. Central Station wird jetzt geladen" leider falsch und denken, dass gar keine Verbindung zustande kommt. Zugegeben, die Formulierung ist nicht gerade glücklich gewählt. Hoffen wir mal, dass das bei der nächsten Version der Network-Access-Disc (NAD) geändert wird. Übrigens: Als registrierte Benutzer auf der Central Station bekommt ihr in diesem Fall automatisch eine überarbeitete Version der NAD zugeschickt.



## AOL und PS2 Online

Fakten: Zurzeit ist es nicht möglich, mit einem Zugang beim Provider AOL und einem DSL-Modem PS2-Spiele online zu spielen. Ihr benötigt dazu entweder einen Router (der mit den AOL-Spezifikationen kompatibel ist) oder ihr müsst über einen PC ICS (Internet Connection Sharing) erstellen. Router oder ICS "übernehmen" bei der Verbindung den Datenaustausch für die PS2 und leiten alles gezielt weiter. Seid ihr bereits bei AOL registriert und surft mit dem PC, ist das Spielen von PS2-onlinetauglichen Titeln auf jeden Fall möglich! Schon mit der nächsten Version der Network-Access-Disc (NAD) soll dieses Problem der Vergangenheit angehören.

Aufgrund vieler Anfragen haben wir uns einmal mit AOL in Verbindung gesetzt und haben uns am Telefon als Nichtswisser ausgegeben. Vorweg ein fettes Lob an die sehr freundlichen und geduligen Hotline-Mitarbeiter, deren Nervenstärke ist wirklich bewundernswert. Alle unsere Fragen wurden kompetent und sachlich richtig beantwortet (und wir haben uns reichlich dämlich gegeben).

Wer noch Fragen hat zu AOL, findet auf der Homepage [www.aol.de](http://www.aol.de) sehr viele Informationen. Oder ihr ruft an

■ **AOL-Hotline: 01805 / 31 31 64** (0,12 Euro/min.)

AOL bietet für knapp 30 Euro einen Router an (nur bei Bestellung eines T-DSL-Anschlusses – ansonsten schlägt das gute Teil mit knapp 70 Euro zu Buche). Besorgt euch den und fortan könnt ihr auch als AOL-Kunde in die Welten der PS2-Online-Spiele vorstoßen. Was macht der Router eigentlich? Nichts anderes als ein PC! An einen Router schließt ihr alle Geräte (PC, PS2, etc) an. Sobald eines der Geräte eine Verbindung zum Internet aufbauen will, übernimmt der Router die Einwahl und sorgt für den Datenaustausch. Der "Nachteil" eines Routers liegt in diesem Fall darin, dass ihr einen PC benötigt, um alle (recht einfachen) Einstellungen vorzunehmen.



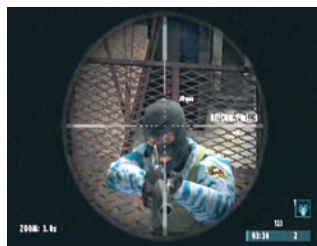
Unter [www.aol.de](http://www.aol.de) könnt ihr alle Infos abrufen.

## Socom 2: U.S. Navy Seals

Als erster Titel bietet "Socom 2: U.S. Navy Seals" eine Netzwerkfunktion an, kurz LAN genannt. Hier könnt ihr über ein Netzwerk aus maximal 16 PS2-Konsolen gleichzeitig ruckelfrei auf Terroristenfang gehen. Das Ganze funktioniert genauso als würdet ihr online spielen. Mindestens zwei Spieler müssen sich zusammenfinden, um ein LAN-Spiel zu starten.

Ob der Nachfolger des besten PS2-Online-Titels allen Erwartungen auch im Praxistest gerecht wird, erfahrt ihr in der kommenden Ausgabe.

➔ **GUNTHER HRUBY**



Auch im Netzwerk könnt ihr andere ins Fadenkreuz nehmen.



Mal eben den Geschützturm übernehmen und Seals aufhalten.

## Alle Online-Spiele im Überblick

### Online-Rating März 2004

TITEL	RATING
Amplitude	2/5
Champions of Norrath	keine Wertung*
Destruction Derby Arenas	2/5
Die Sims brechen aus	keine Wertung*
Everquest Online Adventures	3/5
FIFA Football 2004	2/5
Hardware Online Arena	3/5
Medal of Honor Rising Sun	4/5
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	4/5
Socom 2: U.S. NAVY SEALs	keine Wertung*
SSX 3	3/5
TIF 2004 This Is Football	keine Wertung*
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	keine Wertung*
Tom Clancy's Rainbow Six 3	keine Wertung*
Tony Hawk's Pro Skater 3	2/5
Tony Hawk's Pro Skater 4	3/5
Tony Hawk's Underground	3/5
Twisted Metal Black Online	1/5
Warhammer 40.000: Fire Warrior	2/5
XIII	3/5

#### \*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.

### Woher bekomme ich einen Breitbandanschluss?

Nicht in allen Regionen ist ein Breitbandzugang (beispielsweise DSL-Anschluss) verfügbar. 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/c00/01/47/1476.html>



# Logitech Driving Force Pro

## Das Lenkrad für "Gran Turismo 4"

Hardware-Spezialist Logitech entwickelte zusammen mit den "Gran Turismo"-Machern ein **neues Spitzen-Lenkrad**. OPM2 hat es getestet.



ⓘ Und Stopp: Verwendet ihr das Lenkrad mit einem "normalen" Spiel, begrenzt eine Sperre den Drehwinkel auf insgesamt 180 Grad.



ⓘ Schaltwippen wären zwar schöner gewesen, aber mit den Mikroschaltern auf der Rückseite kann man auch schnell schalten.

Logitech und Polyphony Digital – dieser Allianz war es zu verdanken, dass Konsolenspieler im Sommer 2001 in den Genuss eines Force-Feedback-Lenkrads gekommen sind. Polyphony lieferte die geniale Rennsimulation "Gran Turismo 3: A-spec" und Logitech das dazugehörige Steuergerät Driving Force. Zuvor waren Lenkräder mit Gegendruck Spielhallenbesuchern und PC-Besitzern vorbehalten.

Jetzt sorgen die beiden Firmen erneut für eine kleine Revolution im Zubehör-Segment. Das Driving Force Pro wurde speziell für das kommende "Gran Turismo 4" entworfen und stellt eine konsequente Weiterentwicklung des Vorgänger-Produkts dar. Anders als bei gewöhnlichen Lenkrädern, sei es für PC oder Konsole, beträgt der Drehwinkel nicht nur 110 bis 130 Grad in jede Richtung, sondern satte 450 Grad. Das bedeutet, dass man vom Mittelpunkt aus je eineinviertel Mal nach links und nach rechts lenken

kann. Diese Bewegungsfreiheit vergrößert die Realitätsnähe ganz enorm. Schließlich stoppt ja auch bei einem echten Auto das Lenkrad nicht nach einer viertel Drehung.

Wer nun befürchtet, bei "GT 4" ständig von Anschlag zu Anschlag kurbeln zu müssen, kann sich beruhigen. Normale, stumpfwinklige Kurven erfordern weiterhin nur relativ geringe Lenkbewegungen. Doch in scharfen Haarnadelkurven oder beim Driften kommen die 900 Grad voll zum Einsatz. Dann nämlich lenkt man instinktiv weiter ein und ist überrascht, wenn man nicht schon nach einer viertel Drehung an die Begrenzung stößt. Spielt man danach wieder mit einem herkömmlichen Lenkrad ohne eine solche "Drehfreudigkeit", fühlt man sich merklich eingeschränkt.

Um auch Spiele ohne 900-Grad-Modus wie gewohnt spielen zu können, rastet dabei eine Sperre ein, die das Lenkrad schon nach 90 Grad in beide Richtungen stoppt. So ist der maximale Lenkausschlag klar definiert und man muss ihn nicht erraten.

### Mehr Gegendruck für mehr Fahrspaß

Unserer Meinung nach wäre der 900-Grad-Modus alleine kein Kaufargument für das Driving Force Pro, wenn man bereits ein Force-Feedback-Lenkrad besitzt. Doch das Gerät hat noch mehr zu bieten: Dank stärkerer Motoren ist der Gegendruck nun deutlich größer als



ⓘ In scharfen Kurven müsst ihr schon ein wenig kurbeln, um flüssig heranzukommen.



ⓘ Während eines Drifts merkt ihr dank Force-Feedback, wie der Wagen die Haftung verliert.



ⓘ Fahrt ihr über den Randstein, fängt das Lenkrad an zu schlackern. Gut festhalten!



## Alternativen

Zwar kann keines der zurzeit erhältlichen Lenkräder einen 900-Grad-Modus aufweisen, aber dennoch gibt es einige qualitativ hochwertige und vor allem günstige Alternativen zum Driving Force Pro.

### Driving Force

Passable Force-Feedback-Effekte, hohe Kompatibilität und gute Ergonomie machen Logitechs erstes PS2-Lenkrad zu einem guten Allrounder.

Hersteller: Logitech

Preis: ca. 100 €

Gesamtwertung: 8/10



### Speedster 3 Force Shock

Fast so kräftig wie das Driving Force Pro und ausgestattet mit Einstelloptionen für Effektstärke und Sensibilität. Die Verarbeitung ist in Ordnung.

Hersteller: Fanatec

Preis: ca. 80 €

Gesamtwertung: 9/10



### Enzo Ferrari Force GT

Das Ferrari-Steuer leidet unter einem etwas schwachen FF-Effekt und zu engen Daumenmulden. Dafür hat es vier Schaltwippen (analog und digital).

Hersteller: Thrustmaster

Preis: ca. 100 €

Gesamtwertung: 8/10



bei anderen Konsolenlenkrädern. Allerdings ist dies nur beim Test mit "Gran Turismo 4 Prologue" aufgefallen, denn hier kann man das Force-Feedback auf drei Stärkestufen einstellen. Auf der dritten Stufe muss man beinahe so viel Kraft aufwenden wie bei einem echten PKW ohne Servolenkung. In Verwendung mit "Colin McRae Rally 4" oder "Need for Speed: Underground" beispielsweise war der Effekt nicht ganz so intensiv. Besser wäre es, wenn man die Effektstärke am Gerät direkt einstellen könnte. (siehe Speedster 3 oben)

## Selber schalten wie die Profis

Wer für Automatik nichts übrig hat und lieber manuell schaltet, freut sich über die beiden Mikroschalter auf der Rückseite des Lenkrads, die mit den Zeige- oder Mittelfingern bedient werden. Diese reagieren besser und schneller als die Schaltwippen vom Driving Force. Da man die Mikroschalter aber nicht erreicht, wenn der 900-Grad-Modus aktiv ist, und man bei großen Lenkbewegungen nachgreifen muss, gibt es einen kleinen Schaltknauf auf der rechten Seite. Um einen Gang höher zu schalten, muss man diesen nach unten ziehen. Drückt man nach oben, schaltet man zurück.

Wie man schon auf den Bildern sehen kann, hat das Driving Force Pro alle Tasten des DualShock-2-Controllers und ein Steuerkreuz für die Navigation in den Menüs. Sogar an L3 und R3 wurde ge-



ⓘ Alles dran: Sämtliche Tasten des DualShock2-Controllers finden sich auch auf dem Driving Force Pro. Sogar L3 und R3 sind vorhanden.

dacht. Alle Tasten sind mehr oder weniger gut zu erreichen und lassen sich sehr angenehm drücken.

Die Pedaleinheit wirkt zwar nicht ganz so hochwertig wie das Lenkrad, ist aber dennoch sehr stabil. Laut Logitech wurde die Druckstärke der Pedale erhöht. Im Vergleich mit dem alten Driving Force konnten wir davon aber kaum etwas spüren. Wirklich sinnvoll ist die neue Rutschsicherung. Eine ausklappbare Leiste mit kleinen Spikes krallt sich in den Teppich und hält die Pedale auch bei festerem Druck an Ort und Stelle. Auf hartem Untergrund sorgen Gummifüße für Grip.

Zweifelloos ist das Driving Force Pro derzeit das beste PS2-Lenkrad. Es sieht edel aus, ist super verarbeitet und macht in Bezug auf die Stärke des Force-Feedbacks sogar der Elite der PC-Lenkräder Konkurrenz. Die Euphorie wäre ungetrübt, könnte man "Gran Turismo 4" schon kaufen. Doch das einzige zurzeit angekündigte Spiel, das den 900-Grad-Modus unterstützt, erscheint erst im Herbst in den USA. Ein Jammer.

➞ CARSTEN GRAUEL



ⓘ Dank Alu-Look und mattem Schwarz ein todschickes Teil.



ⓘ Die Pedale bieten einen angenehmen Widerstand.



ⓘ Die Befestigungsklammern muss man sehr fest zudrehen.



ⓘ Effektiv: Die ausklappbare Leiste mit Spikes verhindert Rutschen auf Teppichböden.



ⓘ Das Schalten per Hebel erfordert zwar Übung, macht später aber umso mehr Spaß.

## PS2 Zubehör-Test

### DRIVING FORCE PRO

HERSTELLER	Logitech
PREIS	140 Euro
FUNKTIONALITÄT	10/10
VERARBEITUNG	9/10
ERGONOMIE	9/10
PREIS/LEISTUNG	8/10
GESAMT	9/10

Das einzige PS2-Lenkrad mit 900-Grad-Modus und Schaltknauf. Die Referenz!



# IMPRESSUM

## CyPress

The POWER of Entertainment

CyPress GmbH  
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg  
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15  
www.cypress.de

Geschäftsführer: Stefan Winners

**CHEFREDAKTEUR:** Christian Blendl (cb) (verantwortl. für den red. Inhalt)

**REDAKTION:** Thomas Szedlak (sz, stellvertr. Chefredakteur),  
Gunther Hruby (gh, leitender Redakteur), Markus Häberlein (mh),  
Carsten Grauel (cg), Michael Galuschka (mg), Swen Harder (sh),  
Patric Roos (pr, Volontär), Fabian Käufer (fk, Volontär)

**AUTOREN:** Andre Steinert, Thomas Nickel

**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) € 84,50 (Inland),

€ 88,50 (Ausland), Schweiz 162,50 SFR.

Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und

Ausland: € 6,99 + 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 PlayStation 2 – 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 ABONNEMENT-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...

### SPIELBARE DEMO



## Forbidden Siren

Horror pur in der Tradition von "Silent  
Hill 3": Disc rein, Licht aus, Grusel an!

### SPIELBARE DEMO



## Firefighter F.D. 18

Schnappt euch den Schlauch und  
rettet Überlebende aus dem Feuer!

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.

### The Getaway

Ratchet & Clank

Ratchet & Clank 2

Onimusha 2



OPM2. Alles drin, alles dran.

Wer braucht schon was anderes?



# Jetzt vormerken: OPM2 05/2004 mit Demo-DVD!

**AB 07.04.  
AN DEINEM KIOSK!**



## Spielbar: Final Fantasy X-2

Bezaubernde Mädels, faszinierende Welten, und ihr seid mit-tendrin: Erlebt das Rollenspiel 2004 ohne Zeitbegrenzung!



## Spielbar: Socom 2: U.S. Navy Seals

Seid ihr ein Supersoldat? Schnappt euch die SEALS-Ausrüstung und bestreitet einen fulminanten Einsatz!



## Spielbar: TIF 2004

Der neueste PS2-Kick live auf der OPM2-DVD! Hat Sonys Nachzügler eine Chance auf den Titel? Findet es selbst 'raus!



## Spielbar: R: Racing

Gas geben und driften: Nur im OPM2 drückt ihr bei Namcos neuem Rennspiel eigenhändig auf die Tube.

# 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

Ab in die Vergangenheit: Werfen wir die Zeitmaschine an! Mit PSone-Hits, die auch heute noch Spaß machen...

**OPM2**  
**05/2004**  
**AB 7.4.**  
**AM**  
**KIOSK**

## Legacy of Kain Soul Reaver

"Soul Reaver", erschienen 1999, war die Fortsetzung des 2D-Action-Rollenspiels "Blood Omen: Legacy of Kain". Allerdings wurde aus "Soul Reaver" kein Rollenspiel, sondern ein Action-Adventure mit 3D-Grafik und Verfolgerperspektive. Gewaltige Kulissen, herrliche Effekte und eine fesselnde Geschichte hoben es von der Masse ab.

Als verstoßener Vampir Raziel macht ihr Jagd auf euren ehemaligen Boss und Peiniger Kain. Dabei reist ihr durch die materielle Welt und durch eine Paralleldimension. Die Kraft für den Dimensionswechsel erhaltet ihr durch das Einsaugen der Seelen von Monstern, die euch ans Leder wollen.

**LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER** ■ **SYSTEM PS-one** ■ **ENTW.** Crystal Dynamics ■ **HERST.** Eidos ■ **WO ERHÄLTlich** Fachh., Gebrauchtmarkt (Amazon, eBay) ■ **PREIS NEU** 15 €



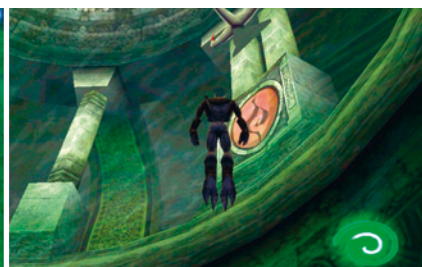
ⓘ Raziel wandelt auch durch bedrohlich wirkende, organische Strukturen.



ⓘ Das blaue "Soul Reaver"-Schwert windet sich um den Arm seines Trägers.



ⓘ "Was guckst du?" Vernichtet ihr ein Monster, hinterlässt es euch seine Seele.



ⓘ Raziels Fähigkeiten (hier Schwimmen) sind von der Welt abhängig, in der er sich aufhält.



## Rick Replay

Die Abenteuer eines PlayStation-Freaks!



www.tobidahmen.de  
2/2004



# Java Games, Logos, Klingeltöne

BILDMITTEILUNGEN für Nokia, Siemens & Samsung\*



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



HINTERGRUNDBILDER für Handys mit Farbdisplay\*



NOKIA-LÖSCHLOGO  
Schick einfach "69998" an 81081\*

AKTUELLE KLINGELTÖNE für Nokia, Sagem, Siemens, Motorola, Ericsson, Alcatel, Samsung, Trium, Sendo, Sharp, Panasonic, Philips, Telit



COOLE JAVA GAMES für ALLE Nokia mit Farbdisplay, Siemens S(L)55, ST60, M55, MC60



NEU! COOL! SUPERGÜNSTIGE TUNING-CARDS für DEIN HANDY

mit den neuen Tuning-Cards erhältst du laufend neuen Content für dein Handy - und das zum SUPERPREIS!!!



## TELEFONBESTELLUNG

So einfach funktioniert's:

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

0190 854 486

0900 510 035

0901 579 975

900 77 900

0903 39030

166 140 478

0909 0400 404

## SMS - BESTELLUNG

Sende: BESTELNUMMER HANDYMODELL an

z.B.: 30030 Nokia 6100

81081\*

0900 528 050\*\*

9898\*\*\*

für polyphone Klingeltöne sende

POLY BESTELNUMMER HANDYMODELL

z.B.: POLY 30030 Nokia 6100

für ALLE dt. Netze, 2 SMS x 1,99 €

(max. 3,98 €) VD2-Lst. 0,24 €,

\*\*2€ /SMS, \*\*\*3 CHF/SMS

## WAP - DOWNLOAD

Über unseren WAP-Service kannst Du Dir so viele

Klingeltöne, Logos, animierte Bildmitteilungen, JAVA-

Games und polyphone Klingeltöne downloaden wie Du

willst.

Sende eine leere SMS an

0043 699 11514271

Du bekommst dann eine Antwort SMS: - Meldung

"Einstellung eingegangen" - Einstellungen speichern

- Unter Dienste "Klingelton" auswählen ... und ab gehts

ins WAP...

Kosten EUR 1,86/Min. während Verbindung zu WAP

## NEU! SMS-CHAT

Sende eine SMS mit dem Text

"CHAT" an 11821\*

Für Österreich sende: "CHAT" an 0900 401010\*\*

+ Für die Schweiz sende: "TV" an 911\*\*\*

Chatten, Flirten, Verlieben....

\* 1,99 EUR/SMS (VD2-Lst. 12 cent), \*\* 1,- EUR/SMS, \*\*\* CHF 1,-

\*Logos: NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, sowie alle EMS-fähigen Handys von

ALCATEL, SAGEM, MOTOROLA, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG,

MAXION

\*Bildmitteilungen: alle NOKIA (außer 6110i), SAMSUNG, SIEMENS

\*Klingeltöne: alle NOKIA (außer 6110i), SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS,

SONY-ERICSSON, ALCATEL (außer 3000, 311) und neuer, SAMSUNG,

PHILIPS (620, 625 und neuer), TELIT, TRIUM, SENDO, MAXION

\*Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-

ERICSSON, SAMSUNG, TRIUM, SENDO (revlon), LG, NEC (nicht i-Modes),

SHARP PANASONIC (GD87, XT7), MAXION

\*Farbige Hintergrundbilder: für Handys mit Farbdisplay der Hersteller

Nokia, Sagem, Siemens, Sony-Ericsson, Samsung, Sharp, Panasonic,

Motorola, Sendo, Nec, LG, Maxion.

Für polyphone Klingeltöne, JAVA GAMES, farbige Hintergrundbilder und

farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindung

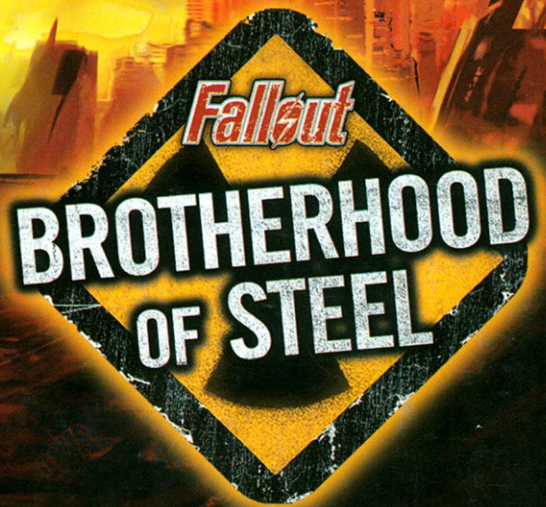
eingeschaltet sein.

Hilfe: support@klingelton.com



# HAMMER, DYNAMIT, RAKETENWERFER

SIND DEINE WERKZEUGE FÜR DEN WIEDERAUFBAU



WILLKOMMEN IN DER ENDZEIT



Nach einem vernichtenden Nuklearkrieg kämpft die Menschheit ums Überleben. Als furchtloses Mitglied der „Brotherhood of Steel“ liegt es an dir, Ruhe und Ordnung wiederherzustellen – im brutalen Chaos einer post-apokalyptischen Welt voller radioaktiver Alpträume...



AB MITTE APRIL IM HANDEL



85%

„Macht enorm  
viel Spaß“  
Playzone



85%: „Witzige Missionen,  
abwechslungsreiche Waffen, ...  
coole Dialoge“ XBOX Zone



„Die Welt von Fallout ist atmosphärisch  
und künstlerisch eine Spieldesign-  
Meisterleistung.“ GamePro

avalon  
INTERACTIVE

PlayStation®2



Interplay™

Fallout: Brotherhood of Steel © 2003 Interplay Entertainment Corp. All rights reserved. Fallout, Interplay, the Interplay logo, are trademarks of Interplay Entertainment Corp. The Avalon Interactive logo is a trademark of Avalon Interactive Group Ltd. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners.