



TEST: 10 NEUE PS2-BUDGET-SPIELE

Ist Geiz wirklich geil? Kaufberatung für alle!

€ 6,99

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

05/2004

PlayStation 2

PlayStation 2

DAS 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



FINAL FANTASY X-2

SPIELBAR! Der Rollenspiel-Hit 2004. Zwei Abschnitte ohne Zeitlimit - ab ins Abenteuer!



**SOCOM II -
U.S. NAVY SEALs**

SPIELBAR! Ein kompletter Level auf DVD: Führt euer Anti-Terror-Team - Action live!



**FORBIDDEN
SIREN**

SPIELBAR! Horror total im Stil von Silent Hill 3.



R: RACING

SPIELBAR! Rasante Renn-Action von den Ridge-Racer-Profis

AUSSERDEM SPIELBAR:

TIF 2004 (FUSSBALL), FIREFIGHTER F.D. 18, BAPHOMET'S FLUCH 3 VIDEOS: DRIVER 3...

DT-Control gewährt den teilnehmenden Unternehmen in jeder
Eigentümerschaft den Verkauf ohne Altersbeschränkung

DT-Control
gewährt
den teilnehmenden
Unternehmen in jeder
Eigentümerschaft den
Verkauf ohne Altersbeschränkung

GTA
SERIEN-SPECIAL
INFOS ZU ALLEN
5 EPISODEN
DER KULT-SERIE:
WERDET ZUM
GTA-PROFI!

**EXKLUSIVE INFOS
UND BILDER AUF 6 SEITEN!**

T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

METAL GEAR SOLID 3

S N A K E E A T E R

Neueste Spiel-Infos und geniale Bilder im großen Mega-Special!
Dschungel pur: Überleben, tarnen, lautlos töten.

RAINBOW SIX 3

Alle Details und Features zum Anti-Terror-Einsatz:
Besser als Splinter Cell? Das Urteil jetzt im Test!

MORTAL KOMBAT DECEPTION **LIVE AUS USA!**

Combo-Duelle & knackende Knochen:
Sexy Kämpferinnen mit blutigen Tricks!



**TIPPS & TRICKS: FINAL FANTASY X-2, CHEATS
AUF 3 SEITEN, SOCOM: U.S. NAVY SEALs 2 (LÖSUNG) U.V.M.**



PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

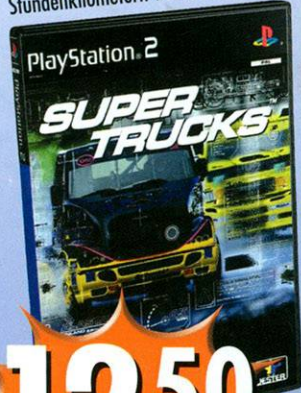
expert



**Sonder-
posten!**

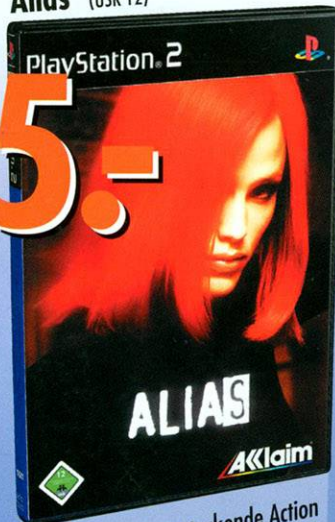
Solange Vorrat reicht!

Super Trucks (USK o. A.)
5 Tonnen Kampfgewicht, 1400 PS und eine
Höchstgeschwindigkeit von mehr als 240
Stundenkilometern warten auf Dich...



12.50

Alias (USK 12)



55.-

Erlebe all die herzstockende Action
und Spannung der preisgekrönten
Fernsehserie zuhause auf
deiner Konsole!

ATV Quad Power Racing 2 (USK 12)

Mit Volldampf durch den Wüstensand...
Kämpfe Dich ins Ziel mit Hieben und
Tritten und zeige Deinen Gegnern damit,
dass Sie nicht mal daran denken sollen,
Dich zu überholen!



Virtua Tennis 2 (USK o. A.)
Das beste Tennis-Spiel aller Zeiten!!!



19.95

nur bei uns:



+



+



+



**Die besten Platinum-
Spiele plus Top DVD
in einem Bundle zum**

199.-

Hammerpreis

USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

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



Die spielbare Demo-DVD

Exklusiv: Live-Action!

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

OPM2 – für alle, die mehr wollen!

SPIELBARE DEMO



Socom 2

Ohne Taktik geht gar nichts: Nur wer gekonnt durchs hohe Gras schleicht, erlebt das Ende dieser Mission.

SPIELBAR: Final Fantasy X-2

Mysteriöse Gewölbe, turmhohe Monster und actiongeladene Fights! All das ist drin in der neuesten "Final Fantasy"-Episode. Begleitet die Kämpferinnen Yuna, Rikku und Paine auf zwei spannenden Missionen!

Inhalt

Spielbar

Final Fantasy X-2
Socom 2: U.S. Navy Seals
R: Racing
This Is Football 2004
Forbidden Siren
Kya – Dark Lineage
Firefighter F.D. 18
Baphomets Fluch:
Der schlafende Drache

Videos

Driver 3
Socom 2: U.S. Navy Seals
Syphon Filter: Omega Strain
Transformers

Downloader

Ratchet & Clank
Ratchet & Clank 2
Onimusha 2
The Getaway



SPIELBARE DEMO



R: Racing

Monaco-Glamour oder Rallyepisten-Staub? Versucht einfach beides!

SPIELBARE DEMO



Forbidden Siren

Schleicht euch durch drei Levels voll nervenzerreißender Spannung!

SPIELBARE DEMO



This Is Football 2004

Beckham vs. Ronaldo: Spielt eine Halbzeit England gegen Brasilien.

SPIELBARE DEMO



Kya – Dark Lineage

Forsches Mädel, bunte Welten: Probiert unseren Geheimtipp!

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

PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

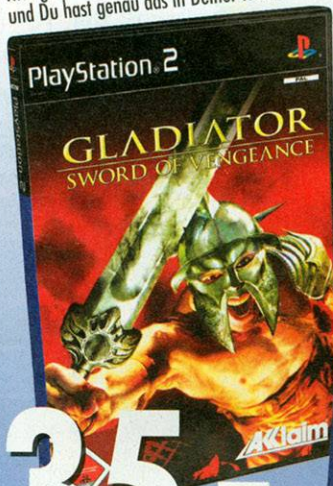
expert



Gladiator

(keine Jugendfreigabe gemäß §14 JuSchG)

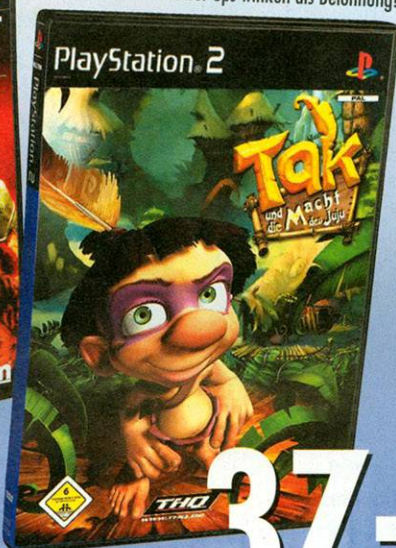
Rom im Jahre 106:
Hier geht es um das nackte Überleben –
und Du hast genau das in Deiner Hand!



35.-
Preissturz!!!

Tak und die Macht des Juju

(USK 6)
Abgedrehtes witziges Jump'n Run: lerne, mit
der Umgebung zu interagieren, um weiter-
zukommen, spezielle Juju-Kräfte und andere
Power-ups winken als Belohnung!

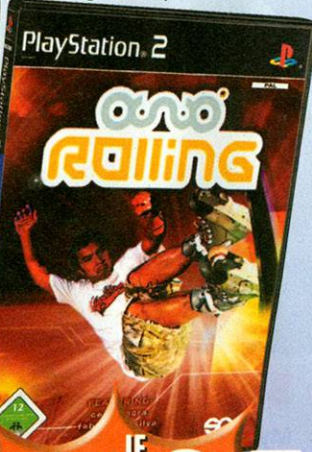


37.-

Futurama



Rolling

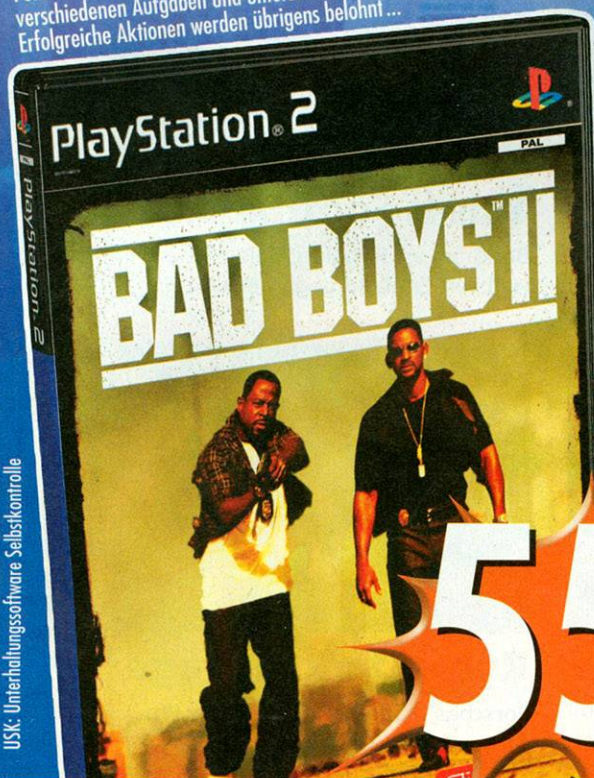


14.95

Bad Boys II

(keine Jugendfreigabe gemäß §14 JuSchG)

Das offiziell lizenzierte Spiel zum Film! Entscheide Dich für den perfekten
Polizisten oder die Rolle des "bösen" Jungen. Hochexplosive Action mit
verschiedenen Aufgaben und unterschiedlichen Spielstilen erwarten Dich!
Erfolgreiche Aktionen werden übrigens belohnt...



55.-

.Hack Vol.1

(USK 12)
.hack lässt Dich in eine fantastische Rollenspiel-Welt
eintauchen, in der die Grenzen zwischen Realität und
Fiktion verschwimmen. Voller Action, Spannung
und Mystery!



47.-

Formel 1 2003

Platinum (USK o.A.)



Platinum
Jetzt
zum Platinum-Preis!

29.-

Back and oh so bad...

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



on !

Schneller und aktueller – die Erste: Um die neuesten Infos für euch aufzuspüren, ist dem OPM2 kein Weg zu weit. Diesen Monat haben sich unsere rasenden Reporter Markus, Thomas und Carsten völlig außer Atem **auf diversen europäischen Flughäfen** getroffen, um sich gegenseitig Zahnbürste und Kamera in die Hand zu drücken und dann weiterzuhetzen zur nächsten Spiele-Enthüllung. Doch das Reisefieber hat sich ausgezahlt: **Die neuesten Infos** zu LucasArts' "Mercenaries", Midways' "Mortal Kombat Deception" und Sonys Olympia-Spektakel "Athens 2004" findet ihr, **wie vom OPM2 gewohnt, in aufwändigen Vorschauartikeln.**

Schneller und aktueller – die Zweite: Stapelweise Leserbriefe auf meinem Schreibtisch: "Wann gibts endlich was Neues zu ‚Metal Gear 3‘"? Euer Wunsch ist uns Befehl und so berichten wir in dieser Ausgabe **auf satten sechs Seiten** in Zusammenarbeit mit Konami aus dem fernen Japan fast live aus den Entwicklerstudios. Andere hätten sie gern, wir haben sie: **Spektakuläre neue Bilder**, frische Infos zum Spielablauf und **coole Eindrücke von Snake im Dschungelkampf ab Seite 60.**

Schneller und aktueller – die Dritte: Der Angriff der Geiz-Granaten. Das ist kein neues B-Movie aus Hollywood, sondern **Realität in deutschen Verkaufsregalen.** OPM2 als führendes deutsches PS2-Magazin liefert dazu die nötige Kaufberatung. **Unsere Tester scheuten weder Tod nach Teufel:** Stummes Schluchzen und unappetitliche Würgelaute drangen aus dem Testraum. Wie viele Spaß-Prozente holen die zehn neuen 20-Euro-Titel? **Die oft grausame Rohrkrepieler-Wahrheit ab Seite 102.**



Und jetzt viel Spaß mit dem aktuellen Magazin!

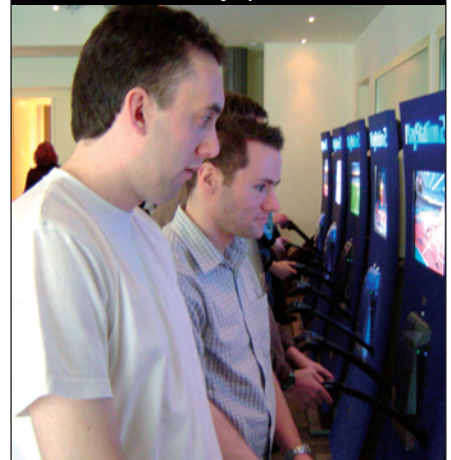
Ch. Blendl

Christian Blendl
Chefredakteur

Markus bei LucasArts: Mercenaries ab Seite 52.



Exklusiv: Die PS2-Olympiade ab Seite 70.



Direkt aus USA: M.K.: Deception ab Seite 66.



Erregt Aufsehen: MGS 3 auf Seite 60!



PlayStation 2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

18 NEWS



Die Topspiele im Überblick.....	32
DVD-Charts	138
DVD-Erscheinungstermine	138
Games-News	18
Hitech-News	140
Movie-News	132
Preis-Check	36
Spiele-Neuheiten: Termine	28
Wertungs-Check/Most Wanted	34

132 MOVIES/DVD



Movie News	132
Akte X – Season 8	136
Basic Deluxe Edition	136
Findet Nemo	134
Irgendwann in Mexico	136
Seabiscuit – Mit dem Willen zum Erfolg ..	135
Verschwende deine Jugend	135
Whale Rider	135

140 HI-TECH



Hi-Tech-News	140
Network-Gaming	142

RUBRIKEN



Ausblick, Impressum	144
Comic	146
Demo-Disc	3, 8
DVD-Amaray-Cover	16
Inhalt	6
Leserbriefe/Profi-Tipps	106
OPM2-Shop: Nachbestellung	128
Power On – Editorial	5
PSone-Perle	146

INDEX



Air Ranger Rescue	102
Athens 2004	70
Bad Boys 2	100, 108
Baphomets Fluch: D. s. Drache ..	13
Breath of Fire: Dragon Quarter ..	114
Bust-A-Bloc	102
Carmen Sandiego	99
Champions of Norrath	80, 110
Crash Bandicoot: Unlimited	24
Die Geistervilla	95, 110
Drakengard	24
Driver 3	14
Ein Kater macht Theater	100
European Tennis Pro	103
Fight Night 2004	94
Final Fantasy X-2	13, 112, 114, 126
Firefighter F.D. 18	13, 88
Forbidden Siren	12, 20
Forgotten Realms: Demon Stone ..	20
Ghost Recon: Jungle Storm	86
Goblin Commander	82
Gran Turismo 4: Prologue	18
Grand Theft Auto	74
Grand Theft Auto 2	75
Grand Theft Auto 3 (GTA3)	76
Grand Theft Auto London 1969 ..	75
Grand Theft Auto Vice City (dt.) ..	76
Harry Potter u. d. G. v. Askaban ..	42
Hitman 3: Contracts	59
Homerun	103
Hyper Street Fighter 2	98
Indy Car Series 2005	22
IronStorm: World War Zero	96
Isle of Man TT Superbikes	22
James Bond 007: Alles oder Nichts ..	129
Kaon	100
Kya – Dark Lineage	8
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude ..	48
Maxxed Out Racing	103
Medal of Honor: Frontline	108, 129
Mercenaries	52
Metal Gear Solid 3: Snake Eater ..	60
Mortal Kombat: Deception	66
MTX Mototrax	101
Musik 3000	95
MX Unleashed	109
Pro Evolution Soccer 4	46
R: Racing	10
Rainbow Six 3	84
Ratchet & Clank 3	24
Red Dead Revolver	44
Road Rage 3	104
Samurai Warriors	24
Serious Sam: Next Encounter	50
Seven Samurai	24
Silent Hill 4: The Room	40
Sly Raccoon 2: Band of Thieves ..	22
Sniper 2	104
Snowboard Racer 2	104
Socom 2: U.S. Navy Seals 11, 14, 18, 116	116
Sprint Cars	103
Spy Hunter 2	109
Star Trek: Shattered Universe ..	92, 110
Star Wars: Battlefront	22
Syphon Filter: Omega Strain	14
Teenage Mutant Ninja Turtles	98
Tennis Court Smash	104
The Incredibles	19
This Is Football 2004	11, 90
Transformers	14
UEFA Euro 2004	38
Urban Freestyle Soccer	108
Wrath Unleashed	110
XIII	114

INHALT Mai 2004

ATHENS 2004

70

EXKLUSIV-SPECIAL:
Ausdauer, Timing,
Schnelligkeit:
"Athens 2004"-Spieler
brauchen eine gute Kondition!

VORSCHAU: Teure Lizenz, müdes Spiel? Von wegen! Die neueste "Harry Potter"-Versoftung glänzt durch innovative Spielelemente und unterstützt sogar EyeToy!

42 **Harry Potter**
und der Gefangene von Askaban

38 **Euro 2004**

VORSCHAU: Die Fußball-EM steht vor der Tür – auch auf der PS2! OPM2 hat bereits Trainingseinheiten absolviert und berichtet live vom Platz.

DAS MEISTGEKAUFTE PS2-MAGAZIN.



Metal Gear Solid 3: Snake Eater

60 

EXKLUSIV-SPECIAL:
Neue und faszinierende Details zu Snakes Überlebensstrategie!



Mortal Kombat: Deception

66 

EXKLUSIV-SPECIAL:
Böse, brutal und gnadenlos – dieses Beat'em-Up ist tödlich! Neueste Fakten, exklusive Screens!



Rainbow Six 3

84 

TEST: Ubisofts Eliteeinheit erkämpft sich mit Taktik und Teamwork den OPM2-Star!

38 VORSCHAU

Harry Potter und der Gefangene von Askaban	42
Hitman 3: Contracts	59
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	48
Mercenaries	52
Pro Evolution Soccer 4	46
Red Dead Revolver	44
Serious Sam: Next Encounter	50
Silent Hill 4: The Room	40
UEFA Euro 2004	38

60 SPECIAL

Athens 2004	70
Angriff der Billigheimer	102
Das große Serien-Special: GTA	74
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	60
Mortal Kombat: Deception	66

78 TEST

Testeileitung	78
Air Ranger Rescue	102
Bad Boys 2	100
Bust-A-Bloc	102
Carmen Sandiego: Das Geheimnis der gestohlenen Trommeln	99
Champions of Norrath	80
Die Geistervilla	95
Ein Kater macht Theater	100
European Tennis Pro	103
Fight Night 2004	94
Firefighter F.D.18	88
Ghost Recon: Jungle Storm	86
Goblin Commander	82
Homerun	103
Hyper Street Fighter 2	98
IronStorm: World War Zero	96
Kaan	100
Maxxed Out Racing	103
MTX Mototrax	101
Music 3000	95
Rainbow Six 3	84
Road Rage 3	104
Sniper 2	104
Snowboard Racer 2	104
Sprint Cars	103
Star Trek: Shattered Universe	92
Teenage Mutant Ninja Turtles	98
Tennis Court Smash	104
This Is Football 2004	90

108 TIPPS

Inhalt	108
Aktuelle Tipps	108
Action-Replay-2/	
Action-Replay-MAX-Codes	112
Lösungsbücher	114
Final Fantasy X-2: Geheimnisse	126
Socom 2: U.S. Navy Seals:	
Komplettlösung Teil 2	116
Cheat-Karten	
Die Sims (Platinum)	129
James Bond 007: Alles oder Nichts	129

PS2 Demo-DVD 05/2004

Spielen statt zuschauen! Auf den folgenden Seiten gibts die Beschreibungen zu allen Demos dieser Ausgabe für den ultimativen Spielspaß!

Der Inhalt

Spielbar

Final Fantasy X-2	13
Socom 2: U.S. Navy Seals	11
R: Racing	10
This Is Football 2004	11
Forbidden Siren	12
Kya – Dark Lineage	8
Firefighter F.D. 18	13
Baphomets Fluch: Der schlafende Drache	12

Videos

Driver 3	14
Socom 2	14
Syphon Filter: Omega Strain	14
Transformers	14

Extras

Der Downloader (Spielstände) ..	15
---------------------------------	----

**BOMBASTISCHER
ROLLENSPIEL-HIT!
SPIELT ZWEI MISSIONEN!**



Der Kampf gegen Boris ist nicht sonderlich schwer, vor allem dann nicht, wenn eine Weißmagierin die Truppe mit Protect gegen physische Attacks schützt.

Die Steuerung

Steuerkreuz oben/unten:



So wählt ihr die Kategorie:

- ↷ Spielbare Demos
- ↷ Videos
- ↷ Extras

Steuerkreuz links/rechts:



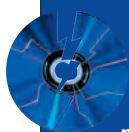
So markiert ihr euren gewünschten Titel.

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.

Final Fantasy X-2

Mit unserer XXL-Demo könnt ihr selbst herausfinden, ob euch das Girlie-Abenteuer zusagt oder nicht. Wir sind uns aber ziemlich sicher, dass ihr euch mit den drei schlagfertigen Heldinnen anfreunden werdet.

Zu Beginn der Demo entscheidet ihr euch für eine von zwei Missionen. Wir fangen mit der ersten Mission Gullwings Swoop Into Action an. Ihr startet auf einer Hubplattform am Fuße der Bergruine. Bevor es losgeht, werden Hinweise in englischer Sprache eingeblendet. Sie besagen, dass ihr mit der ○-Taste springt oder klettert, wenn ihr sie an einer Kante oder vor einer niedrigen Mauer gedrückt haltet. Klettert, hüpf und lauft vom Aufzug aus nach rechts, um zu einer ebenen Plattform zu gelangen. Hier werdet ihr von Leblanc und ihren Gehilfen Ormi und Logos überrascht. Der Kampf beginnt.

Spielt ihr zum ersten Mal ein "Final Fantasy"-Spiel, werden euch die Kampfmenüs unübersichtlich vorkommen. Aber keine Bange, es funktioniert ganz einfach: Rechts unten seht ihr die Namen der drei Mädels, ihre Energie- (HP) und Magie-Punkte (MP)

und drei grüne Zeitleisten, die sich langsam füllen. Ist eine Leiste voll, könnt ihr für die jeweilige Kämpferin einen Befehl wählen. Bestätigt zunächst den Attack-Befehl und wählt ein Ziel aus der kleinen Liste, die gleich darauf links unten erscheint. Der erste Angriff ist getätigt.

Heiße Spezialattacken

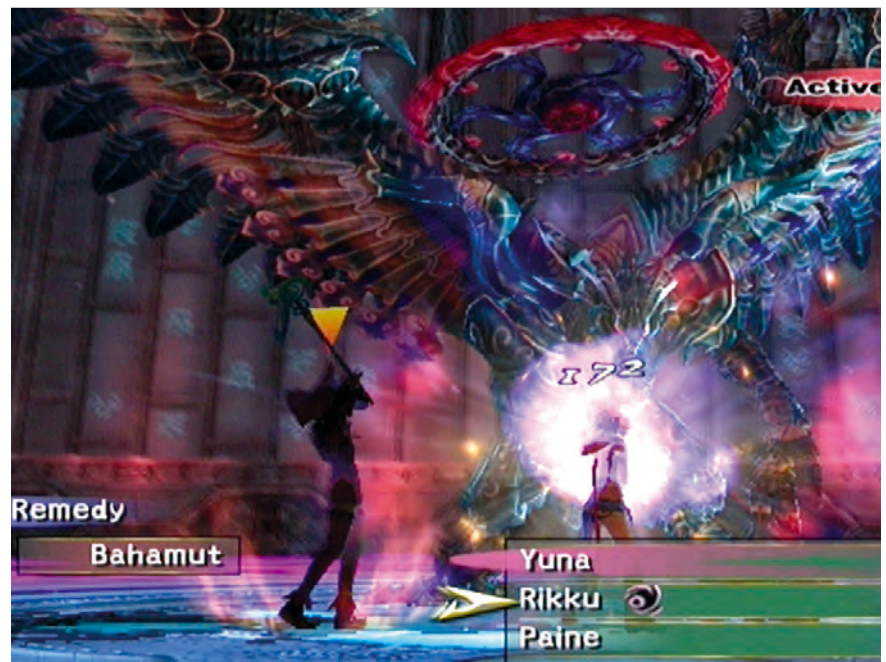
Nun, da ihr das System verstanden haben müsstet, könnt ihr die anderen Aktionen der Damen ausprobieren. Unter den Menüpunkten Swordplay, Gunplay oder Flimflam finden sich die Spezialattacken, die euch die zurzeit angelegten Kostüm-Sphäroiden zur Verfügung stellen. Um das Kostüm zu wechseln, drückt ihr **L1** und klickt einen der Sphäroiden an, die auf der Kostümpalette angeordnet sind. Eine Sängerin kann die Gegner blenden oder einschläfern, eine Schützin eignet sich für schnelle Attacks auf fliegende Monster und eine Weißmagierin heilt und schützt die Truppe. Manche Aktionen (Elementzauber, Heilzauber etc.) können auch mehrere Ziele treffen. Um alle Feinde anzuv-



ⓘ Achtet auf das -Symbol rechts unten im Eck. Erscheint es, könnt ihr springen.

ⓘ Dieser Gegner kann euch versteinern. Heilt euch mit dem Item "Remedy".

ⓘ Um das Kostüm zu wechseln, drückt ihr während des Kampfes die -Taste.



ⓘ Bahamut hat ein paar fiese Tricks auf Lager. Nehmt euch vor seinen Impulse- und Mega-Flare-Attacken in Acht. Die zweite wird durch einen Countdown eingeleitet.

Helft Yuna, Rikku und Paine bei ihren Missionen auf dem Berg Gagazet und in Bevelle. Zwei **gigantische Endbosse** erwarten euch!

sieren, müsst ihr bei der Zielauswahl nach links drücken. Wollt ihr eure gesamte Party heilen, drückt nach rechts, wenn der Zeiger auf ein Mitglied zeigt.

Nach dem Kampf gegen Leblanc und Co. müsst ihr zur Spitze der Ruine eilen. Geht zunächst über die umgekippte Steinsäule auf die nächsthöhere Plattform und hüpfet auf der anderen Seite wieder hinunter. Lauft durch die Tür, durchquert das Innere der Ruine und wendet euch im Freien nach links. Ihr gelangt zu einer weiteren liegenden Säule. Achtet auf

das Jump-Signal rechts unten und springt von hier aus auf den Gesteinsbrocken rechts von der Säule. Klettert weiter nach oben. Im Vordergrund seht ihr eine noch intakte, schön verzierte Säule. Springt dorthin und erklimmt den Gipfel der Ruine. Oben erwartet euch die schreckliche Boriskrabbe.

Nun dürftet ihr alle Grundlagen kennen, die ihr für die Demo benötigt. Zum Schluss möchten wir euch noch zwei Hinweise für die Mission Operation: Infiltrate Bevelle mitgeben. Erstens: Geht nach Betreten des Ge-

wölbes an den Rand der Plattform, damit eine Sequenz beginnt. Und zweitens: Beim Kampf gegen Bahamut empfehlen wir eine Weißmagierin, die eure Gruppe nach dem Impulse-Angriff des Monsters heilt.



OPM2 Spielbare Demo	
FINAL FANTASY X-2	
GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Electronic Arts
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	87% OPM2 3/2004
DEMO-TYP	zeitlich unbegrenzt
Zwei Spielabschnitte gewähren einen guten Einblick in die peppige Rollenspielwelt von "FF X-2".	





SPANNENDER
TAKTIK-SHOOTER MIT
SPRACHSTEUERUNG



ⓘ Mit einem gezielten Schuss erledigen wir im farbenfrohen Herbstwald einen unaufmerksamen Sesseri-Schmuggler. Hoffentlich haben seine aggressiven Kollegen das nicht gesehen.

Socom 2: U.S. Navy Seals

Die Welt braucht eure Hilfe: Sprengt das geheime Lager hinterhältiger Terroristen in die Luft.

ⓘ Dieser schwer bewaffneten Bunker-Stellung solltet ihr auf keinen Fall zu nahe kommen.

Genial: In unserer spielbaren Demo von "Socom 2: U.S. Navy Seals" dürft ihr eine komplette Mission ohne Zeitlimit spielen. Zuerst müsst ihr euch entscheiden, welche Steuerungsvariante ihr verwenden wollt. Wir empfehlen euch die Präzisionsschützen-Einstellung. Diese ähnelt der herkömmlichen Ego-Shooter-Steuerung. Ihr startet in einer herbstlichen Kulisse und müsst einen Informanten treffen. Der Haken daran: Die patrouillierenden Wachen dürfen euch nicht erwischen.

Werft am besten sofort mit der **W**-Taste einen Blick auf die Taktik-Karte. Dort sind nicht nur alle Gebäude und Ziele verzeichnet, sondern auch der optimale Laufweg.

Die ersten Meter solltet ihr auf alle Fälle das hohe Gras als Deckung nutzen. Legt euch hierfür am besten mit der **△**-Taste auf den Boden und robbt bis zum Weg vor. Sind dort die Wachen verschwunden, überquert ihr schnell die Straße und arbeitet euch bis zur Ruine vor. Stellt sich euch doch einmal ein Gegner in den Weg, könnt ihr diesen ohne Probleme eliminieren – die Mission endet deshalb nicht. Von dem kleinen Hügel aus ist eine Art Kirche zu sehen. Dort befindet sich der Informant, der euch den weiteren Weg erläutert.

Lauft anschließend zum nächsten Wegpunkt auf eurer Taktikkarte. Von dort aus erledigt ihr die Wachen auf der Brücke mit dem Zoom-Modus. Drückt zum Zoomen einfach das digitale Steuerkreuz nach vorne. Um wieder in die normale Ansicht zu schalten, drückt ihr das Steuerkreuz einfach nach unten. Lauft dann direkt unter der Brücke hindurch, steigt durch den Fluss und geht auf

der anderen Seite nach oben. Sobald ihr den Bunker auf der linken Seite erreicht habt, geht es rund. Sucht euch eine ruhige Ecke und eliminiert von hier aus alle Terroristen.

Sind an dieser Stelle alle erledigt, wechselt ihr eure Waffe mit der **X**-Taste gegen das Scharfschützengewehr im Bunker und wendet euch von hier aus den beiden Scharfschützen auf der Burg zu. Lauft zum alten Gemäuer hinauf und dann in das kleine Dorf hinunter.

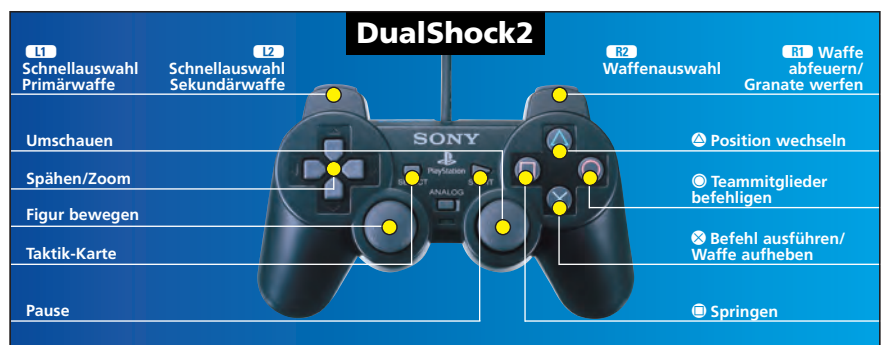
Säubert das ganze Gebiet. Bringt eure Bombe mit der **X**-Taste bei den Kisten an der kleinen Tankstelle an. Dann müssen eure Kameraden ihre Bombe mit einem Befehl in der kleinen Scheune rechts von der Tankstelle ablegen – dann lauft ihr gemeinsam zum Evakuierungspunkt. Wartet hier, bis alle eure Kameraden angekommen sind, dann holt euch ein Hubschrauber ab. Direkt darauf folgt eine kleine Sequenz, in der ihr alle Bomben explodieren seht.

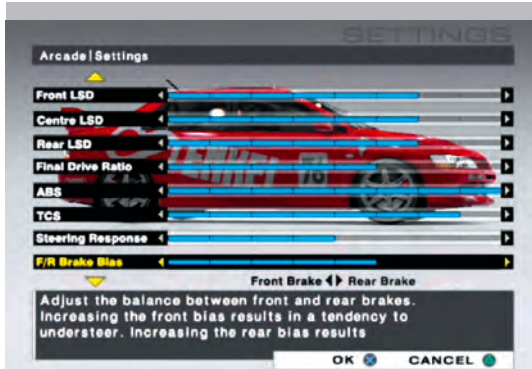
OPM2 Spielbare Demo

SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	84% in OPM2 4/2004
DEMO-TYP	ein komplettes Level

So macht Taktik-Action Spaß! "Socom 2" verdrängt den exzellenten Vorgänger vom Siegertreppchen.





📍 Mit unserem Impreza rauschen wir durch ein typisch italienisches Dörfchen.

Überraschung durch Namco: Statt einen weiteren "Ridge Racer"-Teil aufzulegen, versuchen sie sich mit "R: Racing" an einer richtigen Rennspiel-Simulation im "Gran Turismo"-Stil. Ähnlich wie beim berühmten Vorbild geht es nicht nur auf Asphalt zur Sache – auch auf staubigen Rallye-Pisten müsst ihr euer Können beweisen. Was euch besser liegt, könnt ihr schon in dieser großzügig bemessenen Demo ausprobieren: Sucht entweder auf dem klassischen Monaco-Kurs nach der Ideallinie oder auf der italienisch angehauchten Offroad-Strecke nach dem ultimativen Drift.

Bei den Fahrzeugen steht euch jeweils die Königsklasse zur Verfügung. Bei den bā-



📍 Enge Sache: Überholen ist auf dem engen Stadtkurs von Monaco alles andere als leicht. Speziell vor der Rascasse-Kurve geht es fast nur mit Schubsen.

R: Racing

Hat Namco einen ernsthaften Konkurrenten für Gran Turismo erschaffen? Testet selbst!

renstarken GT1-Boliden sind es der Toyota Supra, der Nissan Skyline und die Chrysler Viper, die auf einen Ausritt warten. Bei den WRCs dürft ihr euch zwischen einem Peugeot 206, einem Subaru Impreza und dem Mitsubishi Lancer entscheiden. Während die GT1-Flitzer nur in Monaco um den Sieg kämpfen, fühlen sich die Rallye-Autos auf beiden Strecken daheim.

Vor dem Rennen gehen ambitionierte Mechaniker erst mal in die Werkstatt. Hier darf man seinen Untersatz nach Lust und Laune den persönlichen Wünschen anpassen: Federn, Stabilisatoren, Lenkempfindlichkeit und, und, und. Wenn es schließlich an den Start geht, wird der Unterschied zwischen beiden Streckentypen schnell deutlich: In Monaco kämpft ihr gegen ein Feld von fünf Konkurrenten aus Blech und Gummi zwei Runden lang um den Sieg, auf der Rallye-Piste gegen die Uhr und 20 imaginäre Gegner. Bummeln solltet ihr jedoch in bei-

den Fällen nicht, denn nach fünf Minuten ist der Ausflug in die Welt des Motorsports automatisch vorbei.



OPM2 Spielbare Demo

R: RACING

GENRE	Rennsimulation
HERSTELLER	Namco
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	68% in OPM2 03/2003
DEMO-TYP	2 Strecken (5 Min.)

Seid ihr eher Rallye-Virtuose oder Asphalt-Cowboy? In dieser Demo könnt ihr beides ausprobieren!





This Is Football 2004

Ob Ronaldo oder Beckham – an Topstars herrscht bei dieser Spitzenbegegnung kein Mangel!

Auf dem Spielplan steht der Klassiker England gegen Brasilien. Ihr dürft gegen den Computer oder zu zweit eine Halbzeit dieses Klassikers nachspielen. Ohne umständliche Optionswuselei gehts nach der Teamwahl direkt zum Anstoß. Die Steuerung sollte keine Probleme bereiten: Sie entspricht gängigen Fußball-Standards. "TIF 2004" hat aber noch einiges darüber hinaus zu bieten. Per **L1** und **L2** könnt ihr mit eleganten Tricks den Verteidiger narren und mit **R2** produziert ihr eine gemeine Schwalbe.



👉 Roberto Carlos tritt zu einem seiner, bei deutschen Goalies gefürchteten Freistöße an.



👉 Mit einem gefühlvollen Innenrist-Schießer erzielt Rivaldo den Führungstreffer.

OPM2 Spielbare Demo

THIS IS FOOTBALL 2004

GENRE	Sport
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	73% in OPM2 5/2004
DEMO-TYP	eine Halbzeit (3 Min.)

Sonys neuer Kick lädt zum Probespiel. Übernimmt eine Halbzeit lang das Zepter von England oder Brasilien!



Forbidden Siren

Nur für Spieler mit starken Nerven: Horror-Adventure der etwas anderen Art.

In der Demo dürft ihr drei Levels anspielen. Fangt auf jeden Fall mit "Village Centre" an – dieser fungiert als Tutorial und weist euch in das Horror-Abenteuer ein. Dreh- und Angelpunkt ist das Sightjacking per **L2**-Taste. Damit könnt ihr durch die Augen des Feindes sehen und dessen sowie eure eigene Position bestimmen. Und das ist wichtig, da in "Forbidden Siren" das Schleichen und Ausweichen im Vordergrund steht. Trödelt nicht zu lange rum, denn nach fünf Minuten Spielzeit hat sichs ausgegruselt.



👉 Keine Chance: Ohne Waffen solltet ihr Begegnungen mit den Shibitos vermeiden.



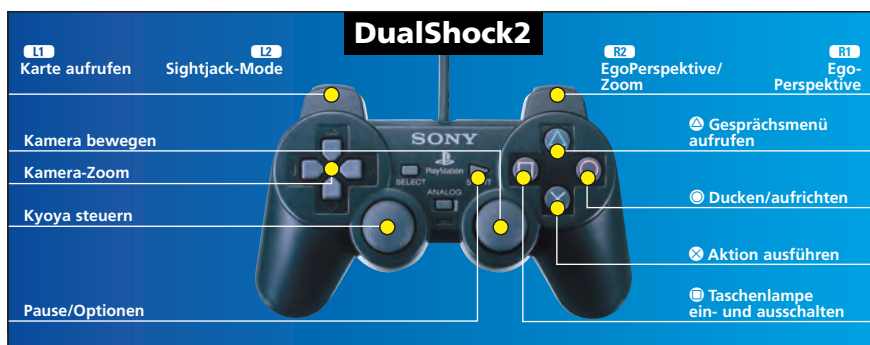
👉 Dieser unauffällige Hebel ist im Tandela-Level ein wichtiges Hilfsmittel.

OPM2 Spielbare Demo

FORBIDDEN SIREN

GENRE	Horror-Adventure
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	67% in OPM2 04/2004
DEMO-TYP	3 Levels (5 Min.)

In dieser stilistisch wie spielerisch außergewöhnlichen Demo dürft ihr euch gleich drei Levels lang gruseln!



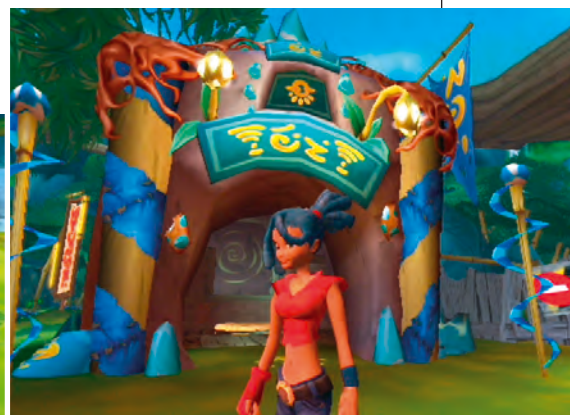
Kya – Dark Lineage

Spritzige Ideen und Top-Grafik machen dieses Jump'n'Run zum echten Überraschungshit!

Willkommen in der farbenprächtigen Welt von "Kya"! Begleitet das pfliffige Mädel bei ihrer Erkundungstour durch den Demolevel. Eure erste Aufgabe lautet, im Shop eine Waffe, den Boomy, zu kaufen. Per **L1**-Taste könnt ihr dazu eine Karte aufrufen, die euch den Weg weist. Aber Achtung! Weicht auf jeden Fall den kugeligen Monstern aus, da ihr bis dahin nicht bewaffnet seid. Wenn ihr kurz nach Beginn des Levels rechts abbiegt, könnt ihr euch in einem "der Häuschen am Minispiel" Mickens kicken versuchen.



❶ Nach dem Kauf des Boomys kann sich Kya endlich ihrer Haut erwehren.



❷ In dieser bunten Hütte verbirgt sich der Eingang zum Mickens-Minispiel.

OPM2 Spielbare Demo

KYA – DARK LINEAGE

GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Atari
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	87% in OPM2 13/2003
DEMO-TYP	zeitbasiert (5 Min.)

Hüpft mit Kya durch einen bunten Demolevel und versucht euch im spaßigen Mickens-Kicken!

DualShock2

L1 Karte aufrufen	L2 Schleichmodus	R2 Inventar	R1 Ego-Perspektive
Kamera bewegen			⬆ Kick
Kamera-Zoom			⊙ Nehmen
Kya steuern			⊗ Springen
Pause/Optionen			⊞ Waffe benutzen

Firefighter F.D. 18

Das wäre Grisus Lieblingsdemo: Kämpft als mutiger Feuerwehrmann gegen die böse Feuersbrunst!

Im Tunnel brennt! Als Feuerwehrmann macht ihr euch daran, Brände zu löschen und von Flammen umschlossene Menschen zu retten. Unsere Demo ist gleichzeitig ein Tutorial und erklärt euch regelmäßig, was zu tun ist. Kommt ihr trotzdem nicht klar, könnt ihr zwischen drei Steuerungsmethoden und Schwierigkeitsgraden wählen. Um möglichst viel von der Demo zu sehen, solltet ihr euch flott durch den Tunnel kämpfen – nach fünf Minuten ist euer Dasein als Lebensretter nämlich automatisch vorüber.



❶ Der Handfeuerlöscher ist besonders effektiv, hält aber nur für zehn Sekunden vor.



❷ Während der Kollege den Tanklastzug löscht, suchen wir nach Überlebenden.

OPM2 Spielbare Demo

FIREFIGHTER F.D. 18

GENRE	Action
HERSTELLER	Konami
ERSCHEINT	April 2004
TEST	68% in OPM2 05/2004
DEMO-TYP	zeitbasiert (5 Min.)

Die etwas andere Action-Demo: Alles, was ihr hier tötet, sind lodernde Feuer und gefährliche Brandherde.

DualShock2

L1 Langsam gehen	L2 Ducken	R2 Kamera zentrieren	R1 Löschen
Kamera bewegen			⬆ Strahl umschalten
Ausrüstung wechseln			⊙ Treten
Feuerwehrmann steuern			⊞ Unterstützung anfordern
Pause/Optionen			



Baphomets Fluch: Der schlafende Drache

Abenteuer im Dschungel: Rettet den gestrandeten George Stobbart vor seinem sicheren Tod!

Ihr übernehmt die Rolle von George Stobbart. Der sitzt im Flugzeug fest und muss so schnell wie möglich 'rauskommen. Dazu öffnet ihr zuerst per **X**-Taste den Gurt. Danach könnt ihr euch frei umsehen, Gegenstände untersuchen und sie mitnehmen. Achtet darauf, welche Aktion auf welchem Feuerknopf liegt – was die Symbole im Einzelnen bedeuten, seht ihr in der Padbelegung. Die Demo ist auf gut fünf Minuten beschränkt. Löst ihr die ersten Rätsel schnell genug, dürft ihr noch einen Hüpf-Abschnitt anspielen.



ⓘ Vergesst nicht, den benannten Piloten Harry ordentlich zu durchsuchen.



ⓘ Selbst in misslichen Lagen ist George nie um einen lockeren Spruch verlegen.

OPM2 Spielbare Demo

BAPHOMETS FLUCH: DER SCHLAFENDE DRACHE

GENRE	Adventure
HERSTELLER	THQ
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	82% in OPM2 13/2003
DEMO-TYP	zeitbasiert (5 Min.)

Abenteuerlich! Schaut euch das komplette Intro an und spielt selbst die ersten Szenen als George Stobbart!



Videos & Extras

Schon heute wissen, was morgen gespielt wird: In dieser Rubrik unserer DVD seht ihr spannende Reportagen und Trailer zu den Spiele-Hits von morgen.

SOCOM 2



ⓘ Verfolgt in diesem Video typische Einsätze eines Socom-2-Teams – Taktik und Action genial gemixt!

DRIVER 3



ⓘ Knapp zwei Minuten lang Auto-Action in Bestform – der Video-Zuschnitt macht definitiv Lust auf mehr!

SYPHON FILTER 3: OMEGA STRAIN



ⓘ Nach einem Rückblick auf die Vorgänger seht ihr Szenen aus Sonys kommendem Shooter-Hit.

TRANSFORMERS



ⓘ Von wegen Spielzeug: Dieses rasante Video zeigt eindrucksvoll, welches Action-Feuerwerk die Transformers abbrennen.

Der Downloader

Auf unserer Demo-DVD findet ihr tolle Speicherstände. Einfach auf die Memory Card kopieren und los geht's!

Ratchet & Clank



Alle Levels verfügbar!

Nachdem ihr den Speicherstand auf eure Memory Card übertragen habt, startet ihr das Spiel. Benutzt die Funktion "Spiel Laden". Ihr habt nun die Möglichkeit, in die folgenden Abschnitte einzusteigen:

ABSCHNITTE:

Kyzil-Ebene/Veldin
Blarg-Station/G34-Nebel
Gemlik-Basis/Oltanis Orbit
Ruinen v. Gorda City/Oltanis



Ratchet & Clank 2



Alle Levels verfügbar!

Übertrag den Speicherstand auf eure Memory Card und startet "Ratchet & Clank 2". Benutzt die Funktion "Laden" im Hauptmenü des Spiels. Ihr habt nun die Möglichkeit, gezielt in diese Abschnitte einzusteigen:

ABSCHNITTE:

Planet Yeedil/Protopet-Fabrik
Planet Snivelak/Halsabschneider-HQ
Planet Aranos/Fliegendes Labor
Planet Smolg/Handelszentrum



Onimusha 2



Maximale Energieleiste, hoher Seelenwert

Kopiert den Speicherstand auf die Memory Card und startet das Spiel. Wählt im Hauptmenü die Option "Spiel laden". Jetzt verfügt Jubei über eine maximale Energieleiste und einen riesigen Seelenvorrat. Steuert ihr einen Speicherpunkt an, könnt ihr dort alle Waffen und Rüstungen bis zum dritten Level upgraden.

The Getaway



Alle Abschnitte anwählbar und Modus "Free Roaming" frei

Übertrag den Speicherstand auf eure Memory Card und wählt im Hauptmenü die Funktion "Load Game" aus. Nun habt ihr die Möglichkeit, direkt in einen der 24 Spielabschnitte einzusteigen. Um durch die Abschnitte zu wechseln, benutzt ihr die Tasten ← und →. Außerdem ist der Mode "Free Roaming" verfügbar. Damit könnt ihr eine Spazierfahrt durch London unternehmen.

Ist eure Demo-DVD defekt? Achtung: Oft ist es erforderlich, die PlayStation2 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.

PRIMAL GAMES®

THE GAME SOURCE

Ein kleiner Auszug aus unserem Programm

PLAYSTATION 2

Grundgerät Aqua Limited	199,99
Action Replay Max	37,99
Breitband Adapter Sony Original	34,99
Memory Card Original	27,99
Controller Sony Dual Shock	27,99
Autobahn Raser	19,99
Arc the Twilight of Spirits	56,99
Baldurs Gate 2	54,99
Bad Boys 2	54,99
Baphomets Fluch 3	59,99
Beyond Good & Evil	27,99
Breath of Fire Dragon Quarter	39,99
Castelvania	54,99
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
Deadly Skies 3	56,99
Eye Toy Play+ Kamera	34,99
Fifa 04	55,99
Final Fantasy X	29,99
Fussball Manager 04	52,99
Ghost Recon Jungle Strike	44,99
Gladius	57,99
Goblin Commander	44,99
Gran Turismo 4 jetzt vorbestellen	56,99
GTA Doppel Box	59,99
Hardware Online	34,99
Head Hunter Redemption	49,99
Herr der Ringe Rückkehr des Königs	55,99
Herr der Ringe die zwei Türme	29,99
Iron Storm	49,99
Jack 2	57,99
Legacy of Kain Defiance	57,99
Kill Switch	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 Tresures	29,99
Mission Impossible	29,99
Music 3000	49,99
Need for Speed Underground	55,99
Pro Evolution Soccer 3	57,99
R-Type Final	39,99
Ratchet&Clank 2	49,99
Risiko Weltherrschaft	49,99
Secret Weapon over Normandy	57,99
Sly Raccoon	29,99
Socom US Navy Seals	29,99
Socom US Navy Seals 2	54,99
Soul Calibur 2	29,99
Sonic Hero	57,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow	59,99
Swat Global Strike Team	54,99
Tekken 4	27,99
Tony Hawk Underground	57,99
True Crime	56,99
Unlimited Saga	59,99
Virtua Tennis 2	29,99
World Rally Championship 3	49,99
Worms 3D	49,99
Wrath Unleashed	57,99
WWE Smack Down! 5	39,99

24 Stunden Online-Shoppen
www.primalgames.de

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

PlayStation 2 CHAMPIONS NOKKATH 59,99	PlayStation 2 DRIVER jetzt vorbestellen 59,99
PlayStation 2 hack 48,99	PlayStation 2 FINAL FANTASY X2 54,99
PlayStation 2 007 54,99	PlayStation 2 THE DARKNESS 54,99
PlayStation 2 Rise of Honor 54,99	PlayStation 2 THE DARKNESS 55,99
PlayStation 2 FORBIDDEN SILENCE 54,99	PlayStation 2 TWO 54,99

XIII 29,99
Yu Gi Oh Duelists of Roses 54,99
Z.O.E. Zone of the Enders 2 55,99

Neu
Portofreie Lieferung*

* bei Nachnahmesendungen entstehen Zahlungsgebühren
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 Nachnahme und Zahlungsgebühr 5,99 Vorkasse keine weiteren Gebühren Preisänderungen vorbehalten.

THIS IS FOOTBALL 2004

Steuerkreuz/linker Analog-Stick: Spieler steuern
Rechter Analog-Stick: Kamera
▲ Pass in den Lauf/
● Blutgrätsche
● Schuss/normales Tackling
● Normaler Pass/
● Spielerverwechsel
● Hoher Pass, Flanke/
● Grätschen

⬅ Drehung, Finte
⬆ Tauschung/Torwart
heraus holen
⬆ Spurt
⬆ Blutgrätsche/
absichtliches Foul
⬆ Pause/Optionen
Strategie ändern

R: RACING

Steuerkreuz: Display ändern
Linker Analog-Stick:
Fahrzeug lenken
● Handbremse
● Beschleunigen
● Bremsen
⬆ Nach hinten blicken
⬆ Runterschalten

⬆ Perspektive ändern
⬆ Hochschalten
Pause/Optionsmenü
Fahrzeug lenken

FORBIDDEN SIREN

Steuerkreuz: Kamera-Zoom
Linker Analog-Stick: Kyoja steuern
Rechter Analog-Stick:
Kamera bewegen
● Gespächsmenü aufrufen
● Ducken/aufrichten
● Aktion ausführen

⬆ Taschenlampe ein-
schalten
⬆ Karte aufrufen
⬆ Sightjack-Mode
⬆ Ego-Perspektive/
Pause/Optionen

SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS

Steuerkreuz: Spähen/Zoom
Linker Analog-Stick:
Figur bewegen
Rechter Analog-Stick:
Umschauen
● Position wechseln
● Teammitglieder befehligen

⬆ Befehl ausführen/
Waffe aufheben
⬆ Springen
⬆ Schnellauswahl
Primärwaffe
⬆ Schnellauswahl
Sekundärwaffe
⬆ Waffenauswahl
Waffe abfeuern/
Granate werfen
Pause
Taktik-Karten

FIREFIGHTER F.D.18

Steuerkreuz: Ausrüstung
wechseln
Linker Analog-Stick:
Feuerwehrmann steuern
Rechter Analog-Stick:
Kamera bewegen
● Zur Seite Springen
● Strahl umschalten
● Treten
● Unterstützung anfordern

⬆ Langsam gehen
⬆ Ducken
⬆ Löschen
⬆ Kamera zentrieren
Pause/Optionen

FINAL FANTASY X-2

Steuerkreuz: Yuna steuern,
Menüanzeiger bewegen
Linker Analog-Stick:
Yuna steuern
● Menüanzeiger, bewegen
● Springen und Klettern
● Kisten öffnen,
Befehle bestätigen

⬆ Kostüm wechseln
(während des Kampfes)
Trigger-Happy-Angriffe
(Schütze)
Pause

KYA - DARK LINEAGE

Steuerkreuz: Kamera-Zoom
Linker Analog-Stick:
Kya steuern
Rechter Analog-Stick:
Kamera bewegen
● Kick
● Nehmen
● Springen

⬆ Waffe benutzen
⬆ Karte aufrufen
⬆ Schleichmodus
⬆ Ego-Perspektive
Inventar
Pause/Optionen

BAPHOMET'S FLUCH: DER SCHLAFENDE DRACHE

Steuerkreuz:
Im Inventar stöbern
Linker Analog-Stick:
George Stobbard steuern
● ● ● ●
Zahnrad:
Gegenstand betrachten
Auge: Gegenstand betrachten
Lupe: Person durchsuchen
Mund: Mit Person sprechen
Faust: Gegenstand greifen
und ihn verschieben
(Knopf gedrückt halten)
Damen/Zeigefinger:
Gegenstand aufheben
Doppelpfeil:
Gegenstände kombinieren

⬆ Objekt wechseln
⬆ Rennen
⬆ Kriechen
Pause

FINAL FANTASY X-2

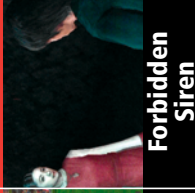
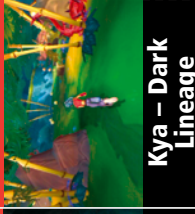
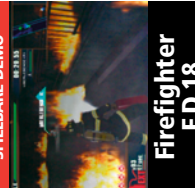


SPIELBARE DEMO

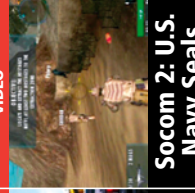
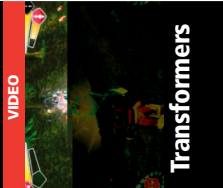
SPIELBARE DEMO SPIELBARE DEMO SPIELBARE DEMO SPIELBARE DEMO

Socom 2: U.S.
Navy Seals

R: Racing

This Is Football
2004Forbidden
SirenKya - Dark
LineageFirefighter
F.D.18Baphomet's Fluch:
Der schlafende Drache

Driver 3

Socom 2: U.S.
Navy SealsSyphon Filter:
Omega Strain

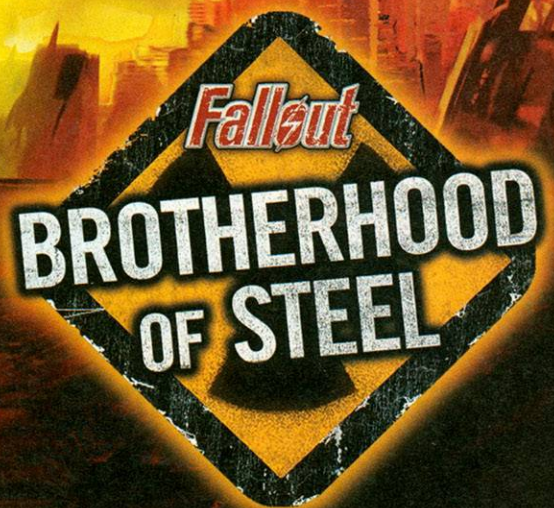
Transformers

für
DVD-Hülle

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

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.

PlayStation2 Games-News

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

PSP erscheint erst 2005

Der PSP, Sonys tragbare Spieleplattform, erscheint doch nicht mehr 2004 in Europa und den USA – das bestätigte uns eine Sprecherin von Sony Computer Entertainment America. Zwar hatte man zunächst einen weltweiten Erscheinungstermin für Herbst 2004 geplant, dieser kann aber voraussichtlich nur für Japan eingehalten werden. Als

Grund wurde genannt, dass man mehr Zeit benötige, um genügend Spiele für den Release zu fertigen. Als neue Erscheinungstermine werden "bis März 2005" für die USA und für Europa Anfang 2005 angegeben.

Titel: PSP

Hersteller: Sony | **Erscheint:** Anfang '05



Kein Socom2-Patch für Europa

In den USA ist ein erster Patch für "Socom 2: U.S. Navy Seals" erschienen. Doch wir Europäer dürfen aufatmen. Die Fehler, die in der U.S.-Version mit diesem Patch ausgebessert wurden, sind in der deutschen Version bereits beseitigt.



Die Europa-Version von Socom 2 ist bereits auf dem neuesten Stand.

Gran Turismo 4: Prologue

Jetzt ist es offiziell! Sony Computer Entertainment veröffentlicht im Mai 2004 die "Gran Turismo 4: Prologue Edition" auch in Europa. Unbestätigt ist bislang, ob sich in der Packung als Bonus eine spezielle Video-DVD befindet, auf der "Gran Turismo"-Produzent Kazunori Yamauchi persönlich das Wort an den Spieler richtet. Außerdem soll sich der Silberling eventuell ein zusätzliches Making of beinhalten, das zeigt, wie der

neueste Teil der Rennspielserie entsteht. Doch die Veröffentlichung der "Gran Turismo 4: Prologue Edition" hinterlässt auch einen bitteren Beigeschmack. Damit scheint besiegelt, dass wir im Sommer 2004 nicht mehr mit der Vollversion von "Gran Turismo 4" rechnen können.

Titel: Gran Turismo 4: Prologue Edition

Hersteller: Sony | **Erscheint:** Mai '04

In der Prologue Edition von Gran Turismo 4 dürfen wir nicht nur, wie hier gezeigt, durch New York düsen, sondern auch auf holprigen Rallye-Strecken Fahrgeschick beweisen.



games ↷ ticker

Aktuelle Spiele-News in Kürze

Präsentation des Cell-Prozessors: Auf einer Vorstellung von IBM während des "Vail Computer Element Workshops" werden am 29.06.2004 weitere Details zum Cell-Prozessor bekannt geben. Dort wird Peter Hofstee erklären, was Cell ist, und wie der Prozessor zukünftige Computersysteme beeinflussen wird. Dieser Prozessor soll in der PlayStation3 zum Einsatz kommen.

Nina-Williams-Spiel mit neuem Titel: Das Action-Spiel rund um den "Tekken"-Star Nina Williams trägt jetzt den etwas komplizierten Namen "Death By Degrees Tekken: Nina Williams".

Verkaufsschlager Kingdom Hearts: Das Square-Enix-Rollenspiel "Kingdom Hearts" hat sich mittlerweile weltweit über vier Millionen Mal verkauft.

Tekken 5 auf E3? Gerüchten nach soll der fünfte Teil von Namcos populärer Kampfsport-Serie "Tekken" erstmals auf der weltgrößten Videospielemesse E3 im Mai 2004 gezeigt werden.

Neues Superman-Spiel: Mit der Superman-Lizenz hat sich EA einen weiteren zukünftigen Titel an Bord geholt. Allerdings will man das Spiel erst veröffentlichen, wenn ein neuer Film mit dem Helden im rot-blauen Strampelanzug in die Kinos kommt.

Killzone-Entwickler zukünftig PS2-exklusiv

Sony hat mit den "Killzone"-Erfindern einen Exklusiv-Vertrag abgeschlossen. Demnach entwickelt Guerrilla zukünftig ausschließlich für Sonys Videospiel-Konsolen. Derzeit befindet sich bei den findigen Holländern neben dem PS2-Ego-Shooter "Killzone" (Bild rechts) noch das Vietnamkriegs-Spektakel "Shellshock: Nam'67" in Arbeit, das neben der PlayStation2 auch noch für Xbox und PC erscheinen wird. Dieser Titel ist allerdings der letzte aus dem Hause Guerrilla, der für andere Konsolen erscheinen wird. Alle zukünftigen Videospiele der Action-Spezia-

listen kommen exklusiv für PlayStation2 oder sogar für die PlayStation3.



Shellshock: Nam'67 ist der letzte Multiplattform-Titel der Killzone-Entwickler.

The Incredibles

Nach den erfolgreichen Pixar Animationsfilmen "Toy Story", "Monster AG" und "Findet Nemo" arbeitet THQ nun an der PS2-Umsetzung zum neuen Meisterwerk "The Incredibles". Im Mittelpunkt des lustigen Geschehens steht die unglaubliche Familie Incredible um Superheld-Vater Bob, seine elastische Frau Helen und ihre nicht minder begabten drei Kinder.

Das kunterbunte 3D-Action-Spiel ist noch nicht weit fortgeschritten, macht jedoch grafisch schon einiges her. Besonders Mutter Incredible hat viele lustige Attacken auf Lager. Das Spiel wird voraussichtlich parallel zum Kinostart im November erscheinen.

Titel: The Incredibles

THQ **Erscheint:** Herbst '04

I Ihr spielt einen in die Jahre gekommenen Superhelden.



Europas größte Jugendmesse

Mitmachen, Anfassen, Ausprobieren

YOU

Sport, Musik, Jobnews, Trends,
300.000 Besucher, Stars, 100 Events!

- 30 Stars und Liveacts auf der VIVA-BamS-Bühne
- Deutschlands größtes Indoor Soccer Court Event
- Nokia Totally Board Snowboardaction
- Schalke 04 mit spannenden Fußballmodulen und Schalke-Promis
- Sinalco Beachvolleyball in Halle 11
- Motorradakrobatik mit Freestyle Motocross (FMX)
- KISS-YOU-Wettbewerb
- „Der schönste Kuss der YOU“
- Stylingtipps mit Wella
- In Halle 5 zeigt die Landesregierung NRW die Vielfalt der Jugendarbeit in NRW
- ZUKUNFT & KARRIERE: Aus- und Fortbildungstipps in der ganzen Halle 4, IHK-Ausbildungsbörse, Schülerkongressbereich, Lehrerlounge etc.
- und vieles mehr!
- See YOU!

eSports
Universe
auf der YOU

mit Turtle Entertainment

- 130 Spielecomputer
- aktuelle Games
- Live-Moderation
- News und Tipps
- Top-Spieler zeigen es euch!

20.-23. Mai '04 | Messe Essen

Messtickets-Tageskasse
Einzel-Tageskarte: 11,-
Gruppen-Tageskarte
(ab 10 Pers.): 8,- pro Person

Ticket Hotline
01805-2801
www.koelnicket.de

Vorverkauf
an allen üblichen VVK-Stellen, zzgl.
VVK-Gebühr inkl. kostenloser Hin- und
Rückfahrt im VRR- und VRS-Gebiet und
mit den Verkehrsmitteln der DB (2. Klasse)



Veranstalter
YOU-Team Messe GmbH & Co. KG
Potsdamer Platz 2 | 53119 Bonn
Tel.: 0228/72 53 90
Fax: 0228/ 69 40 07
E-Mail: info@you.de

täglich von 10 bis 19 Uhr
Veranstaltungsort



www.you.de

Forgotten Realms: Demon Stone

Atari liefert im Herbst 2004 einen weiteren Titel mit der "Dungeons & Dragons"-Lizenz aus. In "Forgotten Realms: Demon Stone" lenkt der Spieler eine Party mit drei Charakteren. Jeder dieser Helden besitzt spezielle Fähigkeiten: Der Kämpfer teilt mit Schlägen und Tritten ordentlich aus, während der Magier seine Widersacher lieber aus der Distanz mit einem Feuerball röstet. Ganz anders agiert die Diebin. Sie springt uner-

kannt durch die detailliert gestalteten Welten und tötet die bissigen Schlangemonster hinterrücks. Der Spieler darf bestimmen, welchen der drei kampfgeübten Helden er direkt steuern möchte. Wie es sich für Spiele dieses Genres gehört, können die Fähigkeiten der drei Spielfiguren mit Erfahrungspunkten ausgebaut werden. So wird der Kämpfer beispielsweise immer stärker oder lernt neue Kampftechniken.

Titel: Forgotten Realms: Demon Stone
Hersteller: Atari | **Erscheint:** Herbst '04



☛ Dieser Magier schleudert gleich einen mächtigen Flammenzauber gegen das Reptil.



Forbidden Siren Wertungskorrektur!

Im letzten OPM2 habt ihr den Test von Sonys Horror-Adventure "Forbidden Siren" lesen können. Wie sich leider erst nach Druckschluss herausstellte, war die Testversion noch nicht final. In der Verkaufsversion ist es möglich, sich durch Drücken der L1-Taste im Levelauswahl-Bildschirm die Schlüssel-Levels anzeigen zu lassen, in denen ein bestimmter Gegenstand gefunden werden muss. So landet man nicht mehrmals im selben Level ohne zu wissen, warum.

Da das Gruselabenteuer "Forbidden Siren" dadurch deutlich weniger frustig ist und ihr die spannende Hor-

ror-Atmosphäre besser genießen könnt, erhöhen wir die Spielspaß-Wertung nachträglich von 67% auf 72%. Die anderen Wertungsaspekte bleiben natürlich gleich.



☛ Sobald ihr eine Waffe besitzt, könnt ihr euch gegen die gemeine Zombie-Brut wehren.

PS2 Testergebnis

FORBIDDEN SIREN		Horror-Adventure	Alter: ab 16
Hersteller: Sony	Entwickler: Sony Japan	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG: 6/10	SPIELSPASS
POSITIV		UMFANG: 6/10	72
☛ Stilvolle Gruselkulisse		GRAFIK: 7/10	
☛ Wendungsreiche Story		SOUND: 8/10	
NEGATIV			
☛ ... die auf Dauer nervt			
☛ Frustrierend schwer			
☛ Umständliche Spielmechanik			
Frustr und Angst in einem nur bedingt spaßigen Schleich-Horror.			PROZENT

OPM2-Kommentar

"Der Westen boomt!"



Markus Häberlein

Redakteur, OPM2

Das war mal ganz anders: Namhafte japanische Spiele wie "Castlevania" oder "Onimusha 2" verkaufen sich heute bescheiden – obwohl ihre Qualität durchaus passt. Fernöstliche Videospiele werden in unseren Gefilden immer unbedeutender, obwohl in Japan mehr als dreimal so viele PS2-Spiele produziert werden als bei uns. Daran gibt es nichts zu rütteln.

Bei westlichen Entwicklern hingegen zeigt sich ein ganz anderes Bild: Da wird ein "Grand Theft Auto: Vice City (dt.)" quasi über Nacht zum meistverkauften PS2-Spiel aller Zeiten und "Need for Speed: Underground" rast mit Schallgeschwindigkeit an die Spitze der Verkaufscharts.

Und woran liegt's? Sind japanische Spiele für unseren Geschmack zu exotisch geworden? Oder haben die Herren aus dem Lande Nippon gleich mehrere Videospiel-Trends verpennt?

Ich glaube, genau hier liegt der Spielspaß begraben! Während amerikanische Firmen wie Rockstar Games oder Electronic Arts Videospiele entwickeln, die genau auf unseren Markt zugeschnitten sind, wollen die Japaner mit obskuren Spielen wie dem Kartonkopf-Adventure "Gregory Horror Show" oder einem grausam veralteten "Unlimited Saga" Gewinne einfahren. Auf solche uncoolen "Perlen" abseits von "Final Fantasy" kann ich, und bestimmt auch ein Großteil unserer Leser, gerne verzichten! Vielleicht sollten die japanischen "Videospielspezialisten" doch endlich ihre Koffer packen und sich an den Rand ihrer kleinen Insel begeben, um mal etwas über die vorherrschenden Trends im Rest der Welt zu erfahren.





Handy-Fun ohne Grenzen

NUR 1X BESTELLEN UND LANGE SPASS HABEN !!!

POWER PIX PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

RINGTONE PAKETE

START	PLQ	82434	GET IT TOGETHER
START	PLQ	82433	RED BLOODED WOMAN
START	PLQ	82432	BEHIND THE SUN
START	PLQ	82431	DER LETZTE STERN
START	PLQ	82430	LIEBE IST ALLES
START	PLQ	82429	TOXIC
START	PLQ	82428	HUNGRIGES HERZ
START	PLQ	82427	SIEHST DU DAS GENAUSSO
START	PLQ	82426	TOUGH ENOUGH
START	PLQ	82389	DU HAST MEIN HERZ...
START	PLQ	82388	WELCOME TO MY ISLAND
START	PLQ	82387	AUGEN AUF
START	PLQ	82386	FROM THE INSIDE
START	PLQ	82385	LADYS NIGHT
START	PLQ	82384	SUPERSTAR
START	PLQ	82383	I FEEL YOU
START	PLQ	82382	MANDY
START	PLQ	82378	PIMP
START	PLQ	82375	SHUT UP
START	PLQ	82316	AXEL F 2003
START	PLQ	82313	FIGHTER
START	PLQ	81030	DAS LIED VOM TOD
START	PLQ	81174	DAS BOOT

...UND VIELE MEHR!!

MOVIE PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

SMS-PIX PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

Sende eine SMS mit START PLQ-NUMMER an 84242

BESTELLBEISPIEL: "START PLQ-42160" (DU BESTELLST DAS PIX-PAKET) BITTE LEER- UND MINUSZEICHEN BEACHTEN!

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

POWER RINGTONES

Genial: Polyphon und monophon

CHART-BREAKER		
82434	GET IT TOGETHER	
82433	RED BLOODED WOMAN	
82432	BEHIND THE SUN	
82431	DER LETZTE STERN	
82430	LIEBE IST ALLES	
82429	TOXIC	
82428	HUNGRIGES HERZ	
82427	SIEHST DU DAS GENAUSSO	
82426	TOUGH ENOUGH	
82389	DU HAST MEIN HERZ...	FIR AILE GÄNGERIN NOKIA, STEPHENS, SAMSUNG, SONY, SONY ERICSSON, SONY WALKMAN,

MOVIE UND TV KULT

81030	DAS LIED VOM TOD
82342	DER DRITTE MANN
82337	CHARLIE'S ANGELS
81031	HALLOWEEN
81168	JAMES BOND THEMA
81140	FLINTSTONES
81764	DAS A-TEAM
81174	DAS BOOT
81865	RAUMSCHIFF ENTERPRISE
81814	MISS MARPLE
81182	DIE MAUS
81164	MISS, IMPOSSIBLE
81809	DER PATE
82344	SEX AND THE CITY
82341	DALLAS
82343	LIKE ICE IN THE SUNSHINE
82338	JACKASS
82149	WICKI
81817	WER HAT AN DER UHR...
81816	MUPPETS
81169	GZSZ
82155	COBRA 11
82146	PIPI LANGSTRUMPF
82144	LOWENZAHN
82150	INSEL M. 2 BERGEN
82148	CAPTAIN FUTURE

ALLTIME KULT-KRACHER

81819	MANA MANA
81653	BACARDI FEELING
81041	DEUTSCHE HYMNE
81124	SMOKE ON THE WATER
81587	NEW YORK NEW YORK

Colored Logos



FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

Display MOVIES



FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

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

50 GENT'S PER SMS:
SCHICK' DEN TEXT "PLQ"
UND DIE BESTELLNUMMER AN:

86688

ZUM BEISPIEL: PLQ42043
(DU BESTELLST PIX NR. 42043)

...ODER BESTELLE DIREKT:

0190

856742

0900560552 € 3,63/Min 0900902307 SFR 423/Min

GIGA-GEILE COLORED PIX

Der Hit: Für alle Handys mit Farbdisplay!



Display-Cleaner 41016



Der Hammer: Dein persönliches Color-Pic

So geht's



Schicke eine SMS mit:
PLQ Bestellnummer und
einem kurzen Namen an:
86688
z.B.: PLQ 42416 Axel
(du bestellst Pix Nr 42416
mit dem Namen "Axel")
siehe Produktbeispiel

Star Wars: Battlefront



Die Macht ist mit uns – und prompt gab uns LucasArts die Gelegenheit, selbst Hand an den Sci-Fi-Shooter "Star Wars: Battlefront" zu legen. Die authentischen "Star Wars"-Welten empfinden haben uns besonders fasziniert. Auf Tatooine lauft ihr mit eurem Charakter zum Beispiel durch einen beißenden Schneesturm oder schleicht durch den dichten Dschungel des Waldmonds Endor. Beinahe schon dreist

geklaut erschien uns die Spielmechanik. Genau wie beim PC-Shooter "Battlefield: Vietnam" wählt ihr zu Beginn einer Schlacht euren Startpunkt. Trotz des netten Einzelspieler-Modus stehen die spannenden Online-Gefechte klar im Vordergrund. Satt 64 computergesteuerte Kämpfer sorgen auf dem Schlachtfeld für Kriegs Atmosphäre. Steigt ein Mensch ins Online-Spiel ein, ersetzt dieser einfach einen computer-gesteuerten Charakter. Auf der PlayStation2 kämpfen maximal 16 menschliche Spieler gegen- oder miteinander.

Titel: Star Wars: Battlefront

Herst.: LucasArts | **Erscheint:** Herbst '04



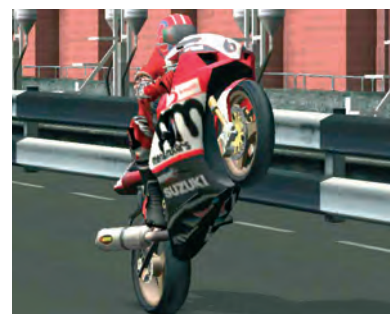
ⓘ Auf dem Waldmond Endor nehmt ihr es mit riesigen imperialen Kampf-Läufern auf.

Isle of Man TT Superbikes

Jester Interactive, bekannt durch ihre Song-Software "Music", entwickelt ein Rennspiel zur halsbrecherischen Motorrad-Hatz der Isle of Man. Im Gegensatz zu ernsthaften Simulationen wie beispielsweise "Moto GP" geht es hier etwas nervenaufreibender zu. Mit eurem Motorrad brettet ihr quer über die Insel und geht auch in kleineren Ortschaften nicht von Gas. Bereits mit "Supertrucks" lieferten die Briten einen Überraschungshit ab.

Titel: Isle of Man TT Superbikes

Herst.: Jester Int. | **Erscheint:** Herbst '04



ⓘ Auf dem Hinterrad durch den verkehrsberuhigten Bereich – das macht Spaß!

Sly Raccoon 2: Band of Thieves

Der Waschbär mit der unverkennbaren Diebes-Maske schleicht im Herbst 2004 erneut auf die PS2. In "Sly Raccoon: Band of Thieves" erkundet ihr mit dem Meister aller Diebe weniger lineare Levels als bisher. In verwinkelten Häuserschluchten gilt es diverse Aufgaben zu bewältigen, ehe der nächste Bereich geöffnet wird. Bei diesem Vorhaben ist äußerste Vorsicht geboten. Patrouillierende Ratten-Wachen verfolgen unseren

Helden nun durchs ganze Level hindurch und geben nicht, wie beim Vorgänger, schon nach wenigen Metern auf. Tragende Rollen spielen in "Band of Thieves" das Nilpferd Murray und die Schildkröte Bentley. Die beiden Freunde von Sly beherrschen in Teil zwei verschiedene Kampftechniken.

Titel: Sly Raccoon 2: Band of Thieves

Hersteller: Sony | **Erscheint:** Herbst '04

ⓘ Mit neuer Grafiktechnologie und weniger linearen Welten verspricht Sly Raccoon 2 erneut erstklassige Hüpfspiel-Kost. Zumindest die uns gezeigten Szenen konnten voll überzeugen.



Indy Car Series 2005

Seid ihr interessiert am amerikanischen Motorsport? Dann wird es euch sicherlich freuen, dass Codemasters im Sommer 2004 das rasante Rennspiel "IndyCar Series 2005" auch bei uns veröffentlicht. Als gravierendste Verbesserung gibt es bei der 2005er-Version einen umfassenden Online-Modus, in dem bis zu acht menschliche Rennpiloten gegeneinander antreten dürfen. Ein Karriere-Modus sorgt für zusätzliche Motivation.

Titel: IndyCar Series 2005

Codemasters | **Erscheint:** Sommer '04



ⓘ Bei derart hohen Geschwindigkeiten sind spektakuläre Unfälle vorprogrammiert.



“UNDERCOVER ZU ARBEITEN IST
GEFÄHRLICH...
ABER NUR, WENN MAN AUSSTEIGEN WILL.”
-TANNER

WWW.DRIV3R.COM



PlayStation®2



Ratchet & Clank 3 mit Online-Modus

Überraschende News aus dem Hause Sony: Im dritten Teil von "Ratchet & Clank" gibt es diverse Online-Modi, wie beispielsweise einen Capture-the-Base-Modus, in dem ihr die Basis eines gegnerischen Teams einnehmen müsst. Aber auch offline hat man mit bis zu vier Spielern auf einem geteilten Bildschirm jede Menge Mehrspieler-Spaß.

Titel: Ratchet & Clank 3

Herst.: Sony

Erscheint: Herbst '04



Im dritten Teil von Ratchet & Clank liefert ihr euch spannende Mehrspieler-Duelle.

Seven Samurai 20XX

Japan-Fans aufgepasst! Sega bringt "Seven Samurai 20XX" nach Europa. Die Entwickler von Sammy ließen sich für das Action-Spiel vom japanischen Film-Klassiker "The Seven Samurai" inspirieren, der aus der Feder von Akira Kurosawa, eines populären japanischen Regisseurs, stammt. In bester "Chaos Legion"-Manier metzelt ihr euch hier mit dem Hauptcharakter Naoe durch eine riesige Armee böser Roboter hindurch.

Titel: Seven Samurai 20XX

Hersteller: Sega

Erscheint: 2004



Action pur: Bewaffnet mit einem mächtigen Schwert zerteilt ihr diese blechernen Unholde.

Drakengard

An einer interessanten Rollenspiel/Action-Mixtur arbeiten derzeit die Abenteuer-Experten von Square-Enix. Das Spiel bietet rasante Flugmanöver auf dem Rücken des roten Drachen, außerdem Schwertkämpfe am Boden und Interaktion mit den Einwohnern. Je mehr Gegner ihr beseitigt, desto mehr Erfahrungspunkte gibt's und euer Drache wächst bzw. eure Waffe verbessert sich. "Drakengard" hinterließ technisch einen ausgereiften Eindruck und könnte für RPG-Fans, die auf brachiale Action stehen, genau das Richtige sein.

Titel: Drakengard

Herst.: Take 2

Erscheint: 21.05.'04



Vom Rücken des Drachens aus röstet ihr die Armeen eurer Widersacher.

Crash Bandicoot: Unlimited

Er springt wie ein Flummi und tobt wie ein Tornado – und im Herbst 2004 erscheint sein neuestes Spiel für die PS2. Die Rede ist von Crash Bandicoot, der agilen und überaus apfelhungrigen Beutelratte. Im fünften Teil des Jump'n'Run-Abenteuers verbündet sich Crash mit seinem Erzfeind Dr. Neo Cortex, um zwei wild gewordene Zwillinge von seiner friedlichen Ferieninsel zu verjagen. Das

Hüpfspiel wird erneut von Travelers Tails entwickelt und die witzige Story kommt von Jordan Reichek (Perky Pickle Studios). Der wurde vor allem durch die makabre und eigentlich nicht ganz jugendfreie Zeichentrickserie "Ren & Stimpy" bekannt.

Titel: Crash Bandicoot: Unlimited

Herst.: Vivendi

Erscheint: Sommer '04

Diesmal macht Crash mit seinem Erzfeind Dr. Cortex gemeinsame Sache. Im Team arbeiten sich die beiden durch Eis- und Wald-Level oder kämpfen gegen große Roboter.



Samurai Warriors

Neuer Name, neues Glück – Koeis japanophile Prügelorgie "Dynasty Warriors" heißt zukünftig "Samurai Warriors" und wird im Juni 2004 von Electronic Arts veröffentlicht. Genau wie in den Vorgängern prügelt, schnetzelt oder schießt ihr euch durch die Hundertschaften einer feindlichen Armee hindurch. Eine eingeblendete Karte zeigt dabei jederzeit an, wo eure Anwesenheit erforderlich ist.

Titel: Samurai Warriors

Hersteller: Koei

Erscheint: Juni '04



Grafisch und spielerisch hat sich bei Koeis Samurai-Action wenig geändert.

namco®

WWW.NAMCO.COM

SPAWN®

ARMAGEDDØN



Wenn du zwischen Himmel und Hölle gerätst,
laß sie beide leiden!



PlayStation®2

TODD McFARLANE
PRODUCTIONS
WWW.SPAWN.COM

Das OPM2 SOCOM II



Gewinnspiel



Aufgepasst,

Bei unserem "Socom 2: U.S. Navy SEALs"-Gewinnspiel könnt ihr diesen Monat richtig absahnen. In Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Deutschland verlosen wir alles, was ihr für ein spannendes Online-Match benötigt, plus weitere schicke Preise rund um die Elite-Einheit.

1. Preis: Socom 2 Airbrush PS2 + Socom 2: U.S. Navy SEALs Spiel + Netzwerkadapter + USB-Headset (Gesamtwert ca. 740 Euro)

2. – 5. Preis: Socom 2: U.S. Navy SEALs Spiel + Netzwerkadapter + USB-Headset (Gesamtwert 560 Euro)

6. – 15. Preis: Socom 2: U.S. Navy SEALs Spiel (Gesamtwert ca. 600 Euro)

16. – 17. Preis: Socom 2 Thermosflaschen (Gesamtwert ca. 60 Euro)

18. – 19. Preis: Socom 2 Flaschen (Gesamtwert ca. 40 Euro)

20. – 30. Preis: Socom 2 Postkarten-Sets (Gesamtwert ca. 30 Euro)

Um zu gewinnen, müsst ihr folgende Frage beantworten:

Wie viele Soldaten befiehlt ihr in "Socom 2: U.S. Navy SEALs"?

■ 3 ■ 5 ■ 7

Schreibt die Lösung auf eine Postkarte und schickt diese an:

CyPress GmbH
Redaktion OPM2/Socom 2
Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 7. Mai 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.

„Triff dich doch mit deinen
Freundinnen. Die hast du
doch schon so lange nicht
mehr gesehen.“

Im Sinne der Spieler

bigben
interactive
real entertainment



Der **Soft Touch Controller** besitzt alle Funktionen eines herkömmlichen Controllers und zudem noch eine deutsche Tastatur in einer kompakten Form mit Soft Touch Gummierung.

- Standard Controller mit USB und Gameport
- Inkl. deutscher Tastatur im kompakten Format
- Soft Touch Gummierung

PS One® | PlayStation 2® | Xbox™ | Gamecube™ | GBA™ | GBA SP™

www.bigben-interactive.de

PS2-Spiele: Das alles kommt!

April 2004

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
Alias	Action	Acclaim	08.04.	☆☆☆
All-Star Baseball 2005	Baseball	Acclaim	29.04.	☆☆☆
Champions of Norrath: Realms of Everquest	Rollenspiel	Ubisoft	29.04.	☆☆☆☆☆
EyeToy: Kamera (einzeln)	Hardware	Sony	21.04.	☆☆☆☆☆
Fallout: Brotherhood of Steel	Action	Take 2	16.04.	☆☆☆☆
Fight Night 2004	Boxen	Electronic Arts	30.04.	☆☆☆☆☆
Firefighter F.D. 18	Action-Adventure	Konami	23.04.	☆☆☆
Formel Eins 2003 (Platinum)	Formel1-Rennspiel	Sony	01.04.	☆☆☆☆
Hitman 3: Contracts	Stealth-Action	Eidos	30.04.	☆☆☆☆☆
Hyper Street Fighter 2	Beat'em-Up	Capcom	30.04.	☆☆
Malice	Jump'n'Run	Koch Media	07.04.	☆☆☆
Project Zero 2: Crimson Butterfly	Horror-Adventure	Ubisoft	29.04.	☆☆☆☆
Red Dead Revolver	Shoot'em-Up	Take 2	30.04.	☆☆☆☆
Riding Spirits 2	Rennsimulation	Capcom	30.04.	☆☆☆
Rise to Honour	Action-Adventure	Sony	14.04.	☆☆☆☆
Serious Sam: Next Encounter	Action	Take 2	16.04.	☆☆☆☆
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Konami	16.04.	☆☆☆
Tomb Raider: The Angel of Darkness (Platinum)	Action-Adventure	Eidos	07.04.	☆☆☆☆
Way of the Samurai 2	Action-Adventure	Capcom	30.04.	☆☆☆
World Championship Pool	Billard	BigBen	29.04.	☆☆
World Championship Rugby	Sport	Acclaim	08.04.	☆☆



Mai 2004

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
Akte X: Resist or Serve	Horror-Adventure	Vivendi	21.05.	☆☆☆
Cy Girls	Action-Adventure	Konami	07.05.	☆☆☆
Deadly Skies 3	Action	Konami	14.05.	☆☆☆
Runaway	Adventure	BigBen	Mai	☆☆
SingStar	Musikspiel	Sony	19.05.	☆☆☆☆
Syberia 2	Adventure	Atari	20.05.	☆☆☆
Transformers	Action	Atari	06.05.	☆☆☆☆
UEFA Euro 2004	Fußball	Electronic Arts	07.05.	☆☆☆☆
Van Helsing	Action-Adventure	Vivendi	14.05.	☆☆☆☆



Juni 2004

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
Athens 2004	Sport	Sony	Juni	☆☆☆☆
Combat Elite: WWII Paratroopers	Ego-Shooter	Acclaim	04.06.	☆☆☆☆
Driver 3	Action-Rennspiel	Atari	Juni	☆☆☆☆☆
MTV Music Generator 3	Musikspiel	Codemasters	Juni	☆☆☆☆
Shellshock: NAM '67	Action	Eidos	Juni	☆☆☆☆
Showdown: Legends of Wrestling 3	Wrestling	Acclaim	Juni	☆☆



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

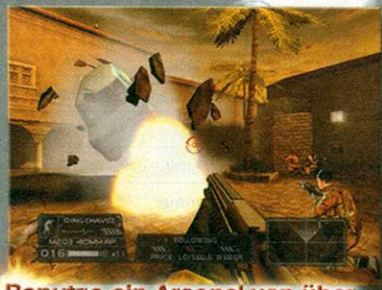


Sonstige Termine 2004

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
100 Bullets	Action	Acclaim	Winter	☆☆☆
Ape Escape Olympia	Geschicklichkeit	Sony	Herbst	☆☆☆☆
Aquanox 2: Revelation	Action	BigBen	Sommer	☆☆☆
Area 51	Ego-Shooter	Midway	Winter	☆☆☆
Black 9	Action-Adventure	Vivendi	Winter	☆☆☆
Blowout	Action	Vivendi	Herbst	☆☆☆
Cold Winter	Action	Vivendi	Winter	☆☆☆☆
Fahrenheit	Action-Adventure	Vivendi	Winter	☆☆☆☆
Fight Club	Action	Vivendi	Winter	☆☆☆
Final Fantasy 11	Rollenspiel	Sony	Winter	☆☆☆☆☆
Formel Eins 2003 (Platinum)	Formel1-Simulation	Sony	Sommer	☆☆☆☆
Ghostmaster	Simulation	Vivendi	Sommer	☆☆☆
Gradius V	Shoot'em-Up	Konami	Herbst	☆☆☆☆
Gran Turismo 4	Rennsimulation	Sony	Herbst	☆☆☆☆☆
Grand Theft Auto: San Andreas	Action	Take 2	Herbst	☆☆☆☆☆
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	Atari	Sommer	☆☆☆☆
Initial D	Action	Sega	Sommer	☆☆☆
Juiced	Action-Rennspiel	Acclaim	Winter	☆☆☆
Karaoke Stage	Musikspiel	Konami	Winter	☆☆☆☆
Kingdom Hearts 2	Rollenspiel	Sony	Sommer	☆☆☆☆☆
Kookabonga	Geschicklichkeit	Vivendi	Herbst	☆☆☆
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Action-Adventure	Vivendi	Herbst	☆☆☆☆
McFarlane's Evil Prophecy	Action	Konami	Winter	☆☆☆
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	Konami	Winter	☆☆☆☆☆
Nanobreaker	Action	Konami	Winter	☆☆☆
NARC	Action-Adventure	Midway	Winter	☆☆☆
Neo Contra	Action	Konami	Winter	☆☆☆☆
Nightmare before Christmas	Horror-Adventure	Capcom	Herbst	☆☆☆☆
Onimusha 3	Action-Adventure	Capcom	Sommer	☆☆☆☆☆
Onimusha Blade Warriors	Beat'em-Up	Capcom	Sommer	☆☆☆☆
Pro Evolution Soccer 4	Fußball	Konami	Herbst	☆☆☆☆☆
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Action	Midway	Herbst	☆☆☆
Red Ninja	Action	Vivendi	Winter	☆☆☆
Resident Evil: Outbreak	Horror-Adventure	Capcom	Herbst	☆☆☆☆
Savage Skies	Action	Bigben	Sommer	☆☆
Silent Hill 4: The Room	Horror-Adventure	Konami	Herbst	☆☆☆☆☆
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	Sommer	☆☆☆☆☆
Star Wars: Battlefront	Action	LucasArts	Winter	☆☆☆☆☆
StarCraft Ghost	Action	Vivendi	Winter	☆☆☆☆
Syphon Filter: The Omega Strain	Stealth-Action	Sony	Sommer	☆☆☆☆
Terminator 3: Redemption	Action	Atari	Herbst	☆☆☆☆
The Bard's Tale	Action-Rollenspiel	Acclaim	Winter	☆☆☆☆
The Nightmare Before Christmas	Horror-Adventure	Capcom	Herbst	☆☆☆
The Red Star	Action	Acclaim	Winter	☆☆☆☆
The Suffering	Horror-Adventure	Konami	Sommer	☆☆☆☆☆
Trivial Pursuit Unlimited	Denkspiel	Atari	Herbst	☆☆
WWX Rumble Rose	Wrestling	Konami	Winter	☆☆☆



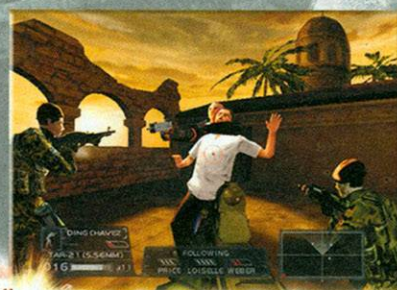
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® 3



Benutze ein Arsenal von über 30 hochmodernen, realistischen Waffen.



Spiele mit 6 Spielern Online oder zu zweit per Split-Screen.



Übernimm die Kontrolle über eine Spezialeinheit und kontrolliere dein Elite-Team mit Sprachbefehlen.

www.rainbowsix.de

DIE AUFREGENDSTE SHOOTER-ACTION AUF PLAYSTATION® 2!



Eine neue actiongeladene Map
exklusiv auf der PlayStation®2.



Atemberaubende Grafik
mit realistischen Licht- und
Schatteneffekten.



PlayStation®2



UBISOFT™

Alle Top-Hits im Überblick

Abenteuer



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

Action

- 1 **GTA: Vice City (dt.)**
Hersteller: Take 2
Test: 92% in OPM2 01/2003
- 2 **Freedom Fighters**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 88% in OPM2 10/2003
- 3 **Z.O.E.: 2nd Runner**
Hersteller: Konami
Test: 86% in OPM2 10/2003



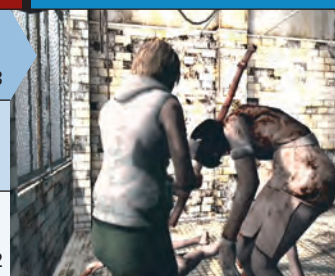
Action-Adventure



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

Horror-Adventure

- 1 **Silent Hill 3**
Hersteller: Konami
Test: 90% in OPM2 06/2003
- 2 **Alone in the Dark 4**
Hersteller: Atari
Test: 88% in OPM2 11/2001
- 3 **Das Ding**
Hersteller: Vivendi
Test: 86% in OPM2 10/2002



Beat'em-Up



- 1 **Soul Calibur 2**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 92% in OPM2 11/2003
- 2 **Virtua Fighter 4 Evolution**
Hersteller: Atari
Test: 91% in OPM2 09/2003
- 3 **Dead or Alive 2**
Hersteller: Sony
Test: 89% in OPM2 02/2001

Ego-Shooter

- 1 **TimeSplitters 2**
Hersteller: Eidos
Test: 92% in OPM2 11/2002
- 2 **Medal of Honor: Frontline**
Hersteller: Electronic Arts
Test: 89% in OPM2 07/2002
- 3 **Warhammer 40.000: Fire Warrior**
Hersteller: THQ
Test: 86% in OPM2 11/2003



Geschicklichkeit



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

Jump'n'Run

- 1 **Ratchet & Clank 2**
Hersteller: Sony
Test: 93% in OPM2 13/2003
- 2 **Jak 2: Renegade**
Hersteller: Sony
Test: 89% in OPM2 11/2003
- 3 **Sly Raccoon**
Hersteller: Sony
Test: 89% in OPM2 02/2003



Rollenspiel



- 1 **Final Fantasy X-2**
Hersteller: Sony
Test: 87% in OPM2 03/2003
- 2 **Dark Chronicle**
Hersteller: Sony
Test: 86% in OPM2 10/2003
- 3 **Baldur's Gate: Dark Alliance 2**
Herst.: Interplay/Acclaim
Test: 84% in OPM2 01/2004

Strategie

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



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

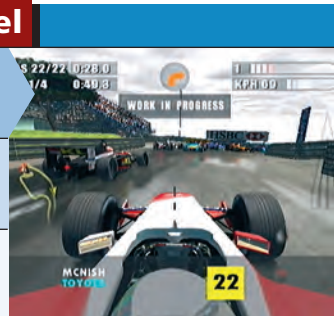
Action-Rennspiel



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

Formel 1-Rennspiel

- 1** F1 2001
Hersteller: Electronic Arts
Test: 88% in OPM2 11/2001
- 2** Formel Eins 2002
Hersteller: Sony
Test: 78% in OPM2 09/2003
- 3** F1 Career Challenge
Hersteller: Electronic Arts
Test: 77% in OPM2 07/2003



Rennsimulation



- 1** Gran Turismo 3: A-spec
Hersteller: Sony
Test: 93% in OPM2 08/2001
- 2** DTM Race Driver
Hersteller: Codemasters
Test: 86% in OPM2 09/2002
- 3** Moto GP 2
Hersteller: Sony
Test: 85% in OPM2 03/2002

Offroad-Rennspiel

- 1** Colin McRae Rally 4
Hersteller: Codemasters
Test: 87% in OPM2 10/2003
- 2** WRC 3
Hersteller: Sony
Test: 86% in OPM2 13/2003
- 3** V-Rally 3
Hersteller: Atari
Test: 84% in OPM2 08/2002



Basketball



- 1** NBA Street Vol. 2
Hersteller: Electronic Arts
Test: 86% in OPM2 06/2003
- 2** ESPN NBA Basketball
Hersteller: Atari
Test: 85% in OPM2 13/2003
- 3** NBA Live 2004
Hersteller: Electronic Arts
Test: 85% in OPM2 12/2003

Eishockey

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



Fußball



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

Trendsport

- 1** SSX 3
Hersteller: Electronic Arts
Test: 90% in OPM2 12/2003
- 2** Tony Hawk's Underground
Hersteller: Activision
Test: 90% in OPM2 13/2003
- 3** Aggressive Inline
Hersteller: Acclaim
Test: 87% in OPM2 09/2002



Sonstige Sportspiele



- 1** ESPN NFL Football
Hersteller: Atari
Test: 92% in OPM2 12/2003
- 2** Virtua Tennis 2
Hersteller: Acclaim
Test: 85% in OPM2 01/2003
- 3** Tiger Woods PGA Tour 2004
Hersteller: Electronic Arts
Test: 85% in OPM2 11/2003

Test verpasst? Kein Problem!

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



Tests & Charts aktuell

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

Wertungs-Check



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

Titel	OPM2	play	Play Zone	Maniac	Game Pro	Screen-fun
.HACK: INFECTION	76%	77%	80%	71%	76%	–
BARBIE PFERDEABENTEUER	55%	55%	–	–	–	–
BDFL MANAGER 2004	80%	83%	83%	78%	–	–
BLOWOUT	66%	66%	–	–	–	–
CONAN	57%	–	78%	–	–	–
DANCE: EUROPE	66%	–	67%	75%	78%	–
DRAGON'S LAIR 3D	45%	42%	52%	–	30%	–
FORBIDDEN SIREN	67%	74%	80%	68%	83%	–
LETHAL SKIES 2	71%	71%	–	–	71%	–
MAFIA	76%	74%	70%	76%	77%	–
MEGA MAN X7	65%	70%	–	–	–	–
MX UNLEASHED	81%	79%	76%	–	–	–
PITFALL: DIE VERLORENE EXPEDITION	73%	78%	79%	71%	–	–
RISE TO HONOUR	71%	74%	71%	–	–	–
R-TYPE FINAL	82%	85%	80%	85%	–	–
SITTING DUCKS	71%	–	–	–	–	–
SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS	84%	85%	77%	86%	85%	–
SPONGEBOB SCHWAMMKOPF	70%	70%	60%	74%	–	–
SPY HUNTER 2	68%	60%	62%	68%	68%	–
TAK UND DIE MACHT DES JUJU	70%	72%	78%	–	–	–
WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004	80%	80%	–	–	–	–

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	FINAL FANTASY X-2	Rollenspiel	EA
2	JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	Action	EA
3	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	Action-Rennspiel	EA
4	BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	Rollenspiel	Interplay
5	FIFA FOOTBALL 2004	Fußball	EA
6	MAFIA	Action	Take 2
7	SPONGEBOB SCHWAMMKOPF: BIKINI...	Jump'n'Schwamm	THQ
8	MEDAL OF HONOR: RISING SUN	Ego-Shooter	EA
9	DIE SIMS BRECHEN AUS	Strategie	EA
10	EYETOY: PLAY + KAMERA	Geschicklichkeit	Sony

PlayStation2-Platinum*

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

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

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Erscheint
1	MGS 3: SNAKE EATER	Action	Konami	Ende 2004
2	GRAN TURISMO 4	Rennsim.	Sony	Herbst 04
3	DRIVER 3	Act.-Rennspiel	Atari	06/2004
4	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	Action	Take 2	10/2004
5	KILLZONE	Ego-Shooter	Sony	Herbst 04
6	FINAL FANTASY 12	Rollenspiel	Square Enix	2005
7	SPLINTER CELL 2	Action	Ubisoft	06/2004
8	ONIMUSHA 3	Action	Capcom	Sommer 04
9	RESIDENT EVIL OUTBREAK	Act.-Advent.	Capcom	Herbst 04
10	KINGDOM HEARTS 2	Rollenspiel	Square Enix	Ende 2004

VAN HELSING

DAS BÖSE FÜRCHTET EINEN NAMEN

DAS SPIEL

Ab Mai 2004 im Handel

- Spektakuläre Angriffskombinationen - Tödliche Waffen - Bekämpfen Sie Dracula, Frankstein's Monster, den Wolfsmensch und viele mehr -



www.vanhelsinggame.com

VAN HELSING

ab Mai 2004 im Kino



PlayStation 2



XBOX










GAME BOY ADVANCE

"Van Helsing" interaktives Spiel © 2004 Vivendi Universal Games, Inc. Van Helsing™ & © Universal Studios. Lizenziert von Universal Studios Licensing LLLP. Alle Rechte vorbehalten. © 2004 Sierra Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra und das Sierra Logo sind Marken von Sierra Entertainment, Inc.™ und ® kennzeichnen Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Eigentümer. "PlayStation" und das "PS" Family Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment, Inc. Game Boy Advance ist ein Trademark von Nintendo. Microsoft, Xbox und das Xbox Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Marken der Microsoft Corporation. Vivendi Universal und das Vivendi Universal Games Logo sind Marken von Vivendi Universal Games.

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!¹	MEDIAMARKT²	OKAYSOFT* (UK-Importeur)	GAMEEXPERT*	SPIELGROTTE*
	hack: Infection	ab 12	47,99	41,99	–	–	55,90	44,99	42,99
	Barbie Pferdeabenteuer: Rettet die Wildpferde	frei	34,99	–	–	39,00	38,90	–	–
	BDFL Manager 2004	frei	58,99	49,99	46,99	57,00	51,90	49,99	51,99
	Blowout	ab 12	–	–	–	–	–	–	–
	Conan	ab 16	49,99	44,99	–	57,00	43,90	44,99	–
	Dance: Europe	frei	39,99	–	34,99	39,99	29,99	–	–
	Dragon's Lair 3D	ab 6	44,95	–	–	47,00	41,90	–	–
	Forbidden Siren	ab 16	59,99	49,99	46,99	59,00	56,90	49,99	51,99
	Lethal Skies 2	ab 12	44,99	–	–	44,99	35,90	–	–
	Mafia	ab 16	54,95	49,99	43,99	58,00	53,50	49,99	49,99
	Mega Man X7	ab 6	57,99	–	–	57,00	51,50	–	49,99
	MX Unleashed	frei	37,99	–	43,99	39,95	35,90	–	–
	Pitfall: Die verlorene Expedition	ab 6	39,99	32,99	39,99	39,00	33,50	34,99	32,99
	Rise to Honour	ab 12	58,99	–	43,99	55,00	–	–	–
	R-Type Final	ab 6	49,99	37,99	–	44,99	–	–	38,99
	Sitting Ducks	frei	34,95	–	–	39,95	–	–	–
	Socom 2: U.S. Navy Seals	ab 16	58,99	49,99	46,99	59,00	55,50	49,99	52,99
	SpongeBob: Schwammkopf: Schlacht um Bikini Bottom	frei	29,95	–	–	29,95	29,50	–	26,99
	Spy Hunter 2	ab 12	49,99	–	32,99	44,99	41,90	–	–
	Tak und die Macht des Juju	ab 6	38,99	–	36,99	39,99	37,50	–	34,99
	World Championship Pool 2004	frei	49,99	–	–	49,00	40,50	–	–

Die drei OPM2-Einkaufstipps des Monats

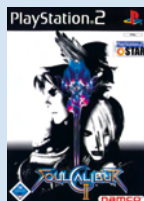
SOUL CALIBUR 2 (92%, OPM2 11/2003)

€ 26,90

Preis € 26,90 Alter: ab 16
Anbieter www.okaysoft.de

Beschreibung

Wunderschönes Beat'em-Up mit gewaltigem Umfang, perfekten Animationen und super Waffen. Unsere absolute Referenz im Prügel-Segment!



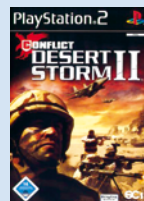
CONFLICT: DESERT STORM 2 (83%, OPM2 11/2003)

€ 29,99

Preis € 29,99 Alter: ab 16
Anbieter www.spielegrotte.de

Beschreibung

Spannende und abwechslungsreiche Mischung aus Action und Taktik. Vielfältige Aufträge und eine sehr realistische Atmosphäre zeichnen diesen Top-Titel aus.



XIII (85%, OPM2 12/2003)

€ 23,99

Preis € 23,99 Alter: 16
Anbieter www.cd-wow.net

Beschreibung

Intelligenter Ego-Shooter im schicken Comic-Look. Eine breite Waffenpalette, eine spannende Story und ein Online-Modus brachten das begehrte OPM2-Prädikat.



*VERSANDKOSTEN DER INTERNET-ANBIETER

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

¹) Nur englische UK-Fassungen, keine deutschen Versionen.

²) Für die Preise des Mediamarkts wurde das aktuelle Sortiment der Filiale Würzburg zu Grunde gelegt. Preise können deutschlandweit variieren. Preisänderungen nach Drucklegung und Irrtümer vorbehalten.

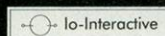
COMING SOON.



HITMANTM

CONTRACTS

WWW.HITMANCONTRACTS.COM
STRATEGIE-GUIDE ERHÄLTICH



PC



PlayStation 2



© IO Interactive A/S 2004. Published by Eidos. Hitman: Contracts is a trademark of Eidos. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks of the Eidos Group of companies. IO Interactive and the IO Interactive logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.

Euro 2004

Die 16 stärksten Mannschaften Europas spielen um die Krone – in Portugal und auf eurer PlayStation2.



⚡ Hochspannung: England bekommt eine Minute vor dem Abpfiff noch einen Freistoß.

Am 12. Juni bricht wieder eine bittere Zeit an für alle Ehefrauen, Lebensgefährtinnen und Freundinnen: Dann startet mit der Partie Portugal gegen Griechenland die Fußball-Europameisterschaft 2004. Noch schlimmer wirds, wenn der fußballbegeisterte Partner auch noch



⚡ Solch wunderschöne Schüsse in den Winkel brauchen viel Übung und Zielwasser.

eine PlayStation2 sein Eigen nennt. Das Spiel zum Event bringt EA Sports nämlich schon recht früh (Anfang Mai) heraus.

Reduzierter Umfang

Wie bei den EM/WM-Spielen üblich, präsentiert sich die Anzahl der enthaltenen Teams stark abgespeckt. Außer den 51 zur Qualifikation angetretenen Nationalteams herrscht Flaute. Das dürfte dem typischen "Euro 2004"-Käufer aber egal sein, zumal EA seine Lizenzen wieder mal vorbildlich ausgenutzt hat. Alle Teams werden in den passenden Trikots auflaufen und die Kader sind auf dem aktuellen Stand. Bei der uns zur Verfügung gestellten Vorabversion fehlten diese noch aus lizenzrechtlichen Gründen, deshalb die immer gleichen weiß-grauen Dressen auf den Screenshots.

Durch den Wegfall des "FIFA"-Karriere-Modus drohte auch bei den Spielmodi akute Magersucht. Um dem entgegenzuwirken, ließen sich die Spiel-designer einiges einfallen. So könnt ihr nicht nur das Turnier spielen, sondern müsst im Euro-Mode erst mal die Qualifikation über euch ergehen lassen. Mit optionalen Freundschaftsspielen zwischen den Pflicht-



⚡ Zwei-Klassen-Gesellschaft: Köpfe von Starspielern sind deutlich genauer nachgebildet.

Matches ergibt sich so ein durchaus ansehnliches Pensum. Ganz nebenbei wurden dabei auch ein paar seit Urzeiten bestehende Fehler beseitigt: Ihr dürft nicht mehr einfach den Gegner übernehmen (und dann absichtlich verlieren).

Besonderes Augenmerk sowie einige neue Ideen ließen die Programmierer dem Umgang mit den Spielern angedeihen. Diese haben zwar, wie von den "FIFAs" gewohnt, feste Fähigkeitswerte, doch können sie die nur noch auf ihrer bevorzugten Position voll umsetzen. Im Sturm ist so selbst ein Starverteidiger nur noch die Hälfte wert. Weiterhin beeinflussen jetzt so genannte Motivationsbalken die Leistungs-





ⓘ Mit der für ihn typischen Dynamik feuert Michael Ballack einen Schuss aufs Tor.

ⓘ Umfangreiche Statistiken geben Aufschluss über die Stärken einzelner Spieler.



ⓘ Seltener Anblick: Der bezopfte Star-Kicker David Beckham ist sich in einem spannenden Match gegen Dänemark selbst für eine deftige Blutgrätsche nicht zu schade.

ⓘ Ein gut getroffener Jens Jeremies registriert schuldbewusst die Gelbe Karte.

fähigkeit aller Akteure. Der kann sich durch Ereignisse wie geschossene Tore, ein Dasein auf der Reservebank, Probleme in der Vereinsmannschaft und ähnliches nach jedem Spiel ändern.

Die Qual der Wahl

Durch dieses System soll sich der Spieler verstärkt in die Trainerrolle hineinversetzt fühlen. Zumal tatsächlich eine wichtige Entscheidung ansteht: Während ihr bei der Qualifikation aus einem Spielerkader von 40 Sportlern wählt, müßt ihr für die EM auszuwählen: Nach Portugal reisen nur 22 Kicker.

Wer keine Lust hat auf die EM, darf sich eigene Ligen und Turniere erstellen, im "Fantasy"-Match sein Traumteam zusammenbasteln oder so genannte "Situationen" nachspielen. Das bedeutet nix anderes, als dass ihr selbst den Spielstand sowie bereits verteilte Karten und gespielte Minuten vorgeben könnt. Und wer sich nicht gleich aufs Spielfeld traut, der kann beim Training vorab die Steuerung erlernen.

Für die Grundlagen braucht man hier nicht allzu lange. "FIFA"-typisch sind gelungene Pass-Stafetten kein großes Problem, dank der ein oder anderen dazugekommenen Variante hat der ballführende Spieler

immer mehr als genug Möglichkeiten für ein passendes Abspiel. Schwieriger wird's da schon bei den Schüssen, die nur mit viel Übung nicht ständig verkümmern oder meterweit am Tor vorbeirauschen. Noch haariger sind Dribblings, bei denen ihr so gut wie keine Möglichkeit habt, mittels Joystick-Beherrschung etwas gegen die Verteidigung auszurichten. Immerhin lassen sich im Gegensatz zu "FIFA 2004" die Abwehrkräfte mit einem plötzlich angezogenen Spurt wenigstens sporadisch überrumpeln.

Am zeitaufwändigsten gestaltet sich im Training das Erlernen der Off-the-Ball-Steuerung, eingeführt beim Vorgänger. Das manuelle Steuern eines sich freilaufenden Spielers ist furchtbar umständlich; ebenso wie bei den per R2-Taste ausgeführten Kabinettstückchen stehen Aufwand und Ertrag in keinem vernünftigen Verhältnis.

Alte Schwächen

Das schon bei der Vorabversion offensichtlich größte Manko von "Euro 2004" ist ebenfalls altbekannt: Zwar erinnert das Spielgeschehen nicht zuletzt wegen der verbesserten Ballphysik eher an realistischen Fußball als bei früheren "FIFA"-Versionen, erkaufte wird das Ganze jedoch mit Partien,

die sich oft zäh dahinschleppend. Der Spielablauf wirkt wenig dynamisch. Während das in "FIFA 2004" eingeführte Football-Fusion-Feature zum Datenaustausch mit EAs "Fußball Manager 2004" notgedrungen wegfällt, dürfen sich die PS2-Teamchefs wiederum auch online spannende Kämpfe liefern. Der Umfang entspricht dabei fast dem des Singleplayer-Teils – das Euro-Turnier und selbst ausgewachsene Ligen sind problemlos möglich.

➔ MICHAEL GALUSCHKA

PS2 Vorschau

EURO 2004	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Fußball
ALTER	frei
HERSTELLER	EA Sports
ENTWICKLER	EA Sports
ERSCHEINT	Mai 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Die packende EM-Atmosphäre macht "Euro 2004" trotz seiner Mängel zum Pflichtkauf für Fußballfans.	

Silent Hill 4: The Room

Schon gespielt! Das OPM2 hat sich einige Stunden ins bis dato düsterste "Silent Hill" gewagt. Schon jetzt ist klar: **Dieses Spiel wird ein Hammer!**



Rätsel-Power

Wir wollen euch an einem Beispiel zeigen, wie komplex die Aufgaben in Silent Hill 4 sind: Henry befindet sich in der Parallelwelt und untersucht einen runden Turm, bestehend aus vielen Gefängniszellen. Der Turm erstreckt sich über mehrere Stockwerke, die durch Feuerleitern und eine Wendeltreppe außerhalb des Gebäudes miteinander verbunden sind. Auf der Spitze des Turmes gibt es ein Wasserbassin und einen Hebel, um das Wasser über Rohre in den Keller zu leiten. Dort befindet sich ein riesiges Wasserrad. Trifft das Wasser von der richtigen Seite aus darauf, treibt das Rad eine Turbine an, die in den obersten Zellen Licht erzeugt. Eure Aufgabe besteht nun darin, auch die untersten Stockwerke zu erleuchten, um hier einen Zahlencode sichtbar zu machen. Hierzu muss man vom Kontrollraum aus die einzelnen Gefängnisebenen bewegen. Das Licht kann nun durch Löcher in den Zellenböden in die unteren Stockwerke dringen. Der Witz ist, dass nur eine ganz bestimmte Anordnung der Zellen alle Kriterien erfüllt – Wasserleitung, Licht und die Zugänglichkeit der Korridore müssen stimmen.

Wer einfach nur drauflos probiert, wird wahrscheinlich schnell an den immer wieder auftauchenden Gegnern scheitern.

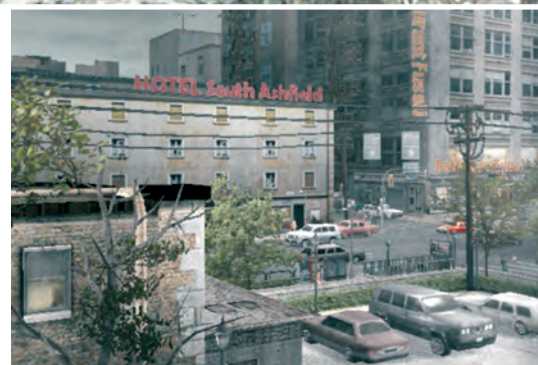


☛ Mit einer Spitzhacke bewaffnet, kämpft ihr gegen zweiköpfige Monster.

Jawoll! Wenige Wochen nach der ersten Präsentation (OPM2 3/2004) und lange vor der E3 dürfen wir eine weit fortgeschrittene Version von "Silent Hill 4" spielen. Das Team um Produzent Akira Yamaoka gibt richtig Gas, in Japan soll der neueste Konami-Horror schon im Sommer, bei uns dann im September erscheinen.

Ein Albtraum wird wahr

Wie der dritte Teil beginnt auch "Silent Hill 4" mit einer Vision dessen, was bald schon passieren soll – allerdings nicht in spielbarer Form, sondern als Introsequenz. Der Held Henry Townsend sieht sein schmuckes Apartment in Blut getaucht und unablässig dringt eine Frauenstimme an sein Ohr. Schweißgebadet erwacht Henry und ist erst mal erleichtert, dass seine Wohnung noch so aussieht, wie er sie kennt. Als sein Blick jedoch auf die Ketten fällt, die seine Wohnungstür versperren, weiß Henry, dass etwas nicht stimmt. Aus der Ego-Perspektive läuft ihr in Richtung Tür und plötzlich schreibt eine unbekannte Macht die Worte



☛ Authentisch: Ein Blick aus dem Fenster zeigt lebhaftes Treiben auf der Straße.

"Don't go out!!" auf die Tür (zu Deutsch: "Geh nicht hinaus!!").

Geschockt tritt Henry zurück und will um Hilfe telefonieren. Natürlich ist die Leitung durchtrennt. Dennoch klingelt der Apparat kurze Zeit später. Henry nimmt ab und hört den Hilferuf einer Frau – es ist die Stimme aus Henrys Traum. Sie gehört Cynthia, einer jungen Frau, deren Rolle auch für uns noch recht undurchschaubar ist. Wir vermuten, dass Henry unglücklich in Cynthia verliebt war, zumindest aber, dass die beiden etwas verbindet.

Anzeige





Oh liebste Cynthia: Ihr beobachtet sie durch ein Loch in der Wand und durch den Türspion.

Euer Apartment, also "der Raum", ist Mittelpunkt des Spiels. Über Löcher, die an verschiedenen Stellen entstehen, portiert ihr euch in die Schreckenswelt von Silent Hill. Interessant: Am Ende jedes Abschnitts stirbt eine Person und ihr erblickt eine Zahl auf der Brust des Opfers. Was es mit der Zahlenmystik auf sich hat, ist noch geheim.

Lebt dieser Raum?

Über ein "Loch-Portal" gelangt ihr wieder in eure Wohnung, dort speichert ihr. Das Apartment verändert sein Aussehen ständig, so dass man das Gefühl bekommt, man habe es nicht mit einem Zimmer, sondern mit etwas Lebendigem zu tun. Über Briefe, die unter der Tür durchgeschoben werden, kommuniziert dieses "Fremde" mit Henry. Durch die dauernden Veränderungen fällt es ihm zunehmend schwerer, zwischen Realität und Visionen zu unterscheiden...

Weit über 200 Locations wird es in "Silent Hill 4" geben. In der Version, die wir gesehen haben, haben wir uns in einer U-

Anzeige



Neu: Lebensenergie und Schlagstärke werden eingeblendet. Waffen wechselt ihr nun per Knopfdruck. Der Grieselschleier lässt sich übrigens jederzeit ausschalten.

Bahn bewegt, in einem düsteren Wald und am Rande des Toluca-Sees, den ihr aus "Silent Hill 2" kennt.

Streicheln oder schlagen?

Die Steuerung des Helden wurde sinnvoll optimiert. So könnt ihr die Schlagstärke nun "aufladen", indem ihr den Knopf gedrückt haltet. Eine Anzeige am oberen Bildrand zeigt den Stärkegrad, daneben seht ihr den Balken für die Lebensenergie. Ihr müsst nun nicht mehr ins Inventar-Menü wechseln, um zu sehen, ob ihr kurz vor dem Abnibbeln seid. Sogar das Waffenwechseln funktioniert nun auf Knopfdruck. Außerdem zeigt ein Augen-Icon an, welcher Gegenstand näher untersucht werden sollte.

Alle Monster haben wir natürlich noch nicht gesehen, dennoch aber eine beachtlich Ekel erregende Auswahl: Nach einem extrem schlimmen Albtraum muss beispielsweise das Wesen entstanden sein, das wir "Schleiereulen"-Monster getauft haben. Es erinnert entfernt an diese Eulenart, könnte aber auch ein siamesisches Zwillingsspaar ohne Beine sein, das sich auf übergroßen Händen fortbewegt.

Wolfshunde sind jetzt noch aggressiver, zumal sie mit einer "Licker-Zunge" Marke "Resident Evil" auch aus der Distanz angreifen. Und dann noch die fliegenden Monstermotten – klein, aber auch schwer zu treffen.

Außerdem gibt es schwebende Personen, die euch mit mentalen Kräften Energie entziehen. Einziger Ausweg: schnellstmöglich töten – oder einfach weglaufen. Es gibt jetzt mehrere Gegner, die – ähnlich wie die bekannten Killer-Krankenschwestern – aus der Entfernung auf euch schießen.

Besonders hinterhältig sind Wesen, die sich in der Wand verstecken und dann, wenn

ihr am wenigsten damit rechnet, blitzschnell nach euch greifen und euch einen derartigen Schlag verpassen, dass euch Hören und Sehen vergeht.

Rätsel gibts natürlich auch: Konami hat uns ein sehr kniffliges, aber auch äußerst intelligentes vorgesetzt, das wir im separaten Kasten ausführlich beschreiben.

Nach dreistündigem Probespiel steht unser Urteil fest: "Silent Hill 4: The Room" ist noch packender als seine Vorgänger. Durch die Ausgangssituation und die Ego-Sicht im "Raum" fällt die Identifikation mit dem Helden leicht. Verschlimmbesserungen haben wir noch nicht gesehen, dafür sinnvolle Neuerungen bei der Steuerung sowie – einmal mehr – die widerlichsten Monsterkreationen, die man sich vorstellen kann.

Wir sind happy, dass "Silent Hill 4" nun doch schon im September kommen soll – und rechnen fest mit einer spielbaren Demo für eine der nächsten Ausgaben!

THOMAS SZEDLAK

PS2 Vorschau

SILENT HILL 4: THE ROOM

SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Horror-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	KCE Tokyo
ERSCHEINT	September 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
EINSCHÄTZUNG	5/5

Neuerungen wie die variable Schlagstärke machen Spaß. Bei den Gegnern ist wieder mal Ekel Trumpf – genial!

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Für sein drittes Jahr an der Zauberschule Hogwarts hat Harry Potter fleißig Nachhilfestunden in den Fächern Spielbarkeit und Präsentation genommen.



Bei den ausgesprochen detaillierten Charakteren haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet. Die drei jungen Zauberer sehen ihren Filmdarstellern zum Verwechseln ähnlich.

Harry Potter ist ein Phänomen. Ob Bücher, Filme oder Spiele – mit dem Zauberlehrling wird in jeder Lebenslage Kasse gemacht. Auch die bisherigen PS2-Abenteuer waren allesamt Verkaufserfolge, trotz nur bedingt zufrieden stellender Qualität. Passend zum Kinostart der dritten Buchverfilmung "Der Gefangene von Askaban" veröffentlicht EA Ende Mai das nächste Potter-Spiel. Und dieses Mal verlässt sich EA nicht mehr nur auf die zugkräftige Lizenz, sondern hat Harrys neues Abenteuer in jeder Hinsicht deutlich verbessert. OPM2 konnte bereits ausführlich Probe spielen!

Ein neues Kapitel

Worum geht es in der dritten "Potter"-Episode überhaupt? Nun, für Harry und seine besten Freunde Ron Weasley und Hermine Granger steht das dritte Schuljahr in der Zauberschule Hogwarts an.

Zu Spielbeginn steuert ihr Harry durch die Waggonen des Hogwarts-Express'. Wie in jedem Schuljahr am Ende der großen Ferien bringt ihn dieser zusammen mit Hermine und Ron zurück ins Land der Magier und Hexen. Sofort stechen die jetzt viel aufwändigere Umgebungsgrafik und die schicken Lichteffekte ins Auge. Der fröhlich-bunte

Look der Vorgänger ist einer erwachseneren und auch etwas düsteren Gestaltung gewichen. Die Charaktere sind optisch ebenfalls generalüberholt worden und wirken lebendiger. Ganz flüssig läuft die Action auf dem Bildschirm zwar noch nicht, aber die Entwickler haben ja noch etwas Zeit, um dieses Problem in den Griff bekommen.

Bereits nach den ersten Schritten im Zug steht Harry vor dem ersten Problem: Eine schwere Kiste blockiert seinen Weg, alleine kann er die nicht bewegen. Hier bemerken Kenner der Vorgänger zum ersten Mal eine der grundlegenden spielerischen Neuerungen: Auf Knopfdruck kommt Ron herbeigelaufen und mit vereinten Kräften räumen die beiden das Hindernis beiseite.

Kurze Zeit später geht im Hogwarts-Express Seltsames vor sich: Der Zug kommt unsanft zum Stehen und es erscheinen Furcht einflößende Geisterwesen, so genannte Dementoren. Ihr Anblick scheint Harry gar nicht gut zu bekommen, denn plötzlich hört er furchtbare Schreie in seinem Kopf und fällt schließlich sogar in Ohnmacht.



Harry überwindet mit einem praktischen Zauberspruch auch größere Abgründe.

In diesem Moment feiert eine weitere Neuerung Premiere: Erstmals könnt ihr nicht nur Harry steuern, sondern auch Ron und Hermine! In der Rolle von Rotschopf Ron gilt es nun, den armen Harry schnellstmöglich vor den anrückenden Dementoren in Sicherheit zu bringen. Diese haben die äußerst unangenehme Angewohnheit, ihren Opfern die Seele auszusaugen. Nachdem ihr Harry gerettet und die Zauberschule erreicht habt, geht das Abenteuer erst richtig los.

Gefahr im Anzug

Ihr durchsucht alle Winkel des riesigen Gemäuers nach Hinweisen darauf, wieso Harry von den Dementoren verfolgt wird. Schon bald erfahrt ihr, dass es sich bei den unheimlichen Kreaturen um Wächter des Zauberer-Gefängnisses Askaban handelt. Eigentlich jagen sie einen entflohenen Häftling namens Sirius Black. Wie Harry da ins Bild passt und welche schicksalhafte Verbindung zwischen Sirius und Harry besteht, sei an dieser Stelle aber nicht verraten.

Einen Großteil eurer Odyssee bestreitet ihr mit dem gesamten Heldentrio. Ihr könnt jederzeit zwischen den Charakteren hin- und herschalten, die beiden verbleibenden folgen euch automatisch und verteidigen sich bei Angriffen selbständig. Neben den genretypischen Moves, wie Klettern und Springen, beherrscht ihr nützliche Zaubersprüche, die sich mit einer automatischen Zielerfassung einfach anwenden lassen.

Jeder der drei Zauberschüler verfügt über individuelle Sprüche. Nur Harry ist beispielsweise in der Lage, sich per Magie über

Anzeige





☞ Mit der Eule Hedwig könnt ihr später im Spiel auch selbst einen Rundflug starten.



☞ Ein echter Freund: Ron rettet den ohnmächtigen Harry vor den angreifenden Dementoren.



☞ Wie in beinahe jedem Genrevertreter müsst ihr viele knifflige Verschieberätsel lösen.

Abgründe hinwegzuschwingen. Ron kann mit dem Lumos-Spruch stockdunkle Areale erhellen, während Hermine über die Gabe verfügt, Drachenstatuen zum Leben zu erwecken. Mit diesen könnt ihr euch anschließend in die Lüfte erheben und in zuvor unerreichbare Areale gelangen.

Abseits der Story um Sirius Black und die mysteriösen Dementoren habt ihr viele Freiheiten. Der Wechsel von Tag und Nacht wurde aus den Vorgängern übernommen. Nachdem ihr tagsüber eure anstehenden Aufgaben erledigt habt, könnt ihr die Helden entweder ins Bett schicken oder euch auf die Suche nach Geheimnissen begeben.

Zauberhaftes EyeToy

Gesellige Naturen dürfen sich im umfangreichen Mehrspieler-Modus austoben. Neben diversen Minigames für zwei Spieler

gibts auch Verwendung für Sonys EyeToy. Somit ist "Harry Potter und der Gefangene von Askaban" das erste Nicht-Sony-Spiel, das die Spaß-Kamera unterstützt!

Mit angeschlossenem EyeToy könnt ihr euch mit bis zu vier Leuten in sechs witzigen Spielchen versuchen. Beispielsweise gilt es, Wildhüter Hagrids Garten von lästigen Gnomen zu säubern, indem ihr sie mit schnellen Handbewegungen vom Bildschirm fegt. Sogar das im EyeToy integrierte Mikrofon kommt zum Einsatz: Taucht mitten in der heißesten Action völlig überraschend ein Dementor auf, vertreibt ihr ihn durch lautes Rufen – sehr witzig! Hoffentlich nehmen sich andere Hersteller an dieser vorbildlichen Nutzung von Sonys USB-Kamera ein Beispiel, denn die kurzweiligen Minigames sind eine gelungene Dreingabe.

☞ **FABIAN KÄUFER**

PS2 Vorschau

HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN

SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA UK
ERSCHEINT	28.05.2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
EINSCHÄTZUNG	4/5

Nicht nur "Harry Potter"-Fans dürfen sich auf dieses überzeugend präsentierte Action-Adventure freuen.

WAS NIMMST DU LIEBER MIT NACH HAUSE?

**HEISSE AUTOS. HEISSE FRAUEN.
DIESES SPIEL GIBT DIR BEIDES.**

VON DEN MACHERN VON RIDGE RACER™

Approved and Licensed Product of Group Lotus plc. FORD, PUMA and FOCUS are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Chevrolet Corvette C5-R and HUMMER are General Motors trademarks used under license to Namco Limited. Dodge is a trademark of DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper and Charger and its trade dress are used under license by Namco. © DaimlerChrysler Corporation 2003. Saleen, S7™, all its vehicles, names, logos and their designs are registered trademarks of Saleen, Inc. used under license to Namco. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Confidential unpublished work. © 1999-2002 Dolby Laboratories. All rights reserved. R-RACING © 2003 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. All other trademarks and copyrights associated with the circuits, manufacturers, cars, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners. NINTENDO GAMECUBE LOGO is a trademark of NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks or Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Red Dead Revolver

"Schluck Blei, Fremder! Auf meiner Rachemission werde ich nicht eher ruhen, bis ich allen Banditen von General Diego eine Kugel verpasst habe!"



🔔 "Ist die Luft rein?" Red lugt hinter der Fassade vor, bekommt aber prompt eine Ladung Blei serviert. Druckvolle Soundeffekte und zersplitterndes Holz illustrieren die Wucht der Patronen...

Drehen wir das Rad der Geschichte zurück – in den Wilden Westen des Jahres 1880. Dort treibt der Schurke General Javier Diego sein Unwesen. Keine Bank, die er nicht plündert, keine Postkutsche, die er nicht ausraubt, und kein Saloon, der nicht zu Bruch geht: Der General hat alle Kapitel im Schurken-Handbuch gewissenhaft in die Tat umgesetzt.

Doch der Tag der Rache naht: Als Kopfgeldjäger Red nähert ihr euch in über 20 spielbaren Abschnitten dem finalen Duell Marke "Gut gegen Böse".

Schneller als sein Schatten

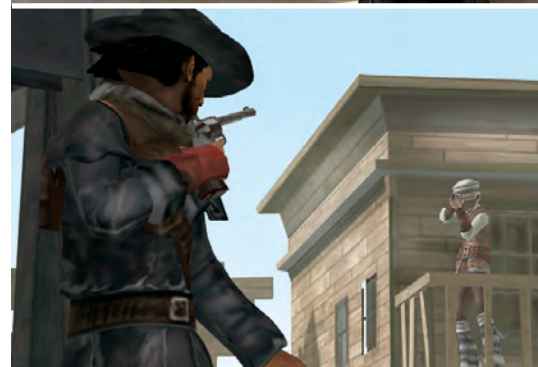
Red mag zwar in früher Jugend seine Familie verloren haben, doch nicht seine Beweglichkeit. Die U.S.-Entwickler von Rockstar San Diego (ehemals Angel Studios) haben so ziemlich alle Tasten des Controllers mit pfiffigen Aktionen belegt. Am wichtigsten ist – klar – die Bedienung der Knarren. Im Verlauf der Geschichte findet Red vom Colt über Magnum und Schrotgewehr bis hin zu Dynamitstangen ein respektables

Banditen-Killer-Sortiment. Angenommen, ein paar Bösewichter stehen gleichzeitig vor euch, dann wählt ihr mit dem Digitalkreuz die Waffe aus und zieht sie mit der L1-Taste aus dem Holster. Nun visiert ihr die Schurken mit dem Analog-Stick an, mit R1 feuert ihr los. Habt ihr ausreichend Energie, startet ihr die Dead-Eye-Technik, die eine Abwandlung der Zeitlupentechnik aus "Enter the Matrix" oder "Max Payne 2" darstellt.

Feuer frei – Volltreffer!

Bei aktiviertem Dead Eye friert die Action fast gänzlich ein und ihr zielt in aller Ruhe auf mehrere Gegner, die mit diversen Markierungen verziert werden. Lasst ihr den Feuerknopf los, knallt Red bis zu fünf Banditen in einer Sekunde aus ihren dreckigen Stiefeln – sehr cool!

Ob im staubigen Westernstädtchen, auf polternden Postkutschen oder in engen Canyons, stets pfeifen euch Kugeln um den Hut. Damit Red nicht binnen Sekunden den Prärieboden küsst, kann er sich hinter Barrikaden verstecken und kurz hervorlugen, um zu sehen, ob die Luft rein ist. Auch eine Seitwärtsrolle, Hüpfen über Zäune oder Ducken erhöht eure Überlebenschancen. Bei guter Schussposition zieht ihr eure Waffe und



🔔 In der Westernstadt haben sich etwa 20 Gangster verschanzt: Ihr kriegt sie alle!

visiert den miesen Saufbold an – je länger ihr mit dem Schuss wartet, desto näher zoomt die Kamera aufs Ziel und umso höher liegt die Trefferquote. Nur selten arten die Gefechte in wildes Herumgeballere aus. Durch Bewahren der Übersicht und den gezielten Einsatz der Dead-Eye-Technik säubert ihr die Szenarios von Diegos Schergen.

Besondere Abwechslung kommt durch vielerlei Reminiszenzen an bekannte Italo-Western auf. So greift Red etwa in der Mission End of the Line einen schwer gepanzerten Zug an, der mit Dutzenden Banditen gefüllt ist. Auf einem Pferd reitend, schießt sich Red gegen härtesten Widerstand bis an den Zug heran, entert einen Waggon und koppelt einige der Abteile ab. Gegen Ende





⚡ Packende Hatz: In mehreren Anläufen sabotiert Red den Transportzug von Diego.

des Einsatzes springt er wieder aufs Pferd, reitet zu einer parallel rollenden Draisine und sprengt mit der darauf montierten Gatling-Minikanone den Triebwagen in tausend Teile. Das alles ist beeindruckend inszeniert und lässt echtes Clint-Eastwood-Feeling aufkommen.

Mädels an den Colt!

Im Verlauf der linearen Geschichte lernt ihr aber nicht nur Red kennen: In diversen Rückblenden steuert ihr auch andere Charaktere, so etwa die Revolverbraut Annie Stoakes (siehe Motiv am rechten Seitenrand) oder den Gentleman Jack Swift – sogar als General Diego dürft ihr rumholen. Dieser war nämlich nicht immer böse.

In einer der Missionen führt Diego im tobenden U.S.-Krieg gegen Mexiko ein Himmelfahrtskommando aus. Während sich auf Hügeln zwei Artillerie-Regimenter mit je acht Kanonen gegenseitig beharken, muss der General (also ihr) dafür sorgen, dass die zwischen den Parteien liegende Holzbrücke in die Luft fliegt. Dabei verteidigt ihr die zwei Männer des Sprengkommandos und lenkt nebenbei das Feuer der Kanonen zielgenau auf die feindlichen Stellungen. Mit brachialer Soundkulisse und mächtigen Explo-



🎯 So funktioniert die "Dead Eye"-Technik: Einmal aktiviert, bleibt das Spiel praktisch stehen. Nun markiert ihr die Körperteile der Banditen mit Zielkreuzen, beim Loslassen nietet ihr alle um...

sionseffekten entsteht hier fast ein wenig "Medal of Honor: Frontline"-Atmosphäre. Auf die praktische Dead-Eye-Zieltechnik muss der General indes verzichten: Dafür hat jede der Alternativ-Figuren eine persönliche Spezialattacke im Ärmel.

Schon in Kürze fertig...

Zwar lest ihr gerade den ersten Vorbericht zu "Red Dead Revolver", doch wird das Spiel schon Ende April in den Läden stehen. Bei der Präsentation galoppiert das Rockstar-Werk bereits jetzt den meisten Spielen davon: Im Hauptmenü krabbeln Skorpione über einen Tisch; Tagebücher füllen sich mit Infos zu Waffen und Story und ein spezieller Grafikfilter vermittelt mit Störstreifen und Staubbusseln authentisches Western-Gefühl. Sogar in den Ladepausen übt Red mit dem Colt. Wird das finale Spiel so detailliert wie der Ideenreichtum bei Levelgestaltung und Menü, dann trifft Rockstar mit diesem Blaue-Bohnen-Cocktail voll ins Schwarze!

➔ CHRISTIAN BLENDL

PS2 Vorschau	
RED DEAD REVOLVER	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	ab 16
HERSTELLER	Rockstar Games
ENTWICKLER	Rockstar San Diego
ERSCHEINT	Ende April 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Cooler Cowboys voraus: Kernige Western-Mixtur mit viel Blei und jeder Menge filmreifer Action.	

Best of the West

Action wie im Kino

Rockstar Games will mit diesem Epos eine "eigene Interpretation des Wilden Westens" abliefern. Dazu bedient man sich glücklicherweise der gesammelten Film-highlights dieses Genres – Sergio Leone lässt schön grüßen. Kaum ein Markenzeichen klassischer Western bleibt bei "Red Dead Revolver" unberücksichtigt. Das fängt schon bei der Clint-Eastwood-ähnlichen Hauptfigur an.

Doch auch deftige Kneipenschlägereien, klassische Colt-Duelle, Bürgerkriegsszenarios, dicke Mexikaner-Pistoleros und Verfolgungsjagden zu Pferd tragen klar die Handschrift von "Spiel mir das Lied vom Tod", "Zwei glorreiche Halunken" und Co.

Ein guter Teil des Spielvergnügens von "Red Dead Revolver" dürfte somit in der Wiedererkennung klassischer Filmszenen liegen. Und dazu pfeift ein typischer Soundtrack, der uns merkwürdig bekannt vorkommt... irgendwie hört sich der verdächtig nach Ennio Morricone an. Wir fragten dazu mal nach, und siehe einer an: Laut Rockstar laufen gerade die Lizenzverhandlungen zum Kultklassiker der Western-Musik.



Pro Evolution Soccer 4

"PES" ist unser Leben! Seid ihr auch schon gespannt auf die Neuerungen des vierten Teils? Wir haben uns direkt aus Japan eine neue Version besorgt!



➤ Neu: Der Torwart ist deutlich dynamischer, wenn er den Ball schnappt.

Frei nach dem Motto "Elf Freunde müsst ihr sein" betiteln die japanischen Entwickler ihren Kick in der Heimat liebevoll "Winning Eleven". Mittlerweile ist mit "Winning Eleven 7 International" eine neue Version erschienen, die zwar auf Basis von "Pro Evolution Soccer 3" entwickelt wurde, mit einigen Änderungen aber schon einen Ausblick auf "PES 4" gibt.

"Winning Eleven 7 International" ist das erste uns bekannte japanische PS2-Spiel, das man wahlweise mit deutschen Bildschirmtexten und deutscher Sprachausgabe spielen kann. Konami hat einfach alles von "PES 3" übernommen, so dass uns die Navigation durch die Menüs leicht fällt. Überhaupt hat sich "außen herum" wenig geändert. Von grafischen Verbesserungen ist auf den ersten Blick nichts zu sehen. Die Kader hingegen wurden aufgefrischt. Bei Deutschland stürmt nun Kevin Kuranyi von Anfang an, bei England Jungstar Wayne Rooney.

Am meisten hat sich, einmal mehr, auf dem Platz getan. Die Handspielflut von "PES 3" ist Vergangenheit – der Ball klatscht nun viel seltener an die Hand. Dafür trägt die Vorteilsregel ihren Namen nun zu Recht: Verliert ihr kurz nach einer Attacke den Ball, pfeift der Schiri die Aktion nachträglich ab und ihr



➤ Mit voller Wucht: Deutschlands Sturmhoffnung Kevin Kuranyi lässt James im Tor der Engländer keine Chance und hämmert den Ball in die Maschen.

bekommt einen Freistoß. Erleichtert wurde das Kurzpass-Spiel. Kam es bei "PES 3" vor, dass ein Pass über vier Meter nicht angekommen ist, werden Kurzpässe nun fester und zielsicherer ausgeführt. Auch klärende Kopfbälle aus dem eigenen Strafraum heraus sind nun druckvoller und effektiver.

Schwererer Ball

Die Entwickler haben sogar das Heiligtum eines jeden Fußballspiels angerührt: Die Ballphysik! Das Leder wirkt nun etwas schwerer, was vor allem dann auffällt, wenn der Ball durch die Luft fliegt. Das Treten von Flanken und Eckbällen wurde etwas erschwert, um die Inflation an Kopfballtoren (vor allem mit Frankreichs Starstürmern Henry und Trezeguet) einzudämmen.

Das Angebot an Animationen ist ausgebaut worden. Immer wieder fielen uns Bewegungen auf, die wir noch nicht gekannt haben, etwa ein Drehschuss von Italiens Vieri, bei dem sich nicht der ganze Körper, sondern nur das Schussbein "gebogen" hat. Und kommt ein fester Schuss direkt auf den Torwart, macht dieser ein Hohlkreuz und vergräbt das Leder vor seiner Brust.

Schließlich wurde sogar eine neue Steuerungsoption eingebaut. Hat der Torhü-

ter den Ball in der Hand, könnt ihr ihn durch Drücken der R1-Taste auf den Fuß legen und einen kleinen Spaziergang außerhalb des Strafraums wagen.

Des Weiteren verspricht Konami für "PES 4" Online-Features und eventuell auch Online-Gaming, außerdem soll der grafische Rückstand auf "FIFA" verkürzt werden. Die kleinen aber feinen Neuerungen der Version sind aber als weiterer Schritt hin zur spielerisch perfekten Simulation zu werten.

➤ THOMAS SZEDLAK

PS2 Vorschau	
PRO EVOLUTION SOCCER 4	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Fußball
ALTER	Frei
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	KCE Tokyo
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	50 %
EINSCHÄTZUNG	5/5
Das neueste Japan-Update bietet kleine, aber sinnvolle Verbesserungen für noch mehr Fußball-Perfektion.	

„Scheiß Wetter!“

Im Sinne der Spieler

bigben
interactive
real entertainment



Das **Mini Pad** ist ein äußerst handlicher Controller, welcher alle Standard-Funktionen inklusive einer Turbo-Funktion besitzt, zu einem starken Preis-Leistungs-Verhältnis.

- Handlicher und kompakter Controller
- Turbo Funktion
- Starkes Preis-Leistungs-Verhältnis

PS One | PlayStation 2 | Xbox | Gamecube | GBA | GBA SP

www.bigben-interactive.de

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Jetzt wirds schmierig! Larry Lovage ist klein, hässlich und vorlaut. Helft dem Möchtegern-Aufreißer dabei, **endlich eine Frau ins Bett zu kriegen!**



🔔 Dürfen wir vorstellen? Uma Yasmine, Moderatorin der angesagten Kuppel-Show "Swingles". Uma findet Larry hässlich – sie hat zweifellos recht damit (siehe Bild rechts oben).

Dumm gelaufen: "Oh, du bist ja gar kein Jude. Tut mir leid, aber ich glaube nicht, dass meine Eltern eine sexuelle Beziehung zwischen uns erlauben würden." Autsch, das sitzt tief. Aber wie konnte ich auch damit rechnen, dass die Farmerstochter mit dem Cowboy-Hut auf dem hübschen Kopf eine waschechte Jüdin ist!? Ich hatte sie ja schon in meinem Zimmer, aber als ich dann nackt vor ihr stand, konnte man es ganz genau sehen – mein "Larry" ist nicht beschnitten...

Erotik-Premiere

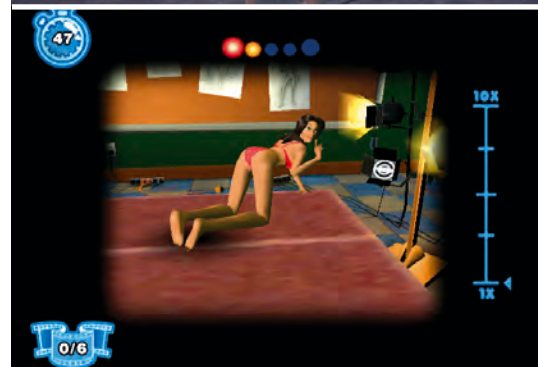
"Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude" ist anders als die meisten PS2-Spiele, denn das von Filmen wie "American Pie" und "Verrückt nach Mary" inspirierte Adventure mit den anrühigen Minigames ist durch und durch versaut. Normalerweise erlaubt Sony nicht allzu viel Schweinskram auf der PS2 – das ist auch der Grund, weshalb es keinerlei Erotik-Games für die Konsole gibt. Die "Leisure Suit Larry"-Serie jedoch hat eine lange Tradition in der Spielewelt und so drückt Sony ein Auge zu. Übrigens: Vivendi Universal strebt eine USK16-Freigabe an, besorgte Eltern müssen also nicht den Untergang des Abendlandes befürchten...

Exklusiv haben wir uns bereits eine spielbare Version besorgt, um den nackten Tatsachen am Community College selbst auf den Grund zu gehen. Die ersten Spielsekunden zeigen Larry Lovage, den Neffen des legendären Larry Laffer, inmitten einer Gruppe gut gebauter Schönheiten. Aber das ist natürlich nur ein Traum – in Wirklichkeit liegt der etwas zu kurz geratene Larry mit einer Zebra-Unterhose im Bett seiner Studentenbude – allein, versteht sich.

Studenten mit Niveau

Euer erster Ausflug auf dem Campus führt Larry in den Aufenthaltsraum, wo er die bereits erwähnte Farmerstochter trifft. Um möglichst cool zu posen, müsst ihr nun so schnell wie es geht auf zwei eingeblendete Aktionsknöpfe hämmern.

Die Dame ist beeindruckt und es entwickelt sich ein Gespräch, das ihr, erneut mit einem Minigame, beeinflussen könnt. Diesmal lenkt ihr ein Spermium vorbei an heransausenden Symbolen – oder steuert direkt drauf zu. Je nachdem was ihr einsammelt, sagt ihr nun nette Sachen (grünes Symbol), seid gemein (rotes Symbol), labert dummes Zeug (Alienkopf) oder lasst einen fahren (S....ßhaufen).



🔔 Bitte lächeln: Mit eurer Kamera knipst ihr sexy Fotos, um sie später zu verkaufen.

Insgesamt 15 Minigames hat Entwickler High Voltage ("Hunter: The Reckoning – Wayward") eingebaut, darunter Reaktionstests, Geschicklichkeitsaufgaben und rhythmische Einlagen. Hier weitere Beispiele: Zum Mixen eines Drinks drückt ihr in Sensomanier eingeblendete Tasten, das Münzen-in-ein-Glas-schnippen ist angelehnt an die Balkensteuerung bei Golf spielen, Tanzen erinnert stark an "Space Channel 5" ("Up, up, down, down, down"). Weitere Aufgaben wie Trampolinspringen, Zielpinkeln und Onanieren konnten wir in der Vorabversion noch nicht ausprobieren.

Regelmäßig wird Larry Lovage von seinem inzwischen ergrauten Onkel Larry Laffer mit Tipps versorgt. Der weiß natürlich wie



☛ Warum nur findet Larry es cool, Luba zum Trampolinspringen zu überreden?

der Hase läuft – schließlich hatte Larry Laffer selbst nie nennenswerte Probleme mit dem weiblichen Geschlecht...

Tipps von Onkel Laffer

Zum Beispiel weiß Larry Laffer, dass beim Flirten nichts so wichtig ist wie eine Extraportion Selbstvertrauen. Dieses ladet ihr mit den Minigames auf, die wirklich an jeder Ecke auftauchen. Schneidet ihr gut ab, latscht Larry mit stolz geschwellter Brust über den Campus. Dann fällt es eurem Helden leichter, sein eigentliches Ziel zu verfolgen. Larry will nämlich unbedingt Kandidat in der landesweiten Verkuppelshow "Swingles" werden. Davon erwartet sich Larry die Chance seines Lebens.

Kleider machen Leute: Um bei Frauen zu landen, muss Larry die richtigen Klamotten tragen. Ein unscheinbarer weiblicher Bücherwurm steht eher auf ihresgleichen, während man für die Italienerin Analisa Gambozinni nicht gut genug aussehen kann. Aber es gibt ja den Vendmaster-2000-Automaten – neu aus Japan. Hier kann Larry (zu seiner Enttäuschung) zwar keine getragenen Höschen kaufen, dafür Anzug oder Nerd-Outfit inklusive dicker Brille und viel zu kurzen Hosen – so gefällt ihr dem Bücherwurm am besten.



☛ Lockere Zunge: Den Verlauf von Dialogen beeinflusst ihr mit diesem simplen Minispiel. Abhängig vom eingesammelten Symbol reagiert ihr nett, versaut oder total verrückt.

Technisch ist das Adventure nicht revolutionär, der schräge Grafikstil passt aber perfekt zur Ironie des Spiels. Den guten Larry steuert ihr problemlos durch die 3D-Welt, die Kamera lässt sich stufenlos drehen. Neben dem Campus sind auch benachbarte Räumlichkeiten wie ein Stripclub oder die Gay Bar begehbar. Per Tastendruck dürft ihr in die Umgebung hineinzoomen, um euch wichtige Details genau anzuschauen.

Witzig auch auf deutsch

"Magna Cum Laude" lebt von vielen anrühenden Kleinigkeiten und anzüglichen Dialogen. Damit die Gags in der deutschen Version nicht verloren gehen, verhandelt Vivendi zurzeit mit der Produktionsfirma einer populären Comedy-Show über eine Zusammenarbeit. Details dürfen wir leider noch nicht verraten.

Gelingt die Lokalisierung, dürfen sich Freunde des schmutzigen Humors auf ein Adventure der besonderen Art freuen.

☛ THOMAS SZEDLAK

PS2 Vorschau	
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Adventure
ALTER	ab 16 (geplant)
HERSTELLER	Vivendi Universal
ENTWICKLER	Sierra
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	50 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Anrühiges Adventure mit viel Wortwitz, aufgelockert durch 15 simplen Minigames. Groovy!	

Larry-Historie

Larrys (sündige) Spiele-Vergangenheit



☛ Der Vater von Larry: Al Lowe

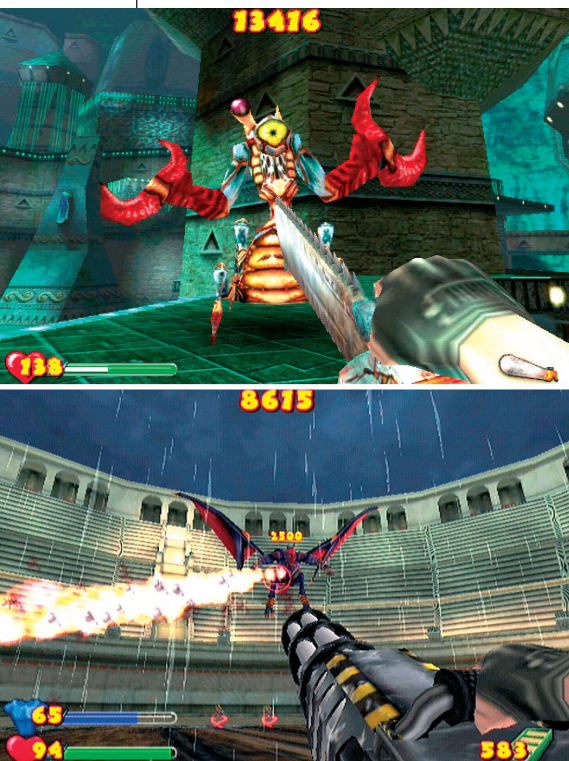
Was viele überraschen dürfte: "Leisure Suit Larry" gehört zu den traditionsreichsten Serien überhaupt. Der Amerikaner Al Lowe schuf 1987 eines der ersten Computerspiele für Erwachsene. Sex and Comedy lautete das Erfolgsrezept, das im Jahresrhythmus weitere Folgen nach sich zog. Nach "Leisure Suit Larry 2: Larry Goes Looking For Love" und Teil drei mit dem Untertitel "Passionate Patty In Pursuit For The Pulsating Pectorals" folgte 1991 die fünfte Folge. Auf die Frage, wo denn "Larry 4" verblieben sei, antwortet Al Lowe seit Jahren beharrlich: "Teil 4 hat der Hund gefressen". Nach der vorläufig letzten Folge "Leisure Suit Larry 7: Yacht nach Liebe" schien das Ende der Serie besiegelt. Doch die Fans bombardierten Entwickler Sierra über Jahre hinweg mit E-Mails und so entschied man sich dafür, die Serie fortzusetzen. Al Lowe ist nur noch beratend involviert, Charme und Humor der Serie kommen aber auch bei "Magna Cum Laude" gut rüber.



☛ Ur-Larry von 1987: Leisure Suit Larry – In the Land of the Lounge Lizards.

Serious Sam: Next Encounter

Schnallt euch gut an, **Achterbahnfahren war gestern: Draufgänger Sam Stones PS2-Debüt verspricht Adrenalinstöße im Sekundentakt.**



❶ Dieses Feuer speiende Flugmonster zwingt ihr mit gezielten Schüssen zur Landung.



❷ Klettert die Kombo-Anzeige über 20, verfällt Sam in eine Art Rauschzustand, wodurch sich kurzzeitig seine Geschwindigkeit und Feuerkraft deutlich erhöhen.

2001 sorgte der knallharte Sam in seinem ersten PC-Auftritt für Furore. Die Macher verzichteten bei dem 3D-Shooter konsequent auf Rätsel und forderten dafür umso mehr den Abzugsfinger. Teilweise musste der nie um einen lässigen Spruch verlegene Sam Dutzende Gegner gleichzeitig ins digitale Jenseits befördern – "Serious Sam" ist Action pur.

Das gleiche Konzept soll ihm nun auf der PS2 zum Erfolg verhelfen. Zum fairen Preis von 30 Euro geht es in mehr als 40 komplett neuen Levels pausenlos zur Sache. Die dünne Hintergrundstory ist nur Mittel zum Zweck und denkbar belanglos: Das fiese Alien Mental pfuscht mit seiner gewaltigen Armee mal wieder in verschiedenen Zeitepochen herum. Bevor die Welt im Chaos versinkt, muss sich Sam auf (Zeit-)Reisen ins Alte Rom, ins feudale China und sogar nach Atlantis machen.

Mit einem umfangreichen Waffenarsenal, das von der Kettensäge bis zum Raketenwerfer alles bietet, was Shooter-Fans ein Lächeln auf die Lippen zaubert, pustet ihr Mentals Schergen von der Bildfläche. Erstmals in der "Serious Sam"-Reihe stehen euch zudem verschiedene Vehikel wie ein Mähdrescher (!) zur Verfügung, mit denen

ihr den anstürmenden Aliens gehörig einheizt. Einige der aberwitzigen Monsterkreationen entstammen den PC-Vorgängern, andere, wie die durchgeknallten Riesenaffen, wurden neu entworfen.

Dummes Kanonenfutter

Ihr braucht auf eurem Feldzug in der Regel keine Gedanken an gewiefte Taktiken zu verschwenden, denn egal ob Schwert schwingender Ritter oder mächtiger Kampfboter, sonderlich clever verhalten sich eure Feinde nicht. Vielmehr ist es die Masse an Bösewichtern, die euch das Überleben schwer macht. Ständig erscheinen neue, eklige Biester auf der Bildfläche und ihr müsst ohne Verschnaufpause draufhauen, um im feindlichen Kugelhagel nicht hoffnungslos unterzugehen.

Erfreulicherweise bleibt das Spielgeschehen selbst in Extremsituationen flüssig und gut spielbar. Um das unglaublich hohe Spieltempo jederzeit halten zu können, wurde im Vergleich zu den PC-Vorgängern zwar die Texturqualität verringert, doch die Grafik sieht immer noch sehr ansehnlich aus.

Vielfältige Mehrspieler-Modi dürfen bei einem zeitgemäßen 3D-Shooter nicht fehlen. Ihr könnt die Waffen wahlweise im Split-

screen oder online sprechen lassen. In beiden Varianten steht neben den üblichen Verdächtigen wie Deathmatch und Capture the Flag auch ein Kooperationsmodus zur Verfügung. Während ihr euch an einer Konsole mit maximal zwei Spielern in die Schlacht stürzen dürft, treten online bis zu acht PS2-Krieger gegeneinander an.

Freut euch auf unseren Test des kurzweiligen Actionspektakels, der bereits in der nächsten Ausgabe folgen wird.

➔ **FABIAN KÄUFER**

PS2 Vorschau	
SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Take 2
ENTWICKLER	Climax
ERSCHEINT	16.04.2003
PREIS	ca. 30 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Trotz oder gerade wegen fehlender Spieltiefe genau das Richtige für Fans unkomplizierter Balleraction.	

RULE THE UNDERGROUND

Powered by:

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

play
THE 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 Gewinnschätzung ist ein exklusives PlayStation2-Feature und setzt eine Internetverbindung voraus.

Mercenaries

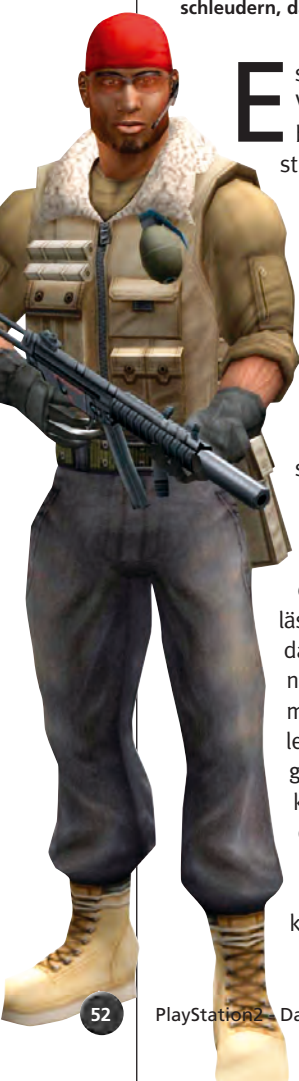
Socom meets GTA – gibts nicht? Gibt's doch! In diesem militärischen Action-Abenteuer absolviert ihr spannende Missionen in einem riesigen Kampfgebiet.



🔊 Während wir auf dieses Geschütz zustürmen, detonieren gleich mehrere Granaten. Diese schleudern, dank Havoc-Physik-Engine, zerbrochene Mauerstücke realistisch durch die Gegend.



🔊 Im interaktiven Echtzeit-Intro wählen wir die Waffen für unseren Helden aus.



Es ist ein ungeschriebenes Videospiel-Gesetz: Liegt ein bestimmtes Genre im Trend, stürzen sich alle Entwickler drauf und wollen ein Stück vom Popularitätskuchen ab haben. Nach "Socom", "Medal of Honor: Rising Sun" und "Rainbow Six 3" wird der PS2-Markt derzeit von Taktik- und Kriegsshootern überschwemmt.

Auf den ersten Blick scheint auch der neueste Action-Titel aus dem Hause LucasArts in die Fußstapfen dieser prominenten Vorbilder zu treten – zumindest lässt das militärische Szenario darauf schließen. Doch bereits nach den ersten Spielminuten mussten wir verduzt feststellen, dass die findigen Programmierer in "Mercenaries" komplett neue Spielideen einfließen lassen.

Die fiktive Handlung ist schnell erzählt: In naher Zukunft eskaliert die politische

Situation in Nordkorea. Nach einem Militärputsch regiert nun eine Gruppe von Hardlinern. Schnell stellt sich heraus, dass die neuen Herrscher skrupellos gegen Widerstand vorgehen und selbst vor dem Einsatz von Nuklearwaffen nicht zurückschrecken.

Eure Aufgabe ist es, als Söldner in das zerrüttete Land einzudringen und für die Vereinten Nationen 52 der meistgesuchten Verbrecher ausfindig zu machen. Mit dieser Aktion soll der Frieden im Land wiederhergestellt werden.

Drei Helden – eine Mission

Euren bevorstehenden Einsatz könnt ihr mit drei verschiedenen Hauptfiguren erledigen, die ihr anschließend aus einer Art Schulterperspektive durch die düsteren Levels steuert.

Wer einen kernigen Einzelkämpfer bevorzugt, sollte den Amerikaner Chris Jacobs wählen. Erledigt ihr die Unholde lieber ohne großes Aufsehen, findet ihr eure Erfüllung in der ehemaligen MI6-Agentin Jennifer Mui. Der schwedische Soldat Matthias Nilsson hingegen kann besonders gut mit dem Scharfschützengewehr umgehen.

Für welchen der drei Charaktere ihr euch auch entscheidet – auf den Spielablauf

nimmt das keinen Einfluss. Trotzdem könnt ihr in "Mercenaries" jedes Mal einen anderen Lösungsweg einschlagen.

Das Spiel gibt nämlich nicht vor, in welcher Reihenfolge die 52 Bösewichter aufzuspüren sind. Doch ohne Moos ist auch bei unseren Söldnern nichts los. Deshalb schreiben euch die Auftraggeber für jedes ergriffene Individuum ein Kopfgeld auf euer Konto gut. Dieses Guthaben investiert ihr in neue Waffen, wie beispielsweise einen Raketenwerfer, Granaten oder ein Schrotgewehr.

Es ist sogar möglich, per Hubschrauber einen Jeep ins Kriegsgebiet liefern zu lassen. Das ist zwar kein billiger Spaß, aber in manchen Situationen extrem nützlich.

Vielseitiger Söldner

Wobei wir schon beim nächsten interessanten Punkt von "Mercenaries" angelangt wären: Unser Held erweist sich nämlich als äußerst vielseitig. Er kann nicht nur wild um sich ballern, sondern auch jedes nur erdenkliche Fahrzeug steuern. Kommt beispielsweise ein Panzer des Weges, schwingt er sich am langen Kanonenrohr elegant nach oben, wirft eine Granate in die Luke und steuert den stählernen Koloss nach deren Explosion selbst über das Schlachtfeld.



📌 **Geschick** schwingt sich unser Held auf den Panzer und übernimmt das Steuer.

"Grand Theft Auto" lässt grüßen! Noch interessanter wird es, wenn ihr einen Hubschrauber kapert. Sobald der feindliche Pilot erledigt ist, setzt ihr euch ins Cockpit und fliegt mit einem Affenzahn von Mission zu Mission.

Freie Gesinnungswahl

Derart ausgerüstet bleibt unser Held nicht nur für die Vereinten Nationen tätig. Genauso gut kann er Aufträge von Chinesen, Südkoreanern oder von der Russenmafia annehmen. Jedoch beeinflusst dies auch das Verhalten der verschiedenen Parteien –



📌 **Nein**, das ist kein Star aus der Manege – hier versucht unsere wagemutige Heldin gerade, einen aufsteigenden Hubschrauber zu entführen. Ob sie den Husarenritt überlebt?

auch diesen Aspekt kennen wir von "GTA". Bevorzugt ihr die Aufträge der Russenmafia, solltet ihr euch bei den Chinesen natürlich nicht mehr blicken lassen. Andersrum hat das natürlich ähnliche Folgen. Auf eurem PDA, einer Art Taschencomputer, erkennt ihr jederzeit, in welchen Territorien ihr willkommen seid und in welchen nicht. Dies erleichtert das taktische Vorgehen immens.

Extrem beeindruckt hat uns ein Luftangriff, den wir mit Hilfe eines Fernglases angeordnet haben. Nachdem die Bomben eingeschlagen hatten, riss die Schockwelle ganze Häuserreihen einer Großstadt nieder und eine dichte Staubwolke verhüllte uns minutenlang die Sicht – klasse!

➔ **MARKUS HÄBERLEIN**

Realistische Kriegsgrafik

Was die Pandemic Studios derzeit im Auftrag von LucasArts programmieren, gehört grafisch mit zum Besten, was sich für die PlayStation2 in der Entwicklung befindet. Ihr kämpft euch durch ein riesiges Gelände, für dessen Durchquerung ihr satte 15 Minuten braucht. Ständig explodieren Granaten, während Fliegerstaffeln bedrohlich über dem Kriegsgebiet kreisen.

Besonders gut hat uns die integrierte Havoc-Physikroutine gefallen, die zuletzt in "Max Payne 2" zu sehen waren. Damit fliegen explodierende Jeeps realistisch durch die Gegend und die Körper eurer erledigten Feinde sacken authentisch zusammen.

PS2 Vorschau

MERCENARIES	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	LucasArts
ENTWICKLER	Pandemic Studios
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
EINSCHÄTZUNG	5/5
Grafisch atemberaubender Kriegsshotter, der mit vielen innovativen Spielelementen begeistert.	

ACTIVATED.DE
VERSANDHAUS FÜR SPEZIALELEKTRONIK

Nr. 1155

Scorpion3 Gun für PS2

- für ALLE PS2 Lichtpistolenspiele
- 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 Bestellhotline Mo-Do 12-15 Uhr Tel. 01900 399 999

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

TEST MANIAC 04/03 Wertung **★★★★**
TEST OPM2 04/03 Wertung 9 von 10
TEST play the PlayStation 03/03 Wertung **★★★★**

TEST play the PlayStation 02/04 Wertung **★★★★**



XPLODER4.1 für PS2

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



NUR 21,95 EUR

NUR 24,95 EUR

Die abgebildete Verpackung ist nicht im Handel erhältlich. "PS2" und "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation Net" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "Destruction Derby Arenas" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Studio 33. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



Jetzt mit bis zu 20 Spielern gleichzeitig Vollgas geben und alles demolieren, was vier Räder hat. Wie? Ganz einfach: Hol dir den Netzwerkadapter, leg Destruction Derby Arenas ein und gib Gummi.



FUN. ANYONE?



Acht Freunde müsst ihr sein: TIF 2004 ist das einzige Fußball-Game mit einem 4 gegen 4 Online Modus. Dank Network-Gaming kannst du dir europaweit Mitspieler suchen und sogar per Headset jederzeit die Taktik besprechen. Genauso spektakulär wie das Teamfeeling: Gänsehaut-Atmosphäre in den Stadien, nochmals verbesserte Optik und unglaubliche 18.500 Spieler.



[illegible]



Eine neue Welt mit tausenden neuen Bewohnern: SIMS aus ganz Europa führen in der Online Edition von Die SIMS ihr eigenes Leben. Und das Leben ist aufregend: Von der großen Liebe bis zum Streit mit dem Nachbarn, vom Traumhaus bis zum Fashion Store – jeder kann sich aufbauen, was er will. Die SIMS online: noch komplexer, noch realer, noch spannender.



PlayStation Net.



So schnell bist du in der Welt von PlayStation Net: Einfach den Netzwerkadapter an Deine PlayStation®2 anschließen, per Breitband (z. B. DSL) ins Internet gehen und mit der Network-Access-Disc blitzschnell registrieren. Jetzt nur noch eins der vielen Network-Games einlegen und schon hast du tausende neue Mitspieler in ganz Europa.



FUN.
ANYONE

Hitman 3: Contracts

Agent 47 sitzt in der Falle: Eine Kugel steckt in seinem Bauch und der starke Blutverlust lässt ihn halluzinieren.



Aufgeschlitzt: Eine schnelle Bewegung und der böse Muskelprotz liegt euch in den Armen. Um nicht ertappt zu werden, solltet ihr den Fleischklops dann aus dem Licht zerren.



Im Schutzanzug: Auf dem U-Boot müsst ihr euch zunächst Sprengsätze organisieren.

Immer wieder wird 47 ohnmächtig und sein bisheriges Leben zieht an ihm vorbei. Dabei träumt er von seinen schwierigsten Aufträgen. Wenn man so will, ist "Hitman 3: Contracts" also eine Art Best of. Doch keine Angst, alle Missionen sind neu und hängen nur inhaltlich mit den Levels der Vorgänger zusammen.

Werfen wir anhand einer weit fortgeschrittenen Preview-Version einen Blick auf das Spieldesign. Die spannenden Missionen dauern je nach Vorgehensweise zwischen fünf Minuten und einer Stunde und variieren stark im Schwierigkeitsgrad. Zu Beginn müssen nur leicht zugängliche Ziele liquidiert werden, später gibt es meist mehrere Gegner in einem großen Areal voller aufmerksamer Wachleute, Soldaten oder Polizisten ausfindig zu machen. So verschlägt es den glatzköpfigen Profikiller beispielsweise ins eiskalte Sibirien. Dort muss er nicht nur russische Militärs töten, sondern auch ein Labor auf einem Atom-U-Boot vernichten. Dazu platziert er drei ferngesteuerte Sprengsätze am Rumpf des Koloss'.

Um Schusswechseln aus dem Weg zu gehen, kann Agent 47 fremde Kleidung überstreifen und so als Wachmann oder Handwerker getarnt in gesicherte Bereiche

vordringen. Selbst in Verkleidung seid ihr allerdings nicht ganz sicher vor Entdeckung durch Wachen. Ein Balken am unteren linken Bildschirmrand gibt Auskunft über die Gemütslage eures Gegners. Wird der Balken rot, solltet ihr euch auf Handgreiflichkeiten vorbereiten. Eine falsche Bewegung und ihr fliegt auf. Kampf oder Schießerei sind dann vorprogrammiert.

Ein flexibler Killer

Für Angriffe stehen euch neben zahlreichen Ballermännern auch unkonventionelle Waffen wie Fleischerhaken, Messer und Billard-Queues zur Verfügung.

Verantwortlich für die detail- und abwechslungsreiche Grafik ist die von IO-Interactive eigens erstellte Glacier-Engine. Sie stammt zwar aus dem zweiten Teil, wurde aber stetig weiter verbessert und kann nun deutlich mehr Polygone darstellen. Besonders auf die Ausgestaltung größerer technischer Objekte und Milieustudien, wie Striplokale oder SM-Partys haben die Entwickler großen Wert gelegt. Einziger Kritikpunkt sind die noch etwas holprigen Animationen. Schnelle Drehungen und kleine Schritte sehen noch sehr ungenau aus.

➔ SWEN HARDER



PS2 **Vorschau**

HITMAN 3: CONTRACTS

SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	ab 18
HERSTELLER	Eidos
ENTWICKLER	IO-Interactive
ERSCHEINT	30.04.2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
EINSCHÄTZUNG	5/5

In allen Punkten verbesserte Agenten-Aktion mit teilweise etwas überzogener Darstellung von Sex und Gewalt.

△ ○ × □ special ↻ snake eater

T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

**Friss oder stirb! Friss
oder werde gefressen!
Jage oder werde gejagt!
Nur die wendigste
Schlange wird überleben...**

Die Animationen sind wieder einmal hervorragend und setzen neue Maßstäbe! Selbst kleinste Bewegungen wirken realistisch.

Hideo Kojimas Slogan zu "Metal Gear Solid 3" spukt nun schon seit etlichen Monaten durch die Köpfe der Fans. Seitdem bekannt wurde, dass das neue Agenten-Abenteuer wieder exklusiv für die PS2 kommt, schießen die Gerüchte und Mutmaßungen über "Snake Eater" wie Pilze aus dem Boden. OPM2 hat brandneues, zum Teil exklusives Material von Konami erhalten, das wir euch (wie gewohnt) besonders ausführlich präsentieren.

In der Hitze des Kalten Krieges

Als geschichtlicher Hintergrund für "MGS 3: Snake Eater" dienen die weltpolitisch sehr turbulenten frühen 60er-Jahre. Die Weltmächte USA und Sowjetunion kämpfen um die militärische und ideologische Vorherrschaft und geraten in den Teufelskreis des Wettrüstens. Die Teilung von Ost und West durch den Bau der Berliner Mauer, der gerade noch einmal abgewandte Dritte Weltkrieg durch die Kuba-Krise und die Eskalation des Vietnamkrieges sind die geschichtlichen Eckdaten dieser von Angst erfüllten Zeit.

Dass "MGS"-Schöpfer Hideo Kojima diese Periode für sein neuestes Projekt gewählt hat, ist kein Zufall. Kojima selbst wurde 1963 geboren und hat dadurch eine persönliche Beziehung zu diesen Jahren. Darüber hinaus gibt es wohl keinen besseren Aufhänger für ein actionbetontes Agenten-Abenteuer als den Kalten Krieg.

Genetische Familienbände

Hauptperson ist wieder einmal Snake. Allerdings nicht Solid Snake aus den Vorgängern, sondern sein genetischer Ursprung Big Boss, der perfekte Soldat. Im PSone-Klassiker "Metal Gear Solid" (erschienen 1998) trifft Solid Snake auf seinen "Bruder" Liquid, der ebenso von den Genen des perfekten Soldaten abstammt, und es stellt sich heraus, dass beide in den 70er-Jahren bei einem Klon-Experiment erschaffen wurden. Mit "Snake Eater" schließt sich also der Kreis und es werden viele offene Fragen zur Vergangenheit der ungleichen Kämpfer und deren "Vater" beantwortet. Kojima hat die Big-Boss-Theorie zwar noch nicht bestätigt, doch sprechen viele Anzeichen dafür: Zum einen wäre der Altersunterschied zwischen

Wo ist der Eindringling? Verhält sich Snake mit einer solch guten Tarnung ruhig, gehen die Soldaten einfach weiter.





🕒 Mit der schallgedämpften Pistole könnte Snake diesen Gegner ausschalten. Jedoch müsste er die Leiche dann gut verstecken.



🕒 Hier hat sich der Top-Agent ein wenig in der Tarnung vergriffen. Bunt wie ein Papagei zieht er die Blicke seiner Gegner auf sich.



den beiden Snakes zu groß, zum anderen hat das Entwicklerteam selbst schon den ein oder anderen Hinweis gegeben.

In den Tiefen des Dschungels

Geht man von Big Boss als neuem "MGS"-Helden aus, ergibt sich in Verbindung mit den frühen 60er-Jahren ein bestimmtes Szenario, in dem "Snake Eater" angesiedelt sein dürfte. Aus der Akte des perfekten Soldaten geht hervor, dass er zu jener Zeit als Söldner während des Kongo-Bürgerkriegs 1961 und als Green Beret in Vietnam 1964 tätig war. Weitere Einsätze in den afrikanischen Ländern Biafra, Angola und Mosambik sind ebenfalls innerhalb dieses Zeitrahmens belegt.

Vielleicht sollte man daher nicht nur von einem einzigen Schauplatz ausgehen, sondern von mehreren Levels, die zeitlich weiter auseinander liegen. Schließlich gibt es überall auf der Welt Regenwälder mit militärisch genutztem Land, sei es nun in Vietnam, Russland, Südamerika oder Afrika.



🕒 Auch hier dauert es nur noch wenige Sekunden, bis der feindliche Soldat gnadenlos das Feuer auf Snake eröffnen wird.



TREE BARK
BLACK

10%

🕒 Snake konnte die Wache hinterrücks überrumpeln. Der arme Kerl hat jetzt ganz schön die Hosen voll. Mit einem Schlag ins Genick könntet ihr ihn sicher betäuben.



ⓘ Diese anstrengende Kletter-Aktion kann Snake nur durchführen, wenn er in guter körperlicher Verfassung ist.



ⓘ Die Kamera ist sehr flexibel und zeigt meist eine der Situation angemessene Einstellung. Das erhöht die Spannung ungemein.

Kojima hält sich in diesem Punkt allerdings noch sehr bedeckt. Bis zur E3-Spielemesse in Los Angeles Mitte Mai (einen ausführlichen E3-Bericht gibt's im OPM2 07/2004) wird es höchstwahrscheinlich keine weiteren Informationen mehr geben. Konami hat – wenn man so will – eine strikte Nachrichtensperre verhängt. Das geht so weit, dass Kojima höchstpersönlich die neueste "Snake Eater"-Version nach LA bringt, um dann punktgenau die Bombe platzen zu lassen.

Neu, neu, neu: Der Camouflage-Index

Immerhin durfte das OPM2 im europäischen Konami-Hauptquartier in Frankfurt der letzten "MGS 3"-Präsentation vor der E3 beiwohnen. Dort hat man uns das neue Herzstück von "Snake Eater", den Camouflage-Index, vorgeführt. Dabei handelt es sich um einen Prozentwert, der ständig in der rechten oberen Bildschirmcke angezeigt wird und die aktuelle Qualität von Snakes Tarnung angibt. So kann der Elitesoldat im Laufe des Spiels auf mindestens sieben unterschiedliche Tarnanzüge zurückgreifen. Mit einfachem Tasten-

druck wechselt er seine Klamotten und ist je nach Terrain mehr oder weniger gut vor den Blicken der Wachtrupps geschützt. Befindet sich Snake in saftigem hohen Gras, streift er sich am besten die Blätter-Tarnung (Leaf-Camouflage) über und sein Index steigt auf 50 Prozent. Je nach Körperhaltung steigt der Index weiter: Kniend auf 80 Prozent und liegend gar auf 90 Prozent. Die letzten Pünktchen bis zur vollkommenen Verschmelzung mit der Umgebung erreicht er durch das Bemalen seines Gesichts. Hier gibt es bislang drei Abstufungen: Keine Farbe, Waldfarbe und Schwarz.

Wer sich allerdings in der Wahl seiner Garderobe vertut, muss eventuell sogar mit einem negativen Index zurecht kommen. Sollte in diesem Moment eine Wache in der Nähe sein, wird sie auf jeden Fall auf Snake aufmerksam und schlägt Alarm. Die Gegner sind sehr wachsam und erkennen unnatürliche Veränderungen in der Umgebung sofort. So hinterlässt man Spuren auf dem Waldboden oder das hohe Gras wird geknickt. Außerdem sollte sich Snake getötete Wachen schnell über den Rücken werfen und sie im Dickicht, in



ⓘ Obwohl Snake hier nur einfach hinter einem Baumstamm kniet, ist er aufgrund der passenden Klamotte und der Farbe im Gesicht nahezu perfekt getarnt.



Die Wachen hatten Snake zwar kurz vorher gesehen, scheinen aber nicht zu wissen, dass manche Baumstämme hohl sind...

Schneisen oder Flüssen "entsorgen". Zum Glück nutzen die Patrouillen selbst die Tarnmöglichkeiten nur spärlich. Kojima stellte allerdings klar, dass sich Endgegner sehr wohl zu verstecken wissen!

Die Auswahl macht den Unterschied

Die unterschiedlichen Anzüge, besonders Schnee- und die Feuer-Tarnung lassen erahnen, dass Snake nicht nur im Dschungel unterwegs sein wird. Denkbar wären nicht nur verschneite russische Basen, sondern auch Einsätze in großer Höhe, auf Vulkanen oder in Verhüttungsanlagen. Die Zahl der zur Verfügung stehenden Anzüge möchte Kojima bis zum Release von "Snake Eater" gegen Ende des Jahres noch erweitern. Dabei zählt der Chefentwickler sogar auf die tatkräftige Unterstützung der "MGS"-Fans. Konami will im Sommer einen Wettbewerb ins Leben rufen, bei dem alle kreativen Spieler ihre eigenen Anzugs-Vorschläge abgeben dürfen. Natürlich geht es dabei nicht unbedingt um Tarnung, sondern eher um humorige und ausgefallene Ideen. Nachträglich sollen die besten Bekleidungen über die Konami-Homepage und den PS2-Networkadapter ins Spiel kommen. Das wird aber das einzige Online-Feature bleiben.

Überlebe den Dschungel!

Neben der Tarnung durch Kleidung kann Snake auch die natürliche Umgebung zu seinem Vorteil nutzen. Hohe Farne, dichtes Gebüsch oder hohle Baumstämme sind nur einige Beispiele für mögliche Verstecke. Über dicke Ranken kann er Bäume hinaufklettern und Wachposten von dort aus in aller Ruhe aufs Korn nehmen. Dies muss nicht immer mit Schusswaffen geschehen. Einem Mann mit einem Intelligenzquotienten von 180 fallen einige fiese Tricks ein, wie man effektiv, lautlos und munitionssparend Gegner ausschaltet. Diese Tricks benötigt Snake jedoch in erster Linie zur Jagd auf Tiere.

Da er sich zunächst Hunderte von Kilometern von seinem eigentlichen Zielobjekt entfernt befindet, muss er wochenlang im Dschungel überleben. Er ernährt sich dabei von wilden Tieren wie Schlangen, Fischen, Fröschen oder Insekten. Sogar Skorpione und Alligatoren, aber auch Pilze und Beeren stehen auf seinem Speiseplan.

In dieser Situation muss Snake seinen Anzug und sogar sein Hemd ausziehen, um keine Brandwunden davonzutragen.

PERFEKTE TARNUNG

Eine Schlange, die überleben will, muss gut getarnt sein! Unten seht ihr die unterschiedlichen Tarnanzüge und den dazugehörigen Camouflage-Index in Verbindung mit einer Deckung auf hellem Waldboden. Die liegende Haltung ist natürlich besser als einfach zu stehen.

Anzug:

Olivgrün

Gesicht:

keine Farbe

65%

15%

Anzug:

Tigerstreifen

Gesicht:

keine Farbe

60%

10%

Anzug:

Blätter

Gesicht:

keine Farbe

90%

40%

Anzug:

Baumrinde

Gesicht:

keine Farbe

45%

-5%

Anzug:

Baumrinde

Gesicht:

Waldlandschaft

50%

0%

Anzug:

Schwarz

Gesicht:

keine Farbe

45%

-5%

Anzug:

Schwarz

Gesicht:

Schwarz

45%

-5%

Anzug:

Schnee

Gesicht:

keine Farbe

85%

25%

Anzug:

Feuer

Gesicht:

Keine Farbe

45%

-5%



STORYBOARD

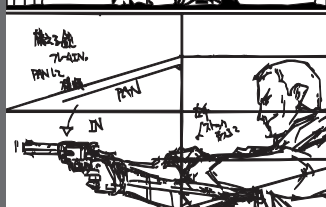
Hier seht ihr die ersten Aufzeichnungen zum Intro. Wie ihr seht, fährt Snake (bzw. Big Boss) mit einer Frau (namens Eva) in einem Beiwagen-Motorrad. Beide werden von einem Mann mit Revolver beschossen. Ob es sich dabei um Revolver Ocelot handelt, ist unsicher, allerdings würde sein Alter passen und Ocelot war früher Agent beim KGB...



☞ Auf diese große Distanz sollte man lieber keinen Schuss abgeben!



☞ Die Soldaten könnten noch so nahe an Snake herankommen – dank seiner 100-prozentigen Tarnung ist er eins mit der Natur.



MELDUNGEN

1961

- Kennedy wird 35. U.S.-Präsident.
- Der russische Kosmonaut Jurij Gagarin ist der erste Mann im All.
- Der Bau der Berliner Mauer besiegelt die Trennung von Ost und West.
- Die UdSSR starten eine Testreihe von Atomwaffen in Semipalatinsk.
- Die USA zünden in der Nevada Area 14 Atomwaffen.

1962

- Astronaut John H. Glenn ist der erste Amerikaner im All.
- Eine 1,45 Megatonnen-Atom-bombe wird auf Johnston Island im Pazifik gezündet. Zum ersten Mal wird der elektromagnetische Impuls, der alle Elektrogeräte im näheren Umkreis zerstört, festgestellt.
- Auf der Nevada Area endet ein unterirdischer Atomversuch mit der Freisetzung von Radioaktivität.
- Kuba-Krise: Die UdSSR stationiert Atomraketen auf Kuba. Daraufhin drohen die USA den Russen mit Einsatz ihrer Atomwaffen.

1963

- Valentina Tereshkova ist an Bord der Raumkapsel Vostok 6 und umkreist als erste Frau im All die Erde.
- Die USA, Großbritannien und die UdSSR unterzeichnen einen Atomwaffen-Sperrvertrag. Atombomben dürfen nur noch unterirdisch gezündet werden.
- U.S.-Präsident John F. Kennedy wird in Dallas erschossen.
- Mit dem erfolgreichen Flug von Faith 7 beendet die USA das Mercury-Raumfahrtprogramm.
- Aufstand in Süd-Vietnam. Die USA verlegen See-Truppen in die Region.

1964

- Der Zerstörer USS Maddox wird von einem Vietkong-Boot torpediert. Der Vietnamkrieg beginnt.
- 18. Olympischen Spiele in Tokyo: Fackelträger ist der Japaner Sakasi, geboren in Hiroshima am Tag des Abwurfs der Atombombe 1945.
- Mariner 4 startet zum Mars und sendet Fotos von seiner Oberfläche.
- Martin Luther King erhält den Friedensnobelpreis.
- China testet Atombomben in der Taklamakan-Wüste und setzt dabei Uran frei. Über 200.000 Menschen sterben an den Auswirkungen.

Kojima machte deutlich, dass der Survival-Aspekt ein wichtiger Teil des Spiels ist. Snake kann sich sogar ernsthaft verletzen: Von Prellungen über Bisswunden bis hin zu Knochenbrüchen reichen die Möglichkeiten. Egal ob er hungert oder sich verletzt – alles wirkt sich auf den neuen Stamina-Wert aus, der Snakes aktuelle körperliche Verfassung angibt. Sogar die Umgebungstemperatur nimmt Einfluss: Zieht Snake sein Hemd aus, beginnt er zu frieren und seine Stamina sinkt. Nur in guter Verfassung kann er alle Aktionen lautlos durchführen. Ist Snake zu schwach, kann er beispielsweise nicht an Bäumen hinaufklettern und nicht mehr effektiv kämpfen.

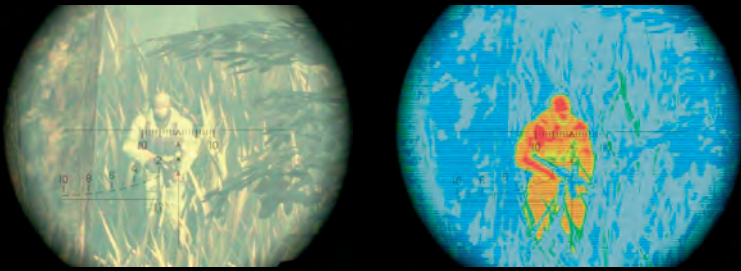
Neue Wege, alte Ziele

Durch die neuen Ideen und das riesige Dschungel-Areal entwickelt sich für "MGS"-Veteranen ein komplett neues Spielgefühl. Waren die Vorgänger noch echte Agenten-Spiele mit klaren Level-Strukturen, wie beispielsweise einer Militärbasis oder einem Schiff, gibt es diesmal keine künstlichen Begrenzungen. Außerdem muss Snake zunächst ohne Karte auskommen und sich ganz auf seine Instinkte verlassen. Erst im Laufe des Spiels wird er Karten und Radar als Hilfsmittel einsetzen können. Dies hängt jedoch von der Umgebung ab.

Grafisch zieht Konami sämtliche PS2-Register und reizt die Sony-Konsole bis zum letzten Halbleiter aus. Alle "MGS 3"-Demos, die wir gesehen haben, alle Präsentationen, denen wir beiwohnen durften, zeigen eine atemberaubende Dschungellandschaft mit Tonnen an Details und realistischem Pflanzenbewuchs. Snakes Bewegungen sind geschmeidig und sein Körper passt sich perfekt der organischen Umgebung an. Das Entwicklerteam hat laut Kojima viel Arbeit investiert in die totale Interaktion mit dem Urwald. Zunächst hat man sich um einen realistischen Dschungel gekümmert und erst später die Animationen integriert. Bei den meisten anderen Spielen laufe dieser Prozess umgekehrt, so Kojima. Das gehe zwar schneller, allerdings blieben die Bewegungsabläufe dann immer ein wenig künstlich. Davon kann bei "Snake Eater" überhaupt keine Rede sein. Die Übergänge zwischen schleichen, gehen, laufen und rennen sind fließend und die Folge von enormen Investitionen ins Motion-Captu-

☞ Trotz hohem Camouflage-Index darf man sich in solchen Situationen nicht zu sicher fühlen. Kommt die Wache noch näher, wird Snake entdeckt!





🔦 Mit dem Infrarot-Sichtgerät erkennt ihr auch gut getarnte Gegner sofort. Wollen wir hoffen, dass er so ein Gerät nicht auch besitzt...



🔦 Das hohe Gras bietet zwar gute Versteckmöglichkeiten, doch wenn Snake sich bewegt, raschelt es und knickt leicht ab.

ring (siehe Kasten). Als kleine technische Innovation wird das Intro interaktiv sein. Der Spieler kann Snake während der Einführung beeinflussen, oder den Vorspann wie geplant ablaufen lassen. Für die Entwicklung des Intros ist erneut Kyle Cooper verantwortlich.

Ruhe vor dem Sturm

Von der Geräuschkulisse war bislang nur wenig zu hören. Fest steht, dass der renommierte Komponist Harry Gregson-Williams wie schon beim Vorgänger den Soundtrack beisteuert und dass es eine 5.1-Surround-Ausgabe geben wird. Eine tolle Sache, schließlich ist die Einbindung der Sounds ein wichtiger Bestandteil des Spielablaufs. Die Sprachausgabe war bislang nur in Japanisch und wurde mit englischen Untertiteln verständlich gemacht. Bis zum Deutschlandstart wird dies wahrscheinlich noch in Englisch mit deutschen Untertiteln geändert werden. Das aber gilt es – wie vieles andere auch – noch abzuwarten. Aber spätestens wenn der Meister seinen E3-Koffer öffnet, wissen wir mehr!

➔ SWEN HARDER



🔦 Durch das schnelle Laufen sinkt natürlich auch der Camouflage-Index rapide. Doch die Wache kann so schnell gar nicht mehr reagieren.

PS2 Vorschau

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
ERSCHEINT	Winter 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %
EINSCHÄTZUNG	5/5

Das neue "Metal Gear" scheint den turmhoch gesteckten Erwartungen absolut gerecht zu werden.

🔦 Jetzt nur keine falsche Bewegung machen! Die Wache hat dann keine Chance.



MOTION-CAPTURING

Die Animationen in "Snake Eater" sollen neue Standards setzen. Daher hat Konami sich etwas einfallen lassen: Ein spezieller Hüftgürtel, der zuvor nur in Filmproduktionen eingesetzt wurde, gibt den Technikern die Möglichkeit, eine Person über eine Metallkonstruktion in alle Richtungen drehen zu lassen. Für Explosionseffekte benutzt das Team eine pneumatische Rampe. Mit ihr werden die Stuntmen bis zu vier Meter in die Luft geschleudert. Nicht gerade ungefährlich für Schauspieler und Techniker!



MORTAL KOMBAT

DECEPTION



Wir waren als erstes deutsches Magazin zu Besuch bei den Machern des brandneuen Hardcore-Beat'em-Ups! Lest schon jetzt die wichtigsten Details zum neuen Mortal Kombat: Live aus USA.

☞ Smoke versetzt Baraka einen Tritt unter die Kinnlade. Das im Glas eingeschlossene Schwert kann im Kampf benutzt werden.

Von außen sehen die Gebäude des Midway-Hauptquartiers nicht gerade so aus, wie man sich die Produktionsstätte einer Kult-Spieleserie vorstellt. Die weißen Flachdachbauten erinnern eher an die Lagerhallen für sanitäre Anlagen. Lediglich das auffällige Midway-Logo an der Wand und auf der wehenden Flagge über dem Eingang weisen darauf hin, dass hier die Video-spiele von morgen entstehen.

Das zurzeit viel versprechendste Werk des traditionsreichen Spieleentwicklers nennt sich "Mortal Kombat: Deception" und ist schon der sechste Teil der legendären Beat'em-Up-Reihe, die im Jahre 1992 ihren Anfang nahm. Damals werkelte Programmierer Ed Boon zusammen mit zwei Künstlern und einem Sound-Designer am ersten "Mortal Kombat". "Deception" hingegen wird von einer 30-köpfigen Mannschaft entwickelt – und der Projektleiter ist kein Geringerer als Ed Boon. Bei unserem Besuch führte uns der gebürtige Chicagoer durch die Räumlichkeiten des Studios und gewährte tiefe Einblicke ins Spiel.

Treffen der Generationen

Bevor wir ans Eingemachte gehen, hauen wir euch erst einmal die harten Fakten um die Ohren: "Mortal Kombat: Deception" wird einen Online-Modus haben, in dem ihr euch mit Leuten aus aller Welt kloppen dürft. Und auch die beiden Bonusgames (ein Puzzle- und ein Brettspiel) sind online spielbar.

Von den 24 Kämpfern werden euch viele bekannt vorkommen. Zu den klassischen Recken zählen Scorpion, Sub-Zero, Rayden, Baraka, Mileena, Noob Saibot/Smoke, Tanya, Nightwolf, Sindel, Ermac und Liu Kangs Geist (wir erinnern uns: Liu Kang wurde in der vorigen Episode von Shang Tsung eliminiert). Auch Kabal und Sektor standen auf der Besetzungsliste, allerdings in Begleitung eines Fragezeichens. Aus "Deadly Alliance" stammen Li Mei, Blind Kenshi und Bo'Rai Cho. Die übrigen sieben Charaktere sind Frischfleisch, über sie ist bisher kaum mehr als die Namen bekannt. Ashra trägt eine ähnliche Kluft wie Rayden und scheint mit dem Blitzgott in Verbindung zu stehen. Hotaru ist ein finsterer Samurai mit langen grauen Haaren

☞ Im neuen Konquest-Modus erkundet ihr sechs Welten und erledigt Missionen. Euer Charakter ist am Anfang 13 und am Ende 60 Jahre alt.





Die gezeigten Kampfszenen bestachen durch tolle Animationen. Hoffentlich bleiben uns diesmal Grobmotoriker wie Johnny Cage erspart.

und einem schwarzen Anzug. Ihn nennt man auch "Bugman" (Käfermann). Ein Vertreter aus der Ekelecke ist Skab. Ihm hängt das faulige Fleisch von den Wangen, so dass sein Kieferknochen wie bei einem Totenschädel komplett entblößt ist. Und über Dairou, Ken Masters, den weiblichen Kano-Ersatz und den Kämpfer namens 24 liegen noch gar keine Infos vor – weder in Bild noch als Text. Habt ihr mitgezählt? Stimmt, einer fehlt noch. Es ist der Hauptcharakter des neuen Konquest-Modus, den ihr ganz nach euren Wünschen formen könnt. Doch dazu später mehr.

Jede Figur hat zwei Fatalities sowie einen neuen Harakiri-Move. Harakiri ist der japanische Begriff für rituellen Selbstmord. Aber warum sollte man willentlich das eigene "Game Over" herbeiführen? Der Sinn dieses Moves ist, dem Fatality des Gegners zuvorzukommen und sich selbst das Messer in den Bauch zu stoßen. Wenn der dämonische Sprecher aus dem Off sein "Finish Him" grunzt, geht es darum, wer die Tasten schneller drückt.

In Bezug auf die Steuerung ist alles beim Alten geblieben. Wie beim Vorgänger "Deadly Alliance" beherrscht jeder Charakter drei Kampfstile und kann eine Waffe ziehen. Auch die zwei Tritt- und Schlagvarianten, die Blockfunktion auf R2 und die Funktionsweise der Kombos wurden übernommen.

Mehr Action: Interaktive Arenen

Der frische Wind, den man von Nachfolgern in der Regel erwartet, geht diesmal von den Arenen aus. Im Gegensatz zu den "Deadly Alliance"-Levels, die allesamt die gleichen Ausmaße hatten, sind die Schauplätze in "Deception" mal größer, mal kleiner, mal eckig oder rund, offen oder geschlossen und erstrecken sich über mehrere Räume oder Stockwerke. Außerdem sind bestimmte Säulen, Geländer, Fenster und Mauern zerstörbar und zerbersten spektakulär, wenn ein Kämpfer dagegen geschleudert wird.

Nehmen wir den in den Wolken schwebenden "Skytemple" als Beispiel: Die beiden Ninja Ermac und Sub-Zero kämpfen auf dem Dach des turmartigen Gebäudes. Sub-Zero hat seinen Kontrahenten an den Rand gedrängt und versetzt ihm den finalen Tritt. Ermac

Sub-Zero befördert Ermac in den Fleischwolf. Zehn der insgesamt 17 Arenen sind mit solchen Todesfallen ausgestattet.



"Mach'n Abflug!" Sub-Zero, hier in einem neuen Dress, tritt seinen Ninja-Rivalen Ermac mit Schmackes durch das Holzgeländer.



Wie bei "Deadly Alliance" machen die Kämpfer auch diesmal von gefährlichen Mordinstrumenten Gebrauch. Der Samurai rechts ist Hotaru.

durchbricht das Holzgeländer und fällt mehrere Stockwerke tief in den Hof des Tempels. Das Geschehen wird durch wechselnde Perspektiven und schnelle Kameraschwenks dynamisch in Szene gesetzt. Zugegeben – solche interaktiven, mehrteiligen Arenen sind keine Neuheit, konnte man sich doch schon bei "Dead or Alive 2" durch Wände und Fenster prügeln. Aber es ist trotzdem erfreulich, dass ein Beat'em-Up-Entwickler diese Idee endlich mal wieder aufgreift und den Arenen mehr Bedeutung beimisst.

Zerhackt, gebraten, platt gestampft

Doch damit nicht genug der Interaktion: In jedem Level ist mindestens eine Waffe platziert, die von einem Kämpfer aufgenommen werden kann. Unter den Mordinstrumenten befinden sich gewaltige Äxte, Schwerter und Hämmer, wie sie sich Conan der Barbar zu Weihnachten wünschen würde. Damit ihr diese nicht so leicht überseht, werden sie von einem grünen Rechteck markiert, sobald ihr in Reichweite kommt. Mit Hammer oder Axt verursacht ihr beim

Die Dame ganz in Weiß nennt sich Ashra. Ihre Kleidung lässt eine Verbindung zu Rayden erahnen, doch handfeste Fakten gibt's noch nicht.





ⓘ Mit Stimmwunder Sindel (links im Bild) und Menschenfresserin Mileena geben sich zwei altbekannte Mortal-Kombat-Zicken die Ehre.

Gegner deutlich mehr Schaden als mit eurer Standardwaffe, allerdings verliert ihr eine Arena-Waffe auch wieder, wenn ihr stürzt. Ed Boon teilte uns mit, dass die in den Levels verstreuten Schlagwerkzeuge firmenintern schlicht "Positives" genannt werden. Was aber sind die "Negatives"? Nun, damit werden die fiesen Todesfallen bezeichnet, die in zehn der 17 Levels für ein vorzeitiges Ableben des unterlegenen Kämpfers sorgen.

In der Arena namens "Slaughterhouse" (Schlachthaus) befindet sich am Rand ein gewaltiger Fleischwolf in Form von zwei senkrecht stehenden, schnell rotierenden Walzen mit großen Dornen, die ineinander greifen. Befördert ihr den Feind in diese Höllenmaschine, verkeilt er sich erst kurz in den Stacheln und färbt wenig später die dahinter liegende Wand tiefrot.

Ortswechsel zur "Hells Foundry": Hier laufen im Hintergrund massive, glühende Stahlplatten auf einem Laufband vorbei, die von einer schweren Presse zu Wandteilen oder etwas ähnlichem gepresst werden – ihr ahnt es schon. Kickt ihr den bemitleidenswerten Gegner an die Wand hinter dem Laufband, prallt er davon ab und landet mit allen Vieren auf dem heißen Metall. Noch während er wie ein Wüstengecko abwechselnd Hände und Füße hebt, saust die Ramme hinab und presst das Opfer auf die übergroße Herdplatte. Viel mehr als ein Brandfleck bleibt da nicht übrig.

Auf großem Fuß

Schon in "Deadly Alliance" hat der Konquest-Modus mit seinen 218 Missionen den Spieler an den Bildschirm gefesselt. Dieser Modus kehrt nun in stark erweiterter Form zurück. Ihr schlüpft in die Haut eines 13-jährigen Teenagers in Earthrealm, besucht auf eurer langen Reise aber auch Outworld, Netherrealm, Orderrealm, Chaosrealm und Edenia. Wie bei Action-Adventures steuert ihr den Jüngling aus der Verfolgerperspektive und erforscht die Umgebung. Bestimmte Leute fallen durch eine grüne Markierung auf. Das bedeutet, dass sie eine Mission für euch bereithalten. Manchmal müsst ihr ihnen an einen Ort folgen oder sie geben euch Hinweise, wo eine Herausforderung wartet.

Einige Dinge ereignen sich nur zu bestimmten Zeitpunkten. Beispielsweise müsst ihr am fünften Tag des siebten Jahres um acht Uhr morgens zu einem Felsen gehen, um Sub-Zero zu treffen und zum Kampf herauszufordern. Oder ihr seht eines Nachts im Dorf etwas über die Hausdächer springen und müsst der Sache nachgehen. Durch Meditation vergeht die Zeit schneller, so dass ihr nicht immer eine Ewigkeit warten müsst.

Die Belohnungen für das Bestehen solcher Missionen sind vielfältig. Ihr erhaltet neue Kampfstile, Special-Moves, Kombos und Kostüme oder schaltet Bonus-Charaktere und Hintergründe für den Arcade-Modus frei. In einem Menü könnt ihr euren Helden frei Schnauze konfigurieren. Gefällt euch der Teleport-Move oder der Feuerball besser? Möchtet ihr lieber zwei waffenbasierte Kampfstile verwenden anstatt nur einem? Alles kein Problem.

Ed Boon erklärt den Vorteil dieses Konquest-Modus' damit, dass er mehr Mysterien und Geheimnisse birgt als die Gruft vom Vorgän-



ⓘ Auch diese Arena, das Schiff Netherbelly, gehört zu jenen mit mehreren Etagen. Der Kampf beginnt normalerweise ein Stockwerk höher.

ger, in der ihr schwer verdiente Münzen dafür ausgegeben habt, 676 Särge zu öffnen und so diverse Boni freizuschalten. Dieses System hat zwar lange Spaß gemacht, doch irgendwann, sei es nach fünf Tagen oder zwei Wochen, hatte man alle Särge geknackt – und dann gab es nichts mehr zu tun.

Der neue Konquest-Modus wird auch nach mehr als 20 Stunden reiner Spielzeit noch viele Geheimnisse beinhalten, die gelüftet werden wollen. Darüber hinaus soll auch die komplexere und interessantere Geschichte zur Langzeitmotivation beitragen. Am Ende des Konquest-Modus' wird euer Krieger knapp 60 Jahre alt sein und ihr werdet viele überraschende Wendungen erlebt haben.

Klotz-Kombat

Das alles reicht euch nicht? Ihr kriegt noch mehr! Eingangs haben wir die Minigames erwähnt. Die könnt ihr zwar direkt aus dem Hauptmenü anwählen und auch online spielen, doch eigentlich dienen sie als Herausforderungen im Konquest-Modus.

Das Puzzlespiel sieht fast genauso aus wie "Super Puzzle Fighter II Turbo" (PSone) und funktioniert auch nach ähnlichen Regeln. Von oben fallen zweiteilige Klötzchen herab, die ihr nach Farben ordnen müsst. Um eine Gruppe von Blöcken aufzulösen, bedarf es eines Kugelteilchens der gleichen Farbe – die erscheinen aber nur selten. Die eliminierten Blöcke fallen anschließend nebenan bei eurem Gegner auf den Stapel. Wer zuerst an die obere Grenze stößt, hat verloren. Während ihr mit den Klötzchen spielt, verprügeln sich am unteren Bildrand zwei comicartige "Mortal Kombat"-Figuren und beharken sich mit Special-Moves.

Strategen an die Front

Das Brettspiel erinnert mit dem schwarzweiß gekachelten Spielfeld an Schach. Auf beiden Seiten steht eine 16-köpfige Armee aus diversen "Mortal Kombat"-Spielfiguren. Die unterscheiden sich nicht nur in ihrem Aussehen, sondern auch in ihren Attributen und Fähigkeiten. Manche Figuren haben mehr Lebensenergie, andere können ihre Kameraden mit Zaubersprüchen stärken oder für den

ⓘ Kein Mortal Kombat ohne den Ninja-Geist Scorpion. Hier kämpft er gerade auf dem Dach des Skytemple mit dem dämonischen Baraka.





Mal was Neues: Während ihr bei Puzzle Kombat Klötzchen stapelt (links), beweist ihr beim Brettspiel strategisches Geschick (rechts).

Gegner unsichtbare Fallen auf den einzelnen Feldern platzieren. Man zieht abwechselnd, Marschrichtung und -länge werden von Pfeilen angezeigt. Attackiert eine Figur eine andere, zoomt die Kamera näher ran und die Figuren werden lebendig. Dann kommt es zum Kampf, bei dem jeweils die Attribute der Charaktere zum Tragen kommen. Können ihr den Gegner besiegen, obwohl seine Energieleiste voll und eure zur Hälfte leer ist? Das Ziel des Brettspiels ist es, den König zu Fall zu bringen. Er muss unbedingt geschützt werden, denn er ist schwach und kann Angriffe nur sehr schwer abwehren. Nach durchschnittlich 10 bis 15 Minuten ist eine Partie zu Ende.

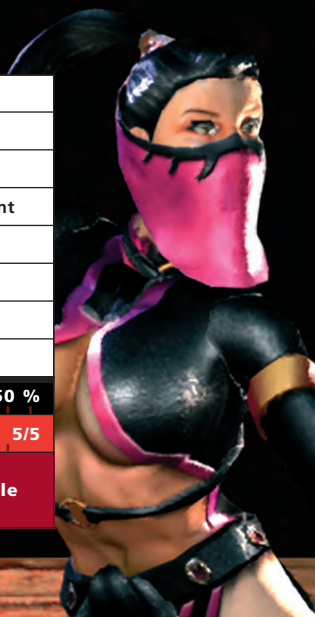
Seid ihr nun heiß auf "Deception"? Wir sind es auf jeden Fall und können es kaum erwarten, eine spielbare Version in die Finger zu kriegen. Wie spielen sich die neuen Charaktere? Welche weiteren Fatalities gibt es? Und wie sehen die übrigen Arenen aus? All das erfahrt ihr in wenigen Monaten. Ein Tipp: Überbrückt die Wartezeit mit "Deadly Alliance", wir haben es auch noch einmal aus dem Schrank gekramt.

CARSTEN GRAUEL

PS2 Vorschau

MORTAL KOMBAT: DECEPTION	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Beat'em-Up
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Midway
ERSCHEINT	Oktober 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	<div><div></div></div> 50 %
EINSCHÄTZUNG	<div><div></div></div> 5/5

"Deception" basiert zwar auf dem Vorgänger, besticht aber durch viele neue Modi, Kämpfer und Arenen.



Rothaut Nightwolf greift nach der mächtigen Kriegsaxt in Spinnenform.



Mister Mortal

Wann hatten Sie Ihren ersten Kontakt mit Videospielen?

Ed Boon: Da war ich fünfzehn. Ich pilger-te wie viele Kids in die Spielhallen und war total begeistert von Spielen wie "Missile Command" oder "Asteroids". Wenig später hatte ich dann einen eigenen Computer und ich fing an zu programmieren. Mein Bruder, er ist ein Jahr jünger als ich, teilte damals die gleiche Leidenschaft. Er gehört auch zum Team.

Was war Ihr glücklichster Moment, seitdem Sie an der "Mortal Kombat"-Serie arbeiten?

EB: Grundsätzlich bin ich immer glücklich, wenn die Arbeiten an einem Spiel beendet sind. Dennoch habe ich zwei außergewöhnlich tolle Momente in Erinnerung: Erstens die Zeit nach der Fertigstellung des ersten "Mortal Kombat"-Films. Ich konnte kaum glauben, dass ein Film über ein Spiel gedreht wurde, an dem ich beteiligt war. Wahnsinn! Und das zweite schöne Erlebnis war der Erfolg von "Deadly Alliance". Das Spiel verkaufte drei Millionen Einheiten und übertraf unsere Erwartungen deutlich – und auch die Verkaufszahlen von "Tekken 4" oder "Virtua Fighter 4".

In "Deception" hat jeder Charakter zwei Fatalities, doch was ist mit den Animalities, bekannt aus den früheren "Mortal Kombat"-Spielen?

EB: Und dann brauchen wir noch all die Friendship-Moves, die Babalities, die Mercy-Moves... (lacht), nein, wir wollten es mit den Finishing-Moves nicht mehr so übertreiben wie damals. Wir finden, zwei Fatalities reichen. Aber damit sind die Möglichkeiten, den Gegner in Grund und Boden zu stampfen, noch nicht erschöpft. Es gibt ja noch eine Menge Todesfallen wie Fleischwolf, Stachelgrube oder einen Schwarm gefräßiger Insekten.

Eine der signifikantesten Innovationen von "Mortal Kombat: Deadly Alliance" waren die drei Kampfstile für jeden Charakter, die mit dem Motion-Capture-Verfahren visualisiert wurden. Wer stand Modell für die Animationen?

EB: Carlos Pesina ist unser Martial-Arts-Spezialist und verkörperte schon im ersten Teil den Blitzgott Rayden. Er beherrscht mehrere Kampfstile und kann mit diversen Nahkampfwaffen umgehen. Ihm haben wir auch Kontakte zu anderen Kampfsportspezialisten zu verdanken. So konnten wir bspw. Carlos' Lehrer Sifu Yamel Torres, einen Meister mehrerer chinesischer Stile, dafür gewinnen, einige Bewegungen für "Deadly Alliance" zu vollführen.

Haben Sie jemals an einen Vierspieler-Modus gedacht?

EB: Ja, darüber haben wir tatsächlich diskutiert. Ich stelle mir einen Vierspieler-Modus sehr spannend vor, ähnlich wie bei "Power Stone 2" (Dreamcast), nur eben mit dem Look und der Spielbarkeit von "Mortal Kombat". Aber "Deception" beinhaltet schon jetzt mehr als genug neue Dinge. Vielleicht greifen wir die Idee für die nächste "MK"-Episode wieder auf.

Welche Prügelspiele spielen Sie sonst noch?

EB: Das mag wenig originell klingen, aber unter all den anderen Beat'em-Ups gefallen mir die "Tekken"-Spiele am besten.

Wer ist Ihr "Mortal Kombat"-Liebling?

EB: Definitiv Scorpion.

Scorpion ist der Coolste! Vielen Dank für das Gespräch.



OPM2-EXKLUSIV

ATHENS 2004

TM ©



Dabei sein ist alles? Nicht fürs OPM2! Als einziges PS2-Magazin haben wir das neue Olympia-Game schon gespielt.

Athen 2004 – Daten & Fakten

Wann:

13. bis 29. August 2004

Wo:

Athen/Griechenland

Sportarten:

28! Ein olympischer Sport muss bei Männern in mindestens 75 Ländern auf vier Kontinenten und bei Frauen in mindestens 40 Ländern auf drei Kontinenten betrieben werden.

Maskottchen:

Athena (orangefarben) und Phevos (blaue Kleidung)

Kosten:

Laut offiziellen Angaben betragen die Olympia-Kosten insgesamt ca. 6,4 Milliarden Euro. Mehr Infos gibt's auf der offiziellen Website: www.athens2004.com

Infos zu Tickets:

www.tickets.athens2004.com

Großer Coup für Sony: Die geistigen Väter der PS2 haben sich die Spielrechte an der diesjährigen Olympiade in Athen gesichert. "Athens 2004" heißt das Game weltweit – auch hierzulande wird die englische Schreibweise für den Titel verwendet. Interessant dabei: Der Deal zwischen Sony und dem IOC-Lizenznehmer International Sports Multimedia (ISM) schließt Spiele für Xbox, GameCube und PC mit ein. Heißt das, dass Sony plötzlich für andere Konsolen entwickelt? Nein, aber Sony unterbindet durch den Deal die Programmierung von Olympiaspielen für Xbox, GameCube und PC. Fakt ist also: Wer daheim das Großereignis Athen 2004 nachspielen will, braucht eine PlayStation2.

Das beste Olympiaspiel aller Zeiten?

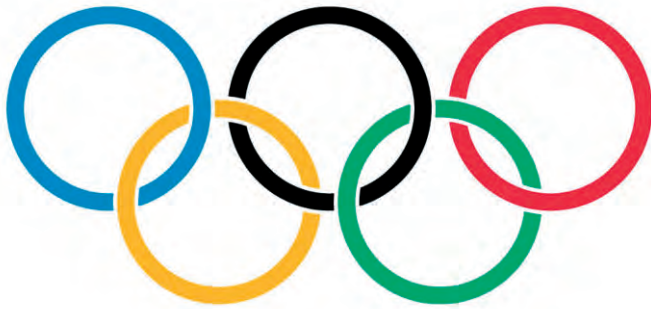
Bisherige Videospiele im Zeichen der fünf Ringe haben leider nie gehalten, was man sich als Konsolen-Sportler im Olympiefieber davon versprochen hatte. Schwache Grafik, zu wenige Wettbewerbe, kaum Vor-Ort-Atmosphäre, so die regelmäßigen Kritikpunkte. Sony weiß um den schlechten Ruf, der Olympiaspielen vorausleitet. Und so scheint das Versprechen, man wolle bisherige Olympic-Games um Längen schlagen, auch einhaltbar.

Aber Versprechungen hören wir ständig, deshalb wollten wir es genau wissen. Als einziges deutsches PS2-Magazin war das OPM2 bei einer Präsentation im schweizerischen Lausanne (dort ist der Sitz des Internationalen Olympischen Komitees) dabei. Die dort gezeigte Version war bereits zu etwa 70 Prozent fertig – und wurde für ausführliche Probewettkämpfe in die OPM2-Redaktion entführt.

⚡ Beim 800-Meter-Lauf ist es wichtig, sich die Kraft einzuteilen. Die Übersicht am unteren Bildrand zeigt, an welcher Position ihr liegt.



OFFICIAL
VIDEO GAME



Gleich zu Beginn der Präsentation sorgte Executive Producer Peter Hawley für "Ahs" und "Ohs" in der Journalistenrunde: "Athens 2004" bietet sage und schreibe 27 Disziplinen! Diese teilen sich in sieben Sportarten auf und unterscheiden sich zum Teil in der Steuerung deutlich voneinander. Aber der Reihe nach...

Neuerungen bei den Steuerungen

"Simpel, aber trotzdem anspruchsvoll und vielfältig", so sollte die Steuerung eines Sportspiel-Sammelsuriums im Optimalfall sein. Dieser Spagat ist dem englischen "Athens 2004"-Entwickler Eurocom ("Sphinx und die verfluchte Mumie") gelungen. Die klassische Knopfhämmer-Steuerung, bei der ihr so schnell wie möglich auf X und Kreis drücken müsst, ist zwar dabei, bleibt aber den Schnellkraft-Disziplinen vorbehalten, z.B. dem 100-Meter-Lauf. Timing ist bei diesem Wettbewerb nur beim Start wichtig, im Block müsst ihr L1 gedrückt halten und beim Startschuss loslassen. Erwischt ihr den Zeitpunkt perfekt, legt ihr einen "Superstart" auf die Aschenbahn. Danach heißt es dann: Auf die Knöpfe hämmern, bis die Finger krampfen. Da wird der 200-Meter-Lauf auch auf dem Sofa zum schweißtreibenden Marathon, das könnt ihr uns glauben.

Eine Kombination aus Schnelligkeit und richtigem Timing stellt der Weitsprung dar – wie in der Realität, so auch im Spiel. Erst hämmern und dann den richtigen Absprung erwischen. Hilfreich ist hier ein Fußsymbol auf dem Boden, es zeigt den optimalen Sprungpunkt an. Beim Dreisprung braucht ihr gleich dreimal gutes Timing. Hier zeigt euch bei jedem Sprung ein eingeblendetes "Bad", "Good", "Great" oder "Perfect", wie akkurat euer Timing war. Dieses nützliche Feedback erhaltet ihr übrigens bei vielen Disziplinen, bei denen Reaktion gefragt ist. Zum Beispiel auch beim Hochsprung. Rhythmisch drückt ihr Kreis und X und simuliert so jeden Schritt. Am wichtigsten ist der Absprung, bei dem ihr mindestens ein "Great", besser noch ein "Perfect" braucht.

Beim Diskuswerfen dreht ihr den Analog-Stick schnell um die eigene Achse, drückt anschließend für den optimalen Wurfwinkel und schaut euch nun die Ausführung des Wurfes an. Vorsicht: Allzu viel Power führt zu Übertreten und der Versuch ist ungültig.

⚡ Zuerst sorgt ihr per Knopfhämmern für guten Schwung, dann feuert ihr den Diskus im hoffentlich perfekten Winkel hinaus ins Stadion.



⚡ Freude und Leid: Während die Siegerin den Arm noch oben reißt, lassen die schlechter Platzierten ihrer Enttäuschung freien Lauf.



⚡ eigene Bildregie: Bei den Läufen wechselt ihr während des Rennens mit dem Steuerkreuz die Perspektive.



⚡ Das war nichts: In der Zeitlupe analysiert ihr eure Fehler. Hier stimmt die Sprunghöhe nicht, mit der Hüfte reißt ihr die Stange herunter.





👉 Hoch den Hintern und drüber! Das Springreiten ist momentan noch knifflig, das richtige Timing eine Herausforderung.

Wieder eine andere Steuerung kommt beim Bodenturnen der Männer zum Einsatz. Hier müsst ihr erst einen Viertelkreis aufladen und dann an drei Markierungen akkurat drücken. Hat alles geklappt, führt euer Athlet einen vorzüglichen Sprung aus. Beim Frauenturnen ähnelt die Steuerung der von Tanzspielen wie "Dancing Stage". Passend zur Begleitmusik kommen Pfeile ins Bild, die ihr drücken müsst, wenn sie den oberen Bildrand erreicht haben.

Vielfältige und unkomplizierte Steuerung

Das Springreiten gehört zu den anspruchsvollsten Disziplinen. Ihr navigiert Reiter und Ross durch den Parcours, beschleunigt vor dem Hindernis mit dem rechten Analog-Stick und drückt kurz vor dem Absprung L1. Hier fiel uns die Orientierung im Parcours recht schwer, laut Eurocom soll aber noch ein Richtungspfeil eingebaut werden.

Belastend für Finger und Oberarme ist das Gewichtheben. Bei der Disziplin Stoßen, die wir schon spielen durften, hämmert ihr den Balken über zwei Markierungen und haltet dann die schwere Stange so lange oben, bis die drei Punktrichter Grünes Licht geben.

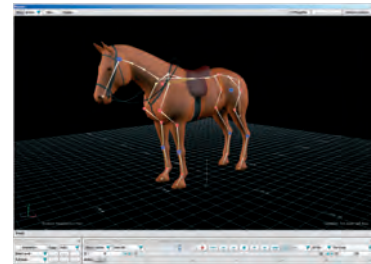
Noch nicht spielbar waren die Schwimmwettbewerbe und das Bogenschießen. Auch der 1500-Meter-Lauf existiert bisher nur in der Fantasie der Macher, Peter Hawley hat uns aber schon einiges dazu erklärt: Ihr werdet auf der langen Strecke das Rennen aus der Ego-Perspektive bestreiten. Ihr hört nicht nur die Anfeuerungsrufe des Publikums, sondern auch euren Herzschlag und den Atem der Gegner. Natürlich drückt ihr nicht minutenlang auf die Knöpfe, dafür müsst ihr aber eure Kräfte einteilen und euch eine gute Position im Feld verschaffen.

Ihr merkt bereits jetzt: Eurocom hat die Eigenheiten der einzelnen Sportarten gut auf den Controller übertragen und auf Steuerungs-Vielfalt geachtet. Jede Disziplin spielt sich so unkompliziert, so dass auch Partyzaungäste gerne mal zum Pad greifen. Zumal Eurocom gerade an erklärenden Videos arbeitet, die vor

👉 Auf die Plätze, fertig, los! Wie alle Arenen wurde auch das Athener Schwimmstadion nach Original-Blaupausen nachgebaut.



👉 Damit die Pferde sich im Spiel auch wie Pferde bewegen, wurde ein graziles Reittier an den Bewegungsscanner angeschlossen.



jedem Wettbewerb alle Fragen zur Steuerung beantworten. Eurocom betont übrigens, dass sich "Athens 2004" hervorragend mit PS2-Tanzmatten verträgt, und demonstrierte dies auch in Lausanne. Rhythmische Disziplinen wie der Hochsprung lassen sich durch Steps auf die entsprechenden Tasten genauso authentisch spielen wie der anstrengende 100-Meter-Lauf – boah, geht das in die Beine!

Schade dagegen: Der PS2-Netzwerkadapter wird genauso wenig unterstützt wie Sonys EyeToy-Kamera.

Go for Gold

Für zünftige Olympiapartys soll es mehrere Spielmodi geben: Ihr dürft gemeinsam authentische Sieben- bzw. Zehnkämpfe bestreiten, einen individuellen Wettbewerbsplan erstellen und einiges mehr.

Für Solospieler gibts den Championship-Modus, bei dem ihr Disziplin für Disziplin um Medaillen kämpft. Dabei werden die offiziellen IOC-Regeln penibel eingehalten, Vor- und Zwischenläufe gibt es aber leider nicht. Dank der engen Zusammenarbeit mit dem Organisations-Komitee – Eurocom konnte alle Blaupausen einsehen – wurden sieben offizielle Sportanlagen originalgetreu nachgebaut, darunter das Marco-Polo-Schießstadion, das olympische Schwimmstadion und natürlich das Olympiastadion für die Leichtathletik. Witzig: Während die meisten Wettbewerbsstätten in Wirklichkeit noch gar nicht fertig sind, ist Eurocom hier schon einen Schritt weiter.

Großen Aufwand betrieb Eurocom für die Bewegungsaufnahmen. Mehrere Athleten wurden ins Motion-Capture-Studio gebeten und für den Springreit-Wettbewerb hat man gar ein Pferd samt Reiter an den Bewegungsscanner angeschlossen. Das Ergebnis ist verblüffend: Absolut lebensecht bewegen sich die Sportler in "Athens 2004". Dank reger Gestik und animierten Gesichtszügen kommen auch die Gefühle bei Triumph oder Niederlage herrlich rüber. Das animierte Publikum geht mit, springt bei Bestleistungen von den Sitzen und klatscht rhythmisch, wenn ihr es dazu auffordert.

👉 Eine Mischung aus Kraft und Akrobatik ist das Bodenturnen der Herren nicht nur in der Realität, sondern auch auf der PS2.





🕒 **Klassiker:** Beim Speerwerfen wurde auch schon 1896, bei den ersten Olympischen Spielen der Neuzeit, in Athen um Medaillen gekämpft.



🕒 **Beim Hochsprung** drückt ihr für jeden Bodenkontakt eurer Füße einen Knopf. Einblendungen zeigen, inwieweit das Timing stimmt.

Machs noch einmal, Poschi

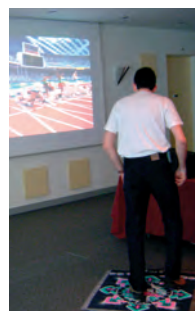
Einer ist keiner, sagte sich Sony, und packte gleich drei Kommentatoren ins Spiel. Die Schwimm-Disziplinen werden von der sechsfachen Schwimm-Olympiasiegerin Kristin Otto kommentiert, die Leichtathletik-Wettbewerbe von Wolf-Dieter Poschmann (ein früherer Mittelstreckenläufer), die anderen Events begleitet Thomas Wark. Dem ZDF-Trio trauen wir eine gute Leistung zu, Wolf-Dieter Poschmann hat ja schon Sprecherfahrung bei einigen "FIFA"-Folgen gesammelt. Die Aufnahmen laufen derzeit – und die Ergebnisse werdet ihr schon vor der Veröffentlichung von "Athens 2004" zu hören bekommen. Eurocom arbeitet nämlich bereits an einer OPM2-Demo, die drei Events beinhalten und mit deutschen Kommentaren versehen sein soll. Diese Demo findet ihr in Kürze auf unserer Demo-DVD, eingebunden in ein exklusives Gewinnspiel, bei dem die besten Demo-Athleten eine Reise nach Athen gewinnen können. Rein zufällig findet die Reise im August statt... Nicht verpassen!

➔ **THOMAS SZEDLAK**



🕒 **Autsch, gestolpert:** Der Hürdenlauf gehört zu den anspruchsvollsten Disziplinen, denn die Koordination fällt schwer.

PS2 Vorschau	
ATHENS 2004	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Sportspiel
ALTER	frei
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Eurocom
ERSCHEINT	Juli 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Endlich mal ein richtig gutes Olympiaspiel: Massig Disziplinen, Steuerungsvielfalt und tolle Atmosphäre!	



🕒 **Da schwitzen** auch die Spieler zu Hause. Läufe steuert ihr teilweise mit der Tanzmatte.

Die 26 Disziplinen

Leichtathletik:

100-, 200-, 400-, 800-, 1500 Meter, 110 Meter Hürden, Hochsprung, Weitsprung, Dreisprung, Diskuswerfen, Hammerwerfen, Speerwerfen, Stabhochsprung, Kugelstoßen

Schwimmen:

100 Meter Rücken
100 Meter Brust
100 Meter Schmetterling
100 Meter Freistil

Turnen:

Bodenturnen Herren
Bodenturnen Damen
Ringe
Springen

Bogenschießen:

70 Meter Einzel

Reiten:

Springreiten

Gewichtheben:

Stoßen, Reißen

🕒 **Das kennen wir doch:** Die Steuerung beim Bodenturnen der Frauen gleicht der von "Dancing Stage"..



🕒 **Das Gewichtheben** geht auch am PS2-Controller in die Oberarme. Schön: Der angestrengte Gesichtsausdruck und die sichtbaren Adern.

DAS GROSSE SERIEN-SPECIAL – TEIL 2

grand theft auto

Erst verpönt, dann mit Erfolg gestartet: Wir zeigen euch, wie sich Rockstars Videospiel-Hit vom 2D-Action-Geheimtipp zum 3D-Verkaufsschlager entwickelt hat.

Grand Theft Auto



➔ Bereits im ersten Grand Theft Auto wurden Fahrzeuge verschrottet.

Anfang 1998 erblickte die "GTA"-Serie das Licht der Öffentlichkeit. Mit pixeliger 2D-Optik, jedoch spielerisch äußerst umfangreich, legte dieses Spiel schon damals den Grundstein für den späteren Erfolg. Die Gangster-Action war zunächst nur mäßig erfolgreich. Der Grund: Anno '98 war 2D-Grafik nicht mehr zeitgemäß, die meisten PSone-Fans bevorzugten 3D-Games.

Wie alles begann...

Der Umfang war schon damals genial: Drei Großstädte – Liberty City, Vice City und das von der Chinesen-Mafia beherrschte San Andreas – waren die Schauplätze. Nur wer sich skrupellos zum Staatsfeind Nr. 1 hochgearbeitet hatte, durfte zur nächsten Metropole vorrücken. Interessant: Schon beim ersten "GTA" waren alle Spielelemente späterer Episoden enthalten.

1998

Grand Theft Auto



Hersteller: BMG
Entwickler: DMA Design

Wertung: 8/10

FAZIT:

Technisch nicht besonders gelungen, faszinierte dennoch die revolutionäre Spielfreiheit.



GTA: London 1969 (Mission CD)



📌 In der ersten und einzigen Zusatz-CD diente London als Action-Spielplatz.

Mitte 1999 folgte der zweite Streich in Form einer Missionen-CD. Nur wer das Grundspiel "Grand Theft Auto" besaß, durfte mit dieser Zusatzdisc einen Ausflug ins "swinging" London der späten sechziger Jahre machen. Basierend auf der Grafik des Vorgängers explodierten nun in Londons Innenstadt Bomben, um die Crisp-Brüder, die Paten von London, zu beeindrucken.

Neue Stadt – altes Spiel

Eine Lizenz mit dem Plattenlabel Trojan Records sorgte für den stilechten Groove, der aus dem Autoradio des jeweiligen Fahrzeugs trällerte. Leider waren die spärlichen 32 Aufträge der Missionen-CD allzu schnell abgearbeitet. Im Laufe des Jahres 1999 folgte übrigens ein Doppelpack zusammen mit dem Grundspiel – heute ein überaus begehrtes Sammlerstück.

Grand Theft Auto 2



📌 In Teil zwei gab es schönere Levels, aber auch weniger Missionen.

Eigentlich war das lang erwartete Sequel ein Rückschritt: Gerade mal 75 Missionen galt es zu bewältigen und die drei Städte des Vorgängers wurden zu einer anonymen Metropole zusammengefasst. Doch auch in Teil zwei fühlten sich erfahrene "Grand Theft Auto"-Veteranen sofort wieder wohl.

Gib' mir Respekt

Durch ein intelligentes Respekt-System konnte man erkennen, bei welchem Clan der Spieler angesehen war, und wer ihn als Feind betrachtete. Fies: Nur wer 50.000 Dollar abdrückte, durfte speichern – bei etwa 20.000 Dollar Belohnung pro Mission ein teurer Spaß. Zum Glück trieb eine neue Grafikroutine dem Scrolling das Ruckeln weitestgehend aus. Zusätzlich reicherten beeindruckende Lichteffekte und Explosionen aller Art das Action-Spiel an. ➔



Die zweite Erfolgsreihe der GTA-Macher

In den schottischen Entwicklungs-Studios von Rockstar North, zuvor bekannt als DMA Design, ist bereits im Jahre 1990 eine beliebte Videospiel-Serie entstanden. In einer Art 2D-Labyrinth musste der Spieler mit zahlreichen Hilfsmitteln wie Brücken, Fallschirmen oder Stoppere dafür sorgen, dass die Lemmings nicht in den Abgrund stürzten und sicher den Ausgang des Levels erreichten.



TITEL: Lemmings

ERSCHIEN: 1990
SYSTEME: 3DO, Amiga, Atari ST, PC, Lynx, Sega Master System



TITEL: Holiday Lemmings

ERSCHIEN: 1991
SYSTEM: PC



TITEL: Oh no! More Lemmings

ERSCHIEN: 1991
SYSTEME: Amiga, PC



TITEL: Lemmings 2: The Tribes

ERSCHIEN: 1993
SYSTEM: Amiga



TITEL: The Lemmings Chronicles

ERSCHIEN: 1994
SYSTEME: Amiga, PC

1999

GTA: London 1969 (Mission CD)



Hersteller: Take 2
Entwickler: DMA Design

Wertung: 7/10

FAZIT:

Nette Missionen-CD mit spärlichem Umfang – leider nur zusammen mit dem Original spielbar.

1999

Grand Theft Auto 2



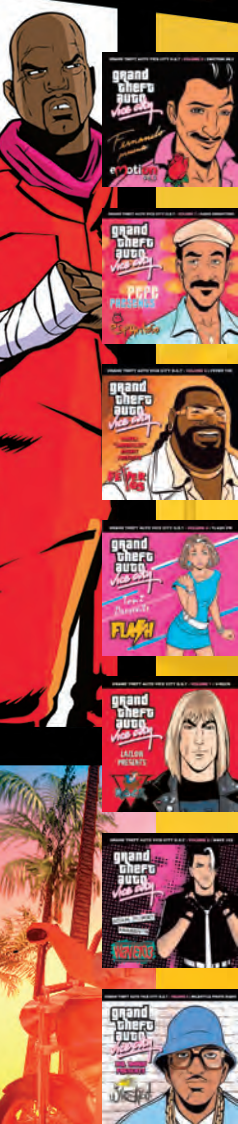
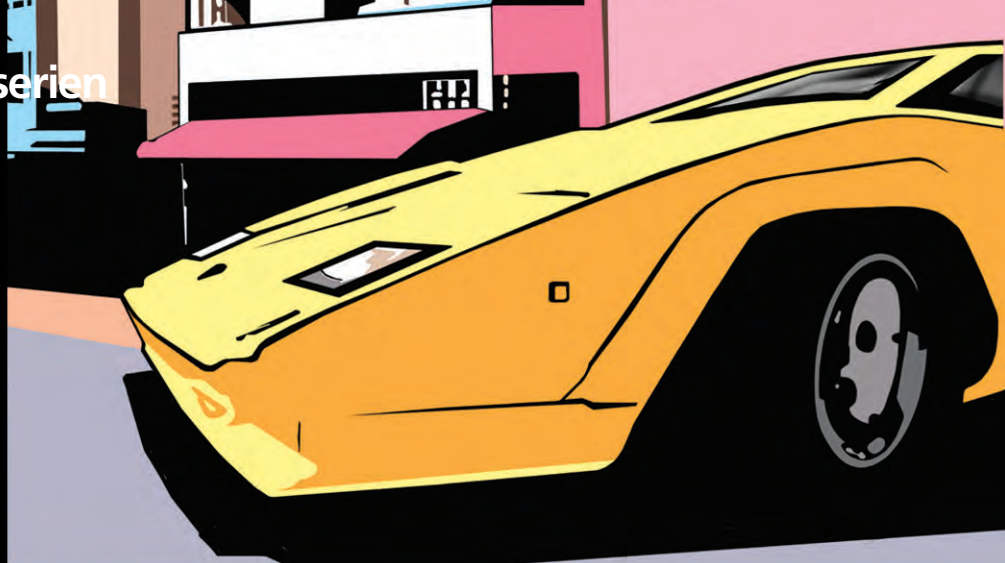
Hersteller: Take 2
Entwickler: DMA Design

Wertung OPM1: 9/10

FAZIT:

Gelungener Nachfolger – zwar nicht ganz so umfangreich, dafür grafisch deutlich attraktiver.





Der geniale Soundtrack

Bereits beim ersten Teil von "Grand Theft Auto" tönnten aus den Autoradios verschiedene Sender. Gebührend aufmerksam wurde man auf diese geniale Sound-Einspielung allerdings erst bei "GTA 3": Hier gab es nicht nur Musiksender, sondern auch den Talk-Sender "Chatter-box", der mit witzigen Dialogen für herzhaftes Lachen sorgte.

Die besten Radiosender von "Grand Theft Auto" waren allerdings jene von "Vice City (dt.)". Diese trumpften mit einem breiten Angebot an 80er-Jahre-Hits auf. Rockstar hatte hierfür Lizenzen von Sony Music gekauft. Darunter Stücke von Nena, Twisted Sister, Duran Duran und Michael Jackson. Diese wurden in verschiedene Sender (Flash FM, V-Rock, Wildstyle, Radio Espantoso, Fever 105, Emotion 98.3, Wave 103) unterteilt.

Diese genialen Radiosender sind übrigens auch als offizieller Soundtrack zu "Grand Theft Auto: Vice City (dt.)" beim CD-Händler zum Preis von etwa 50 Euro erhältlich. Wer in seinem eigenen "Gangster-Auto" nicht auf die geniale 80er-Mucke verzichten will, kommt um diese Anschaffung nicht herum.



Grand Theft Auto 3 (GTA 3)



Das erste GTA mit 3D-Kulisse, und damit gleich ein riesiger Verkaufserfolg.

Mit Teil drei wurde die Spielmechanik von "Grand Theft Auto" erstmals in die dritte Dimension gehievt. Diesmal diente eine schicke Polygon-Kulisse als Spielplatz für motivierte PS2-Gangster. Hier liefen pöbelnde Fußgänger durch die Straßen, Zeitungen wehten über den Asphalt, Züge ratterten vorbei und das Wetter wechselte urplötzlich.

GTA wird zum Kult

Diese Neuerungen verhalfen "GTA 3" innerhalb von zehn Monaten zum Prädikat "Meistverkauftes PlayStation 2-Spiel" – obwohl im Vergleich zu den Vorgängern spielerisch so gut wie überhaupt nichts verändert worden war. Technische Grundlage war hier erstmals Criterions "Renderware Grafik-Engine", die von DMA so modifiziert wurde, dass alle Daten der Stadt "On the fly" von der Spiel-DVD geladen werden konnten.

Grand Theft Auto: Vice City (dt.)



"Burrn Motherfucker!" So cool wie Vice City (dt.) war zuvor noch kein Videospiel.

Eindeutiger Entwickler-Rekord: Binnen eines Jahres hatte Rockstar North einen Nachfolger zu "GTA 3" aus dem Boden gestampft, der mehr Spaß brachte, als alle Folgen zuvor. In einer 80er-Jahre-Kulisse brettete der Spieler durch "Vice City" – eine Stadt, die dem kalifornischen Miami nicht unähnlich war.

Miami Vice lässt grüßen

Zahlreiche neue Features begeisterten auf Anhieb: Man durfte mit Flugzeugen fliegen, Nachtclubs kaufen, Motorräder schnappen und Bandenkriege auslösen. Außerdem gab es erstmals eine durchgängige Handlung, die den Spieler in mehr als sieben Missionen an den Controller fesselte. Mit dieser prallen Ausstattung schnellte "Grand Theft Auto: Vice City (dt.)" innerhalb weniger Tage auf mehr als 100.000 verkaufte Einheiten.

Fortsetzung folgt...

In den kommenden OPM2-Ausgaben beleuchten wir:

Resident Evil

Erfahrt die Ursprünge des Kult-Schockers.

Gran Turismo

Wie ein Rennspiel zur Legende wurde...



2002 Grand Theft Auto 3 (GTA 3)



Hersteller: Take 2
Entwickler: DMA Design

Wertung OPM2: 91%

FAZIT:

Grandiose Neuauflage, die mit Polygon-Grafik einen unbeschreiblichen Siegeszug antrat.

2003 Grand Theft Auto: Vice City (dt.)



Hersteller: Take 2
Entwickler: Rockstar North

Wertung OPM2: 92%

FAZIT:

Mit genialem 80er-Fee-ling und dickem Lizenz-Soundtrack der bislang erfolgreichste Teil.

BDFL Manager 2004

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



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



www.codemasters.de

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

Stählerne Nerven. Eiskaltes Taktieren. Knallhartes Verhandlungsgeschick.

Bei BDFL Manager 2004 ist Kontrolle alles. Du kümmerst Dich um Transfers, Sponsoren und Stadion-ausbau. Wählst aus über 19.000 Spielern und 750 Clubs Deine Top-Mannschaft. Peitscht sie mit Zurufen 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.

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

Air Ranger Rescue	102
Bad Boys 2	100
Bust-A-Bloc	102
Carmen Sandiego: Das Geheimnis der gestohlenen Trommeln	99
Champions of Norrath	80
Die Geistervilla	95
European Tennis Pro	103
Fight Night 2004	94
Firefighter F.D.18	88
Ghost Recon: Jungle Storm	86
Goblin Commander	82
Homerun	103
Hyper Street Fighter 2	98
IronStorm: World War Zero	96
Kaan	100
Maxxed Out Racing	103
MTX Mototrax	101
Music 3000	95
Powerdrome	100
Rainbow Six 3	84
Road Rage 3	104
Sniper 2	104
Snowboard Racer 2	104
Sprint Cars	103
Star Trek: Shattered Universe	92
Teenage Mutant Ninja Turtles	98
Tennis Court Smash	104
This Is Football 2004	90

"Es ist Frühling!"



📍 Redaktion, Layout und Online-Team sorgen alle vier Wochen für Spiele-Durchblick – und genießen warme Sonnenstrahlen! Christian Blendl, Diane Feininger, Tobias Hartlehnert, Markus Häberlein, Swen Harder, Patric Roos, Fabian Käufer, Tanja Hartmann, Michael Galuschka, Michael Stark (hinten v.l.n.r.), Kristina Arnold, Thomas Szedlak und Carsten Grauel (vorne v.l.n.r.).

DIE SKALA

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

DAS PRÄDIKAT



Unser OPM2-Star ist die Belohnung für herausragende Spiele. Diesen vergeben wir nicht leichtfertig – nur Titel mit einer Spiel Spaß-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



RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC		Action/Jump'n'Run	Alter: frei	 STAR		
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				
🔴 Viele Bonus-Features		🔴 Kameraprobleme				
🔴 Rundum tolle Optik		🔴 Manchmal frustig				
🔴 Neue Fähigkeits-Extras optimal umgesetzt		🔴 Später seltene Rücksetzpunkte				
			UMFANG: 9/10			
			GRAFIK: 10/10			
			SOUND: 9/10			
Traumhaft inszeniertes Action-Hüpfspiel mit edler Technik.					PROZENT	

PlayStation2-Tests 05/2004

Die OPM2-Redaktion im Profil

CHRISTIAN BLENDL CHEFREDAKTEUR christian@opm2.de Favorisierte Genres: Action, Rennspiele, Oldies Spielt auf PS2: Gradius 3, Red Dead Revolver, Mr. Driller, Fight Night 2004 Schaut zurzeit: Die Tagesschau von vor 25 Jahren (auf BR Alpha) Hört gerade: Asia - Aura, Abba - Move On Freut sich auf: die Sommerzeit & Biergartenwetter Regt sich auf über: Hmmm, eigentlich grad gar nix...	THOMAS SZEDLAK STELLV. CHEFREDAKTEUR thomas@opm2.de Favorisierte Genres: Rennspiele, Sportspiele, Ego-Shooter, Musikspiele Spielt auf PS2: Athens 2004, Pro Evolution Soccer 3 Schaut zurzeit: Bad Boys 2 (DVD), Findet Nemo (DVD) Hört gerade: Laith Al-Deen - Für Alle Freut sich auf: Bundesliga-Finale, E3 2004 in LA Regt sich auf über: Verspätete Testversionen	MARKUS HÄBERLEIN REDAKTEUR markus@opm2.de Favorisierte Genres: Action, Action-Adventure, Rennspiele Spielt auf PS2: 007: Alles oder Nichts, Socom 2, XIII Schaut zurzeit: 24 (2.Staffel) Hört gerade: Incubus - A Crow left of the Murder Freut sich auf: Den Sommer Regt sich auf über: Verbuggte Online-Spiele	CARSTEN GRAUEL REDAKTEUR carsten@opm2.de Favorisierte Genres: Beat'em-Up, Rennspiele, Rollenspiele Spielt auf PS2: Mortal Kombat: Deadly Alliance, Ghost Recon: Jungle Storm Schaut zurzeit: Bang Boom Bang, Absolute Giganten (DVD) Hört gerade: www.gamingfm.com (Spielemusik Non-Stop) Freut sich auf: Ein kühles Blondes und 'ne Wurscht im Biergarten Regt sich auf über: Eingerissene Monats-Kontaktlinsen
MICHAEL GALUSCHKA REDAKTEUR michael@opm2.de Favorisierte Genres: Rennspiele, Strategie, Sport Spielt auf PS2: Fight Night 2004, Pro Evolution Soccer 3 Schaut zurzeit: Sämtliche Friends-Staffeln, Todesspiel Hört gerade: Idlewild - The Remote Part, My Vitriol - Finelines Freut sich auf: Billige Plasma-Bildschirme Regt sich auf über: Übertriebene Bürokratie	SWEN HARDER REDAKTEUR swen@opm2.de Favorisierte Genres: Sport, Beat'em-Ups, etc. Spielt auf PS2: Champions of Norrath, Pro Evolution Soccer 3 Schaut zurzeit: Vidocq (DVD), Die Passion Christi (Kino) Hört gerade: Shakira (Unplugged) Freut sich auf: Fußball-EM (Olé) Regt sich auf über: Telefonabzocke im TV	PATRIC ROOS VOLONTÄR patric@opm2.de Favorisierte Genres: Jump'n'Run, Sportspiele Spielt auf PS2: Fight Night 2004, Winning Eleven 7 International Schaut zurzeit: In seinen neuen TFT-Monitor Hört gerade: DJ Melo: Yard Mix 5, Kanye West: The College Dropout, Twista: Kamikaze Freut sich auf: Urlaub in Italien Regt sich auf über: Montags-Autos	FABIAN KÄUFER VOLONTÄR fabian@opm2.de Favorisierte Genres: Action-Adventures, Sportspiele, Jump'n'Run Spielt auf PS2: MX Unleashed, PES 3, Final Fantasy IX Schaut zurzeit: 2. Staffel von "24" Hört gerade: John Frusciante - Shadows Collide With People Freut sich auf: Einen neuen MP3-Player Regt sich auf über: Zu hohe Miete

DER TEST DES MONATS



Rainbow Six 3



🔑 Rainbow Six 3 besteht die Aufnahmeprüfung in die Taktik-Shooter-Elite mit Bravour!



Champions of Norrath

Lust auf ein kleines Monstergemetzel? Dann schaut doch mal in der EverQuest-Welt Norrath rein, denn hier sind die Orks los!



Die Riesenkrabbe Murkdwell will ihren Schatz nicht 'rausrücken.

Das sind ja gleich drei Wünsche auf einmal, das geht nun wirklich nicht!", sagt die verzweifelte TV-Mutti. "Geht wohl!", sagt Sony Online Entertainment. Und so erscheint mit "Champions of Norrath" dieser Tage eine wilde Mischung aus "EverQuest", "Diablo" und "Baldur's Gate: Dark Alliance". Drei Tophits als inspirierende Kraft – was soll denn bitte da noch schief gehen?

Wo "Norrath" draufsteht, ist "EverQuest" drin. Seit fünf Jahren läuft das Online-Rollenspiel "EverQuest" nun schon auf dem PC. Die PS2 wurde kürzlich mit einer eigenen Online-Version namens "EverQuest Online Adventures" beglückt. Und nun kommt "Champions of Norrath".

Willkommen in Norrath

Die Story in Kürze: Übellaunige Orks sind über die Elfenstadt Kelethin hergefallen. Ihr werdet engagiert, um die Biester zu vertreiben und sollt – wo ihr schon mal dabei seid – auch gleich nachsehen, wer hinter dem ganzen Schlamassel steckt.

Dazu startet ihr in den Feendunkel-Wäldern (Engl.: Faydark), räuchert dann einige Orkhöhlen aus, stöbert im Schloss eines Dünkelelfen-Vampirlords herum, seht in einer Gnomensiedlung nach dem Rechten, besucht die bizarren Landschaften des Eiskontinents Velious – kurz, ihr unternimmt eine ausgedehnte Spritztour durch die Welt von "EverQuest". Dabei begegnen Kennern des Originals zahlreiche Bekannte. Das "EQ"-Covergirl Fironia Vie beispielsweise, oder Mayong Nebelmoor (Engl.: Mayong Mistmoor).

Teuflich gut

Inhaltlich haben sich die Entwickler nicht auf Experimente eingelassen und beim Klassenprimus "Diablo" gleich zweimal hingesehen. Das wird schon zu Beginn deutlich: Ihr wählt anfangs aus drei Schwierigkeitsstufen, wobei die beiden höheren Grade erst zu schaffen sein werden, wenn



Hin und wieder erhaltet ihr in Gesprächen neue Aufträge und Quests.

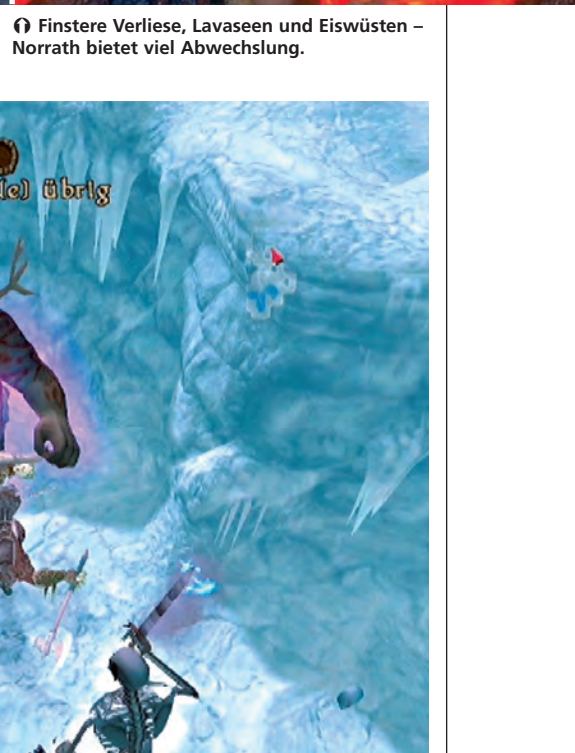
ihr das Spiel schon ein- bzw. zweimal durchgespielt habt und euer Held entsprechend hoch im Level steht.

Im Spiel werden dieselben Instinkte angesprochen wie bei "Diablo": Monster plätten, Waffen, Ringe und Rüstungen suchen, das Gefundene zum Händler schleppen und gewinnbringend verschern, um sich wieder neue Waffen, Ringe und Rüstungen zulegen. Das wars im Großen und Ganzen. Natürlich ist all das eingebettet in eine nette Story, natürlich habt ihr Nebenquests, kleine Schalterrätsel und ähnliches vor euch.

Doch im Prinzip gehts nur um eines: Charakter hochleveln und mit besseren Waffen und Rüstungen ausstatten. Sempel, aber spaßig – und wie!

PS2 Genrekurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Baldur's Gate: DA 2	Interplay	01/2004	84%
Ähnliches Spielprinzip, jedoch statt "EverQuest"-eine "AD&D"-Lizenz. Durchaus empfehlenswert.			
Fallout: BoS	Avalon	01/2004	81%
Wieder Hack'n'Slay, wieder "BG:DA"-Technik. Diesmal aber im postnuklearen Sci-Fi-Setting.			
Gauntlet: Dark Leg.	Konami	07/2001	78%
Zwar kein echtes RPG, aber ähnlich actionbetont. Außerdem mit tollem Mehrspieler-Modus			



☛ Noch einmal kurz durchatmen, bevor es wieder hinunter in den Dungeon geht.

☛ Finstere Verliese, Lavaseen und Eiswüsten – Norrath bietet viel Abwechslung.

☛ Unter Wasser lauern diese modrigen Skelett-Piraten auf neue Opfer.

☛ Gemeinsam mit seinem herbeigerufenen Skelett räumt der Schattenkrieger auf. Der knochige Kollege greift automatisch alles an, was uns bedroht.

Zauberhaft stark

Besonders in neue Magien und Spezialfertigkeiten könnt ihr reichlich Zeit investieren. Mit jedem Levelaufstieg bekommt ihr ein paar Punkte gutgeschrieben, die ihr dann nach Belieben verteilt. Entweder auf neue Fähigkeiten oder in den Ausbau bereits erlernter. So könnt ihr beispielsweise den Schaden, den ihr mit stumpfen Hieb- und Wurf- oder Stosswaffen anrichtet, bei entsprechender Spezialisierung verdoppeln. Auch Zaubersprüche entfalten erst nach einer Verfeinerung ihre volle Wirkung: Blitze teilen sich auf, suchen sich ihre Ziele selbst und derart mehr.

Technik, die begeistert

Der Spielspaß basiert zu weiten Teilen auf der genialen Optik von "Champions of Norrath". Mit "Baldur's Gate: Dark Alliance 2" und "Fallout: Brotherhood of Steel" sind vor kurzem ja noch zwei weitere Action-Rollenspiele erschienen, die auf der "Baldur's Gate: Dark Alliance"-Technik beruhen.

Doch nur "Champions of Norrath" stammt von den Snowblind Studios, die diese Technik ursprünglich entwickelt haben, und nur "Champions of Norrath" ist somit der wahre Jakob. Butterweiches Scrolling, ein felsenfestes Bild, gestochen scharfe

Kanten – optisch passt einfach alles. Wenn man etwas kritisieren könnte, dann die Tatsache, dass man das Spielgeschehen nur in drei Zoomstufen verfolgen kann. Doch selbst das stört nicht wirklich.

Den einzigen wirklichen Kritikpunkt haben wir uns für den Schluss aufgehoben: Es fehlt ein wenig an Abwechslung. Dungeon-Tür öffnen, Monster vertrimmen, Zeug aufheben, nächstes Monster suchen – auf Dauer wünscht man sich, dass noch ein wenig mehr passiert. Und das ist auch der einzige Grund, weshalb das ansonsten fast perfekte "Champions of Norrath" an der goer-Marke knapp scheitert.

☛ TOBIAS SCHWEIKL

PS2 Meinung




Für Fans kurzweiliger Action-Rollenspiele ist "Champions of Norrath" perfekt. Spielbarkeit, Präsentation, Grafik und Stimmung sind schlichtweg brilliant.

Wer einen PS2-Netzwerkadapter samt DSL-Anschluss zu Hause hat, kann sich sogar auf Multiplayer-Spiele im Internet einlassen und gemeinsam mit bis zu vier Mitspielern auf Monsterjagd gehen.

Einziger Wermutstropfen in einem ansonsten überragenden Spiel ist die fehlende Abwechslung. Ein paar Rätsel und Nebenquests mehr – das wärs gewesen. Aber das ist eigentlich auch kein Grund, dieses Spiel nicht zu kaufen!

PS2 Testergebnis

CHAMPIONS OF NORRATH		Rollenspiel	Alter: ab 12	 STAR
Hersteller: Ubisoft	Entw.: Snowblind	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro	
1-4 Spieler (Multitap, Internet), Mem Card, Sprache deutsch, Text deutsch, Netzwerkadapter, Headset		STEUERUNG: 10/10	SPIELSPASS	
POSITIV 👉 Technisch perfekt 👉 Viele Gegenstände 👉 Umfangreiche Charakterentwicklung	NEGATIV 👉 Items schwer zu sehen 👉 Manchmal arg dunkel 👉 Auf Dauer fehlt leider die Abwechslung	UMFANG: 9/10	89	
		GRAFIK: 10/10		
		SOUND: 9/10		
Packendes Hack'n'Slay-Rollenspiel im "EverQuest"-Universum.				PROZENT



Goblin Commander: Unleash the Horde

Bigbens mutige Goblin-Krieger treten den Beweis an, dass **spannende Echtzeit-Schlachten** auch ohne Maus und Tastatur möglich sind.



❶ Der kleine Trommler im Vordergrund füllt die Energie seiner Kameraden wieder auf.



❷ Eine Horde Stonekrasher fällt in die Festung des Stormbringer-Clans ein. Die golden schimmernden Waffen eurer Kämpfer zeigen euch ein zuvor erworbenes Upgrade an.

Schluss mit lustig: Nach langen Jahren friedlicher Koexistenz kommt es zwischen den fünf Goblin-Stämmen, die das Land Ogriss bevölkern, zu einem verheerenden Krieg. Als Grommel, Kommandant des Stonekrasher-Clans, müsst ihr eure Truppen siegreich durch eine umfangreiche Kampagne führen.

Warcraft Light

Mit dem langwierigen Aufbau einer eigenen Basis müsst ihr euch in den 17 Missionen nicht aufhalten, meist geht es ohne größere Umschweife auf dem Schlachtfeld zur Sache. Alle relevanten Gebäude befinden sich zu Beginn bereits auf der Karte, etwaige Baumaßnahmen eurerseits beschränken sich auf das Errichten von Wachtürmen. In den Clan-Schreinen eurer bis zu drei parallel gesteuerten Stämme könnt ihr je maximal zehn Einheiten herstellen lassen.

Es gibt nur fünf verschiedene Einheiten-Typen – das scheint auf den ersten Blick sehr wenig zu sein. Doch reichen diese völlig aus und sind vor allem gut ausbalanciert. Wollt ihr euren Feinden mal so richtig einheizen, könnt ihr zudem einen mächtigen Titanen erschaffen, der im Alleingang ganze Horden platt macht. Um neue Kämpfer zu rekrutieren

und deren Ausrüstung zu verbessern, benötigt ihr die Ressourcen Gold und "Seelen". Dem unkomplizierten Aufbau des Spiels entsprechend, wird Gold nicht zeitraubend in Minen abgebaut, sondern durch das Zerstören von Felsen und gegnerischen Gebäuden gewonnen. Seelen erhaltet ihr hingegen für Kampferrfolge und das Erobern magischer Brunnen.

Anders als bei vielen Genrekonkurrenten auf der PS2 gibt die Steuerung keinerlei Anlass zur Kritik. Jedem eurer Clans ist ein eigener Joypad-Knopf zugeordnet und trotz mehrfacher Tastenbelegung habt ihr eure Armeen jederzeit voll unter Kontrolle.

➔ **FABIAN KÄUFER**

PS2 Meinung



"Goblin Commander" zeigt der Konkurrenz, wie Echtzeit-Strategie auf der PS2 auszusehen hat. Die unkomplizierten Spielmechanismen haben auch Einsteiger innerhalb kürzester Zeit verinnerlicht und mit der gut durchdachten Steuerung lotst ihre eure Truppen gekonnt durch die vielfältigen Levels. Habt ihr allerdings alle Missionen der Kampagne gemeistert, bleibt nicht mehr viel zu tun, denn der Zweispieler-Modus ist nur leidlich spannend. Ein Online-Modus hätte hier wahre Motivations-Wunder bewirkt. Dennoch erwarten euch in Ogriss die bisher besten Echtzeit-Schlachten auf der PS2.

PS2 Testergebnis

GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE		Echtzeit-Strategie		Alter: ab 12	
Herst.: Bigben Interact.		Entwickler: Jaleco		Erscheint: erhältlich	
Preis: ca. 50 Euro		1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock 2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch			
STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS			
POSITIV		NEGATIV		79	
🔴 Intuitive Steuerung		🔴 Kein Online-Modus			
🔴 Gute Lokalisierung		🔴 Grafik nur zweckmäßig			
🔴 Spannende Kampagne, die motiviert		🔴 Ladezeiten sind ein wenig zu lang			
UMFANG: 7/10		GRAFIK: 6/10		79	
SOUND: 8/10					
Bis auf kleine Mängel gut gelungene Fantasy-Schlachtplatte.					
PROZENT					

**Das Schwert formt den Krieger
und das Schicksal ganzer Nationen**

SAMURAI WARRIORS

戦国無双

VON DEN MACHERN VON KESSEN™ UND DYNASTY WARRIORS®

AB JUNI 2004 auf Playstation®2

Das neue Auto Formation System bildet jeden Festungslevel von Grund auf neu, jedes Mal eine einzigartige Herausforderung.

Im Warlord Modus kannst Du den ultimativen Krieger erschaffen und seine Fähigkeiten in verschiedenen Mini-Games trainieren.

Mit dem Active Mission System wird jede Mission neu aufgebaut, für lang anhaltenden Spielspaß.



Rainbow Six 3



Der nächste Hit der Splinter Cell-Macher: Unterwandert mit einem Team aus Elitesoldaten eine Gruppe international agierender Terroristen.



❶ Durchs Visier geblickt: Diese Herren in ihren blütenweißen Anzügen haben anscheinend etwas dagegen, dass wir zwei unschuldige Geiseln aus dieser prachtvollen Villa befreien.

Geiselnehmer, Terroristen und Attentäter – immer, wenn dieses Gesindel auf der Bildfläche auftaucht, ruft man die tapferen Soldaten des "Rainbow Six"-Teams zu Hilfe. Wer jetzt denkt, dass diese Burschen ein besonderes Verhandlungsgeschick besäßen, der liegt komplett falsch. Wenn das Eliteteam von Domingo Chavez auftaucht, dann ist die Kacke bereits richtig am Dampfen und ein Konflikt kann nur noch mit gezielt eingesetzter Waffengewalt beendet werden.

In "Rainbow Six 3" ist es wieder einmal so weit: Ein Streit zwischen der OPEC (Organisation der Erdöl exportierenden Länder) und den USA ist dabei, sich zu einem Krieg auszuwachsen. Lediglich Venezuela belie-

fert Amerika weiterhin mit dem kostbaren Rohstoff. Dieses Zugeständnis löst eine Kette von Ereignissen aus, mit denen die Südamerikaner wohl nicht gerechnet hatten: Auf einmal sieht sich Venezuela im Visier von international agierenden Terroristen. Das fatale Resultat: Venezuelanische Delegierte werden in den Bergen der Schweiz in Geiselhaft genommen und auf südamerikanischen Öltraffinerien ticken auf einmal scharfe Bomben.

Schwieriger Einsatz

Nun sollt ihr, zusammen mit einem Einsatzteam aus maximal drei Mann, Schlimmeres verhindern. Keine leichte Aufgabe, denn die Bösewichter sind hervorragend organisiert und bis an die Zähne bewaffnet. Mit vorgehaltenem Gewehr auf die Terroristen loszustürmen, käme einem Selbstmord gleich. In dieser Situation ist also ein Quäntchen Taktik gefragt.

Ähnlich wie bei "Socum 2" funktioniert dies über zwei mögliche Wege: Entweder ihr befehligt eure Kameraden über ein spezielles Menü, das über die Tasten des Controllers aufgerufen werden kann, oder ihr setzt das Headset auf und sprecht eure Anweisungen direkt ins Mikrofon. Der größte Vor-



❷ Im Zweispieler-Modus stellt das Spiel auf dem geteilten Bild leider keine Waffen dar.

teil gegenüber "Socum 2" ist eine deutlich abgespeckte Befehlsliste. Je nach Situation stehen maximal vier Kommandos zur Auswahl – mehr braucht man eigentlich auch nicht, da sich die meisten Missionen innerhalb von Gebäuden abspielen.

Visiert ihr beispielsweise eine Türe an, könnt ihr von Fall zu Fall entscheiden, ob diese von euren Soldaten einfach nur geöffnet wird, ob die Kameraden eine Blend- oder Splittergranate hineinwerfen sollen, oder ob das Team die Tür gleich in Luft jagt.

Stürmen auf Zulu!

Müsst ihr einen Raum mit zwei Eingangstüren stürmen, bietet sich der Zulu-Befehl an. Mit diesem teilt ihr euer Team auf

PS2 Genrekonkurrenten			
Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Socum 2: U.S. Navy Seals	Sony	04/2004	84%
Nahezu ebenbürtiger Nachfolger des derzeit beliebtesten PlayStation2-Taktik-Shooters.			
Conflict: D. Storm 2	Codemasters	11/2003	83%
Spielerisch fast identisch mit "Socum", aber wesentlich actionreicher und nicht ganz so gut.			
T.C.'s Ghost Recon	Ubisoft	01/20013	80%
Ego-Shooter ohne Sprachsteuerung. Dafür kann der Spieler zwischen den Charakteren wechseln.			



☛ Dank Wärmesichtgerät sehen wir diesen Bösewicht bereits durch die Tür hindurch.

und stürmt auf das Kommando Zulu hin den Raum von zwei Seiten. Insgesamt 15 Einsätze führen euch rund um den ganzen Globus. In einem verschneiten Bergdorf in den Schweizer Alpen befreit ihr beispielsweise venezuelanische Teilnehmer des G8-Treffens, entschärft in einer Schiffswerft in Curaçao Bomben oder rettet den Großindustriellen Juan Crespo in San Francisco aus dem stillgelegten Gefängnis Alcatraz.

Fast wie "Sam Fisher"

Die Vorgehensweise für diese Aufträge bleibt immer gleich: Schleicht möglichst unauffällig und mit viel taktischem Geschick. Euer Soldat beherrscht einige Kniffe, die diese Vorgehensweise immens erleichtern. So könnt ihr eine Tür mit dem digitalen Steuerkreuz auch mal vorsichtig öffnen und so durch den Spalt einen unauffälligen Blick werfen.

Weitere Hilfsmittel sind die verschiedenen Sicht-Modi. Wird es zu dunkel, aktiviert ihr einfach euer Nachtsichtgerät. Mit der alternativen Wärmesicht erkennt ihr eure Feinde sogar durch Nebelschwaden oder durch eine dünne Tür hindurch. Kommt es schließlich zu einem Schusswechsel, gibt es zwei Waffen-Perspektiven. Entweder ihr



☛ Der Anfang der Alcatraz-Mission sieht atemberaubend aus. Listig schicken wir zuerst unsere Männer die Treppe hinab, um dort zu sichern. Dann schließen wir wieder zu ihnen auf.

visiert die Unholde aus der regulären Ego-Perspektive an oder ihr drückt kurz auf den rechten Analog-Stick. Dann blickt euer Held direkt durch das Visier der Waffe und ihr könnt wesentlich genauer zielen.

Nicht nur ballern

Ist das Feld erst einmal geräumt, müsst ihr meist weitere Aufgaben absolvieren. Ob ihr eine Geisel beispielsweise selbst fesselt oder diesen Auftrag lieber an eure Kollegen weitergibt, bleibt euch überlassen. Gleiches gilt natürlich für das Entschärfen von sprenggewaltigen Bomben. Abwechslung ist auch in "Rainbow Six 3" Trumpf.

In einer PS2-exklusiven Rettungsmission müsst ihr in Triest euren verschollenen Kollegen zu Hilfe eilen oder im Alleingang das Penthouse eines vermeintlichen Terroristen-Anführers verwanzen. Geht eine Aktion schief, starten die Missionen nicht von neuem. Meistens gibt es pro Mission zwei Checkpoints und einen Speicherpunkt, an dem der zweite Teil des Levels geladen wird.

Während der spannenden Missionen lauft ihr durch eine gelungene, wenn teilweise auch wenig detaillierte Grafikkulisse. Es gibt sogar den ein oder anderen "Splinter

Cell"-Grafikeffekt. Durch verbarrikadierte Fenster fallen beispielsweise diffuse Lichtstrahlen herein und aufgehängte Tücher gleiten realistisch über euren Körper hinweg, wenn ihr darunter hindurchlauft. Vorbildlich: Eure CPU-Kameraden reagieren zudem prompt und sichern automatisch lange Gänge oder Türen. Einen Test des Online-Modes liefern wir nach, sobald sich genügend Spieler auf den Servern tummeln.

➔ MARKUS HÄBERLEIN

PS2 Meinung



"Rainbow Six 3" hat mich wirklich überrascht. Der Taktik-Shooter steuert sich präziser und vor allem weniger kompliziert als "Socom 2". Zudem vermittelt die

Ego-Perspektive ein viel besseres Mitten-drin-Gefühl. Bei den Sprachbefehlen muss ich ebenfalls nicht ständig nachgrübeln – die wichtigsten deutschen (!) Kommandos kenne ich bereits nach wenigen Minuten auswendig. Einzig kleinere Ruckler und das ein oder andere triste Level müssen wir dem Action-Spiel ankreiden. Doch das ist nicht weiter schlimm. Trotz dieser kleinen Fehlerchen ist "Rainbow Six 3" der derzeit beste Taktik-Shooter auf der PlayStation2.

PS2 Testergebnis

RAINBOW SIX 3		Taktik-Shooter	Alter: ab 16	
Hersteller: Ubisoft	Entwickler: Ubisoft	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro	
1-6 Spieler (6 Online), Sprachausgabe deutsch, Dolby Pro Logic II, Headset, Ethernet-Adapter		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS	
POSITIV ☛ Spannende Missionen ☛ Geniale Lichteffekte ☛ Hervorragende Sprachsteuerung	NEGATIV ☛ Kleinere Ruckler ☛ Nur sechs Onlinespieler ☛ Teils knackiger Schwierigkeitsgrad	UMFANG: 8/10	87	
		GRAFIK: 9/10		
		SOUND: 10/10		
Erstklassiger Taktik-Shooter mit schöner "Splinter Cell"-Grafik.				PROZENT

Ghost Recon: Jungle Storm

Die Seals von Socom bekommen Konkurrenz, und zwar von den allein-gesessenen Ghost-Recon-Marines. Wer ist die bessere Anti-Terror-Einheit?



Ein Radar zeigt, aus welcher Richtung Gefahr droht und wo die Ziele liegen.



Viele Missionen und Mehrspieler-Modi halten Online-Zocker bei Laune. Hier suchen wir gerade mit Engländern, Holländern und Australiern nach Waffenladungen für die Terroristen.

Diesmal schlägt es die Ghosts nach Kuba und Kolumbien. Das neue "Ghost Recon" bietet nicht nur die PS2-exklusive Jungle-Sturm-Kampagne, sondern beinhaltet auch den Island-Thunder-Auftrag. Aus acht Missionen pro Episode ergibt sich die Gesamtzahl von 16 Solo-Missionen. Sowohl diese 16 als auch die 15 speziellen Mehrspieler-Karten sind entweder zu zweit im Splitscreen oder online mit bis zu acht Teilnehmern spielbar. Das macht unterm Strich ein Mehrspieler-Paket mit 31 Missionen. Zwölf Spielvarianten (kooperativ und versus) sowie ein motivierendes Ranglistensystem runden das Ganze ab.

Anti-Terror-Sixpack!

Genug gerechnet, kommen wir zum Spiel: Wie für die Serie üblich, befiehlt ihr zwei Dreierteams von U.S.-Marines. Vor jeder Mission stellt ihr eure Truppe aus einem Kader an Infanteristen, Unterstützungseinheiten, Sprengstoffexperten und Scharfschützen zusammen. Während ihr einen der sechs Soldaten steuert, folgen ihm seine beiden Teamkameraden automatisch. Das zweite Team wartet geduldig, bis ihr ihm entweder auf der Landkarte einen neuen Zielort zuweist oder direkt die Kontrolle

übernimmt. Ihr könnt jederzeit zwischen den sechs Marines hin und her wechseln und so die Teams manuell dirigieren.

Neu ist der Direktbefehl: Ihr bewegt das Fadenkreuz einfach auf die Stelle, an die das wartende Team marschieren soll, und drückt R2. Der Trupp setzt sich sofort in Bewegung, ohne dass ihr auf der Landkarte Wegpunkte festlegen müsst. Ebenfalls neu ist die Eingabe von Sprachkommandos per Headset. Mit diesen Möglichkeiten koordiniert ihr die taktische Vorgehensweise bei der Infiltration von Rebellenlagern, bei der Gefangenennahme von Schlüsselpersonen oder bei der Sicherung von Schmuggelgut.

➔ CARSTEN GRAUEL

PS2 Meinung



Mehr kann man für sein Geld nicht verlangen. 16 Solomissionen, insgesamt 31 Mehrspieler-Maps, Headset-Unterstützung, Splitscreen-Modus und Online-Funktion für 30 Euro sind fast geschenkt. Sowohl alleine als auch gegen menschliche Mitspieler macht "Jungle Storm" einen Mordsspaß. Schade nur, dass "Socom 2: U.S. Navy Seals" und "Rainbow Six 3" das Spiel möglicherweise überschatten werden. Nicht ganz unschuldig daran ist sicher auch die etwas klobige Grafik – quasi eine "Ghost Recon"-Krankheit. Wenigstens kann man diesmal herrlich weit sehen und sich hinter Bäumen und unter Büschen verstecken.

PS2 Testergebnis

GHOST RECON: JUNGLE STORM		Taktik-Shooter	Alter: ab 16	
Hersteller: Ubisoft	Entwickler: Red Storm	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 30 Euro	
1-2 Spieler (8 online), MC, analog, Sprachausgabe dt., Text dt., mehrsprachig, Dolby Pro Logic II, Headset		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS	
POSITIV 🔥 Insgesamt 31 Karten 🔥 Zwölf Online-Spielmodi 🔥 Motivierendes Soldaten-Aufrüst-System	NEGATIV 🔥 Träge Menüs 🔥 Teils dumme Gegner 🔥 Optisch immer noch so klobig wie eh und je	UMFANG: 10/10	83	
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 9/10		
Hervorragend ausgestatteter Taktik-Shooter mit Online-Funktion.				PROZENT



Julian



Annika



Timmi



Onkel Horst



Verena



Alex



Opa Paschulke



Tante Inge

Lisa

Omi Paschulke

Gerd-Uwe



„Was wir hier sehen, ist ein kompaktes 3-4-3-System, wie es die Paschulkes gerne spielen. Natürlich müssen die Jungs vorne die Buden machen, aber ohne Unterstützung von hinten geht natürlich nix. Mit dieser Taktik haben die Paschulkes jetzt zum vierten Mal in Folge das Triple geholt.“



FOOTBALL'S COMING HOME

FUN. ANYONE?
PlayStation 2

Firefighter F.D.18

Hier kommt eure Chance, den Helden zu spielen: In Firefighter F.D.18 rettet ihr als tapferer Feuerwehrmann hilflose Opfer aus Flammenhöllen.



ⓘ Das war knapp: Kurz vor dem qualvollen Erstickenstod hat Dean den Mann gerettet.

Als Kind haben wohl viele Jungs davon geträumt, einmal ein tapferer Feuerwehrmann zu sein und als Held in den Schlagzeilen aller Zeitungen aufzutauchen. Selbstredend sieht die Realität dieses vermeintlich tollen Beruf ganz anders aus, doch Dean McGregor sind das ständige Risiko und die vergleichsweise schlechte Bezahlung egal. Ein traumatisches Erlebnis in seiner Vergangenheit treibt ihn dazu, bei jeder verheerenden Feuernkatastrophe als Retter in der Not vor Ort zu sein.

Schlauchtanz

Ihr helft Brandbekämpfer Dean, sich einen Weg durch schier undurchdringliche Flammenwände zu bahnen, um vom Feuer eingekesselte Überlebende zu bergen. Kommt ihr der Feuersbrunst mit eurem Wasserterschlauch alleine nicht bei, müsst ihr alternative Routen finden. Mit eurer Axt lassen sich Kisten auf potenziellen Fluchtwegen zu Kleinholz verarbeiten oder brüchige Wände einschlagen. Verschwendet ihr auf der Suche nach den Eingeschlossenen zu viel Zeit, geht diesen die Luft aus und das Spiel ist gelaufen. Erschwert wird eure Rettungsmis- sion durch gewaltige Explosionen, lose umherschwingende Stromkabel und ande-



ⓘ Hin und wieder bekommt ihr es mit mächtigen Endgegnern zu tun. Der Balken in der rechten unteren Bildschirmecke zeigt euch die verbleibende Energie dieses gewaltigen Feuersturms an.

re, ähnlich fiese Widrigkeiten. Richtig hart wirds bei den Kämpfen gegen die Endgegner, die als besonders zähe Flammenges- chöpfe daherkommen. Diese attackieren euch ganz gezielt mit schmerzhaften Angrif- fen, was zwar nicht zum ansonsten recht realistischen Feeling des Spiels passt, aber dennoch viel Spaß macht, da jeder Boss eine besondere Taktik erfordert.

Technisch macht der Titel eine solide Figur, besonders die lodernden Flammen sehen überzeugend aus. Musik und Sound- effekte gehen ebenfalls in Ordnung, nur die Sprüche der Geretteten und die eurer Vorge- setzten wiederholen sich viel zu schnell.

➔ FABIAN KÄUFER

PS2 Meinung



Anfangs kämpft ihr euch dank der interessanten Spielidee motiviert durch die Flammen. Nach einigen Levels stellt sich aber eine gewisse Routine und schließlich Langeweile ein: Trotz gelegent- lich eingestreuter, neuer Spielelemente beschränkt sich eure Aufgabe stets auf das Finden der vom Feuer eingeschlossenen Personen. Zudem ist euer Handlungsspiel- raum stark begrenzt, da immer nur eine ein- zige Vorgehensweise zum Ziel führt. Etwas mehr Abwechslung und Levels hätten dem nicht allzu umfangreichen Titel sehr gut getan, denn so reizt "Firefighter F.D.18" sein durchaus vorhandenes Potenzial nicht aus.

PS2 Testergebnis

FIREFIGHTER F.D.18		Action	Alter: ab 12	
Hersteller: Konami	Entw.: Konami Tokyo	Erscheint: 23.04.2004		Preis: ca. 55 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, 50/60Hz		STEUERUNG: 7/10		SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Neuartige Spielidee 🔴 "Lebendiges Feuer" 🔴 Spannende Duelle mit den Endgegnern	NEGATIV 🔴 Wenig Abwechslung 🔴 Geringer Umfang 🔴 Nervige und ständig gleiche Sprachsamples	UMFANG: 6/10		68
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 7/10		
Atmosphärische, unkomplizierte Action mit wenig Abwechslung.				PROZENT

VON DEN MACHERN VON
WARCRAFT



Goblin COMMANDER

UNLEASH THE HORDE

"Jaleco zeigt, wie klassische Echtzeitstrategie auf Konsole aussehen kann"
Playgames / Xbox Games 02/2004

"... die erste, wirklich gelungene PS2-Echtzeit-Strategie"
OPM2 01/2004

Das erste Echtzeitstrategiespiel, das speziell für Konsolen entwickelt wurde
Ab April 2004 im Handel

www.goblincommander.com



PlayStation 2



XBOX



NINTENDO
GAMECUBE



bigben
interactive

This Is Football 2004

Mit einem halben Jahr Verspätung, dafür **inklusive Online-Gaming** betritt Sony's 2004-Kick den PS2-Rasen. Ist die PES-3-Tabellenführung in Gefahr?



Verteidigung, Version 2.0: Das Abwehrverhalten hat sich sichtbar verbessert.



Der sitzt! Deutschlands Mittelstürmer Freddi Bobic (sein Name wurde verfremdet) versenkt den Ball im Tor der Fidschi Inseln – fast jedes Nationalteam der Welt ist dabei.

TIF 2004 online

Online bis zu acht Spieler

"TIF 2004" ist nach "FIFA Football 2004" die zweite Fußball-Simulation für die PlayStation2, die den original Sony-Netzwerk-adapter unterstützt.

Während bei "FIFA 2004" nur Matches Mann gegen Mann möglich sind, erlaubt "TIF 2004" Paarungen mit bis zu acht Teilnehmern. Dabei ist es möglich, dass jeder der acht Spieler an seiner eigenen Konsole sitzt. Es können aber auch Matches mit vier gegen vier Spielern per Multitap2 an zwei online vernetzten Konsolen ausgetragen.

Da die "TIF"-Server erst kurz vor Redaktionsschluss anwählbar wurden, beschränken sich unsere Online-Erfahrungen auf ein paar wenige Matches: Mann gegen Mann laufen die Spiele stabil, Hänger oder Ruckler waren nicht auszumachen.

Erhöht sich aber die Spielerzahl, steigt auch die Wahrscheinlichkeit von Hängern, sprich ein Spieler auf dem Feld macht einen seltsam wirkenden Sprung, was in Torraum-szenen schon mal nerven kann. Zum Glück kam diese Situation aber auch bei Spielen zwei gegen zwei nur selten vor.

Den ausführlichen Online-Praxis-Test von "TIF 2004" lest ihr im nächsten OPM2.

Sport lebt vom Wettkampfgedanken – und Wettkampf lebt von immer neuen Gegnern. Ergo sind es gerade die Sportspiele, die online am meisten Spaß bringen. Weil man das Netzwerk-Feature noch implementieren wollte, hat sich "TIF 2004" zwar um sechs Monate verspätet, dafür liegt das Spiel nun zeitlich näher am Bundesliga-Finale sowie an der Euro 2004.

Was ist neu?

Neben dem Online-Feature (siehe Kasten) wurde vor allem an Steuerung und Spielablauf gefeilt. Wie bei "FIFA" scheint nun bei "TIF" das erklärte Ziel zu sein, aus einem bislang etwas unrealistischen Spaßkick eine richtige Fußball-Simulation Marke "Pro Evolution Soccer" zu machen. Positiv wirkt sich die Veränderung auf die Raumaufteilung aus, denn die Abwehr verdient nun endlich ihren Namen und verdankt das einer etwas dichter Staffellung.

Die meisten Änderungen beim Spielablauf gefallen uns aber gar nicht! Die Steuerung ist nun sehr träge, die Spieler reagieren erst nach etwa einer halben Sekunde auf eure Kommandos. Zwangsläufig wird dadurch der Spielaufbau erschwert, schnelles Passspiel ist nun deutlich kniffliger. Zur rei-

nen Glückssache ist der Steilpass verkommen – oft fällt er viel zu lang aus und landet im Tor- oder Seitenaus. Auch Kopfbälle sind schwierig, da die verzögerte Steuerung natürlich das Timing erschwert.

Zwischenfazit: Insgesamt wirkt das Geschehen auf dem grünen Rasen undynamisch und vom Zufall geprägt. Auch die Ballphysik ist von ihrem perfekten Vorbild in "PES 3" weit entfernt, oft genug bewegt sich der Ball "seltsam" über den Platz.

Schade, denn an Optionen lässt die Steuerung fast nichts vermissen. Neben Standard-Aktionen wie Schießen und Passen gibt es die Möglichkeit, per Tastendruck den ballführenden Gegenspieler mit einem zweiten Verteidiger zu attackieren. Außer-

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
PES 3	Konami	12/2003	92%
Unsere aktuelle Fußball-Referenz ist nicht perfekt – aber ganz nah dran. Vor allem spielerisch genial!			
This Is Football 2003	Sony	11/2002	85%
TIF 2003 ist weniger realismusbetont, spielte sich aber besser und macht mehr Spaß.			
FIFA Football 2004	EA	12/2003	81%
Erst auf dem halben Weg zur perfekten Fußball-Simulation, aber mit allen Lizenzen und toller Optik.			



🔔 **Clever:** Die Zeitlupe entlarvt die Schwalbe, doch der Schiri hat Foul gepfiffen.

dem ein paar Täuschungsmanöver, flacher und hoher Doppelpass sowie den "TIF"-Klassiker: Die Schwalbe. Den Schiri zu überlisten, ist nun etwas schwieriger, da der Gegner besser verteidigt – wenn er euch attackiert, trifft er oft sichtbar den Ball. Schön: Drei Steuerungsvarianten sorgen dafür, dass sich sowohl "PES"- als auch "FIFA"-Fans nur wenig umgewöhnen müssen.

Alles drin – fast

Der Umfang des neuen Sony-Kicks ist gigantisch. Bei Hunderten von Vereins- und Nationalteams aus aller Welt fehlt keine einzige wichtige Mannschaft. Aus Deutschland sind alle Vereine der 1. und 2. Bundesliga und natürlich Rudis Rasselbande mit dem Adler auf der Brust dabei. Spezialteams wie die 20 Altmeister-Vereine Marke 70er New York oder 80er Mailand, Schulmannschaften (z.B. Münchner Gymnasium) sowie Amateurteams runden das riesengroße Angebot ab. Eigene Teams dürft ihr auch wieder erstellen. Hilfreich: Unter "Favoriten" lassen sich alle Teams, mit denen ihr bereits gespielt habt, schnell anwählen.

Wie gehabt sind viele Namen dank FIFPro-Lizenz korrekt, einige auch fiktiv, wie der des Bayern-Keepers "Koch". Die Ge-



🔔 **Premiere:** Erstmals werden in regelmäßigen Großaufnahmen die Trainer eingeblendet. Englands Coach Sven-Göran Eriksson ist einer der wenigen, die aussehen wie in echt.

sichter rufen Reaktionen von "Hey, der sieht ja aus wie Ballack" bis "Wer ist denn das – ich schau mal auf den Namen" hervor.

Das Angebot an Spielmodi ist ebenfalls komplett. Es gibt Pokale wie WM, EM und Afrika Cup, Saisons aus Deutschland, England, Frankreich & Co., die Altmeister-Liga und, und, und. Wieder dabei ist der Herausforderungs-Modus, der während eines speziellen Matches Punkte für stilvolles Spiel, überlegte Tore und weitere Glatzeleistungen vergibt. Am Ende erhaltet ihr einen Code, über den ihr eure Punktzahl auf der "TIF"-Website (www.tif2004.com) mit der anderer Spieler vergleichen könnt.

Bei "TIF" bringen Erfolge jetzt Preisgelder ein, die ihr im Vereinsladen für 50 verschiedene Sachen ausgeben könnt, z.B. für Bonusteams wie die Bundesliga-Allstars, Extraspielfelder wie das Windsor-Castle oder Gags wie Toiletten-Geräusche bei Freundschaftsspielen.

Das neue Kommentatoren-Duo heißt Béla Réthy und Thomas Helmer. Réthy macht seine Sache gut, wiederholt sich aber (wie fast jeder Spiele-Kommentator) häufig. Der sehr gestelzt sprechende Helmer meldet sich zum Glück nicht so oft zu Wort und ist

zudem so leise abgemischt, dass man ihn in heißer Stadionatmosphäre kaum versteht.

Neben der missglückten Steuerung sind es viele Details, die den Spielspaß in Mittelfeld-Regionen ziehen. Da verweigern Torhüter den Dienst, da geht der Ball durchs Tornetz (!), da trägt der HSV-Goalie exakt dasselbe gelb-schwarze Trikot wie der Gegner vom BVB. Und Ladezeiten von fast einer Minute vor jedem Match sind eine Zumutung!

➔ **THOMAS SZEDLAK**

PS2 Meinung



Nicht nur "TIF"-Repräsentant Michael Ballack scheint in einer Formkrise zu stecken, sondern auch Sonys Entwickler-Team London. Anders ist dieser

missglückte Nachfolger nicht zu erklären. Vieles wurde verschlimmbessert, vor allem die Steuerung. Der Simulationsgedanke in allen Ehren, aber wieso müssen meine Spieler so tranig reagieren? Außerdem wirkt "TIF 2004" mit den vielen Fehler(chen) unfertig. Das ist umso enttäuschender, da Präsentation, Atmosphäre und Umfang auf hohem Niveau rangieren. Aber die Entscheidung fällt auf dem Platz – und hier ist die Konkurrenz klar besser!

PS2 Testergebnis

THIS IS FOOTBALL 2004		Fußball	Alter: frei
Hersteller: Sony	Entwickler: London Studio	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro
1-8 Spieler (Multitap, online), Sprachausgabe dt., Text dt., 16:9, Netzwerk-Adapter, Tastatur, Headset		STEUERUNG: 6/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Viele Teams und Modi ⚡ Gute Präsentation ⚡ Nur hier gibt's die Schwalbentaste	NEGATIV ⚡ Sehr träge Steuerung ⚡ Ewige Ladezeiten ⚡ Viele kleine Fehler, die einfach nerven	UMFANG: 10/10	73
		GRAFIK: 7/10	
		SOUND: 7/10	
Enttäuschende Hit-Fortsetzung, bei der einiges daneben ging.			PROZENT

Star Trek: Shattered Universe

Überraschungsangriff im All: Die ehrenvolle Föderation greift plötzlich zu ungewöhnlichen Mitteln, die nicht gerade der obersten Direktive entsprechen.



❗ Solange die Schilde der Schiffe aktiv sind, sollte man sich ihnen nicht nähern!



❗ Das Raumschiff Excelsior gerät kurz vor einer riesigen Raumbasis unter schweren Torpedo-Beschuss. Am Design der Station erkennt man den Look der Original-TV-Serie.

Captain Sulu und seine Crew an Bord der USS Excelsior werden in ein Paralleluniversum geschleudert. Dort scheint nichts dem unsrigen zu entsprechen. Die Föderation ist ein machthungriges, erpresserisches Imperium und der Quadrant ist fest in ihrer Hand. Als Sulu die Veränderung erkennt, wird er auch schon von seinem Enterprise-Kollegen Chekov attackiert. Chekovs böses Alter Ego ist entschlossen, die Eindringlinge zu vernichten, und jagt die Excelsior fortan durch die Galaxie.

Verworrene Geschehnisse

19 Missionen liegen vor euch, bis ihr schließlich wieder in der richtigen Dimension landet. Meistens müsst ihr die Excelsior mit einem kleinen Kampffräger vor feindlichen Übergriffen verteidigen. Seien es nun große Schiffe der Constitution-Klasse, Kampfgeschwader oder ganze Raumstationen, immer wird aus allen Phaserbänken und Torpedorohren gefeuert. Hauptsache, ihr könnt den Ausweichmanövern der Gegner folgen und sie in eurem Fadenkreuz halten.

Habt ihr eine Mission überstanden, gibt es entweder eine Ausbaustufe für euren Gleiter oder es steht gar ein komplett neues Modell im Hangar bereit. Sechs Schiffe mit

unterschiedlichen Stärken gibt es als Kriegsbeute zu erkämpfen. So ist das Imperium-Modell nur spärlich mit Schildgeneratoren, Antrieb und Waffen ausgerüstet. Ein klingonischer Bird of Prey hingegen strotzt nur so vor Photonen-Torpedos. Vor jeder Mission gilt es also, das passende Schiff zu wählen.

Die Zwischensequenzen sind recht unspektakuläre Render-Animationen und können nicht ansatzweise mit der Qualität der TV-Pendants mithalten. Einziger Lichtblick für Fans sind die Originalstimmen von Walter Koenig und George Takei, die ihren beiden alten Enterprise-Rollen Chekov und Sulu neues Leben einhauchen.

➔ SWEN HARDER

PS2 Meinung



Als Trekkie bekommt man bei "Shattered Universe" kortikale Fluktuationen: Schlechte Grafik, schwache Zwischensequenzen und langweilige Levels. Die Missionen sind alle nach Schema F gestrickt und selbst der Endkampf bietet bis auf einen exorbitanten Schwierigkeitsgrad nichts Neues. Hinzu kommt wieder einmal die abgelutschteste Idee, seit es Sci-Fi-Filme gibt: ein Paralleluniversum! Gähnt! Und dass man auch wirklich merkt, dass hier alle echt böse sind, haben die Schurken Narben im Gesicht und tragen Schwarz. Befehl vom Captain: Schickt dieses Spiel mit Maximum-Warp ins nächste instabile Wurmloch!

PS2 Testergebnis

STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE		Action	Alter: ab 12	
Hersteller: TDK	Entwickler: Starphere I.	Erscheint: Erhältlich	Preis: ca. 30 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch		STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS	
POSITIV 🔴 19 lange Abschnitte 🔴 Günstiger Preis 🔴 Originalstimmen von Sulu und Chekov	NEGATIV 🔴 Missionen zu ähnlich 🔴 Technisch schwach 🔴 Zwischensequenzen sind "Star Trek"-unwürdig	UMFANG: 7/10	48	
		GRAFIK: 4/10		
		SOUND: 3/10		
Eines der uninspiriertesten "Star Trek"-Spiele überhaupt.				PROZENT



GIGA-FUN

FÜRS HANDY

SO GEHT'S PER SMS:
SCHICK' DEN TEXT "RRB"
UND DIE BESTELLNUMMER AN:

86688

ZUM BEISPIEL: RRB42043
(DU BESTELLST PIX NR. 42043)

...ODER BESTELLE DIREKT:

0190

861486

☎ : 0900560574 € 3,63/Min ☎ : 0900902318 SPK € 23/Min

1,86 euro/Min

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 LADYS 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 GSZ
82140 TOM UND JERRY
81675 FRIENDS
82168 SOUTH PARK
81149 ADAMS FAMILY
82155 COBRA 11
82146 PIP! 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
AUSSERDEMS: 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 HUAAHHH
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
36019 TOTAL VERRÜCKTES LACHEN
36020 NYMPHOMANINEN
36021 ZWEI FRAUEN STÖHNEN
36022 EIN ALTER WECKER

FÜR NOKIA 7650, 3650, SIEMENS ALLE 55ER MODELLE
SAMSUNG V 200, SHARP GX-SERIE, PANASONIC GD 87

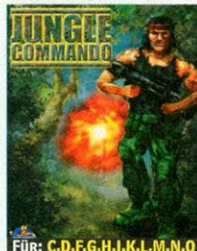
- 36023 TÜRKLINGEL
36024 EINE KIRCHTURMGLOCKE
36025 KUKUCKSUHR NUR EINMAL
36026 KUKUCKSUHR 3 MAL
36027 SCHNARCHEN
36028 EINE TOILETTENSPIÜLUNG
36030 GEISTERLACHE MIT HALL
36031 GEISTERLACHE MIT HALL 2
36032 KATHEDRALENMUSIK
36033 BLUES HARMONICA
36034 BUNDESKANZLERAMT
36035 LAUTE SIRENE
36036 FEUERSIRENE
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



GIRL GAMBLE
BEST.NR: 38015

EIN PAAR UNVERSCHÄMTE
FARBFELDER 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
IHEN HABEN. SOLLTEST
DU VERLIEREN...DENK
NICHT EINMAL DRAN!!

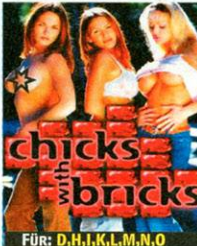
FÜR: D,H,I,L,M,N,O



JUNGLE COMMANDO
BEST.NR: 38003

BEWEGUNGSLOS LIEGST DU
ZWISCHEN DEN WURZELN
DER MAMMUTBÄUME UND
VISIERST DEN 100 METER
ENTFERNTEN 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.

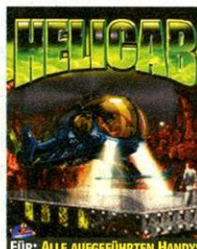
FÜR: C,D,F,G,H,I,K,L,M,N,O



CHICKS W. BRICKS
BEST.NR: 38005

EIN PAAR FRECHE MÄDELS
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"
ÜBERRASCHUNG FÜR DICH
PARAT...

FÜR: D,H,I,K,L,M,N,O



HELI CAB
BEST.NR: 38007

SPITZ FELS, ENGE
BERGPAßEN UND TIEFE
GRASLÄUCHEN 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
HELICAB!

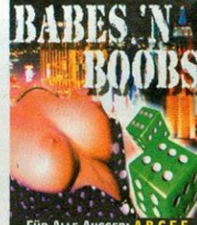
FÜR: ALLE AUFGEFÜHRTE HANDYS



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
SCHÖNHEITSCHIRURGEN,
DENN LEIDER KANNST
DU KEINEN FÜHL-TEST
MACHEN!

FÜR: I,J,O



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.

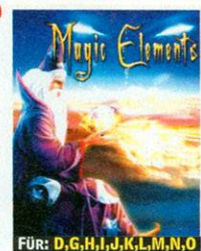
FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E,F



DELTA BOMBER
BEST.NR: 38002

DU BIST EINER DER
WENIGEN, DIE AUERWÄHLT
SIND, DEN NEUESTEN
KAMPFJET DIESER
JAHRTAUSEND ZU FLIEGEN.
SETZE DEINEN GEGNER MIT
BOMBENTEPPICHEN UND
MASCHINGEWIEHRE
ZU UND BEFREIE DIE
BESETZTEN GEBIETE VON
DEM BÖSEN!

FÜR: B,C,D,E,F,G,H,I,K,L,M,N



MAGIC ELEMENTS
BEST.NR: 38004

IN EINER ZEIT IN DER
MYTHEN UND SAGEN NOCH
REAL UND JOYSCHLICK
HÜTER DES FRIEDENS
WAREN, KAMEN DIE
MÄCHTE DES BÖSEN WIE
EIN TÖDLICHER REGEN
ÜBER DAS LAND. DU - EIN
MAGIER DES HEILIGEN
ORDENS, AUSGESTATTET
MIT DEN MÄCHTEN DER
ELEMENTE, BIST NUN DIE
LETZTE HOFFUNG DES
GUTEN IN DIESER WELT...

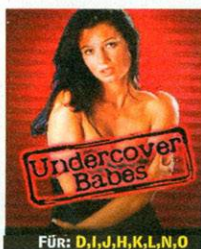
FÜR: D,G,H,I,J,K,L,M,N,O



DIRTY DREAMS POKER
BEST.NR: 38029

GELANGWEILT, GENERV'T, IM
STRESS? NA DANN LOS,
SPIEL DEINE ASSE
GESCHICKT AUS UND LASS
DICH VERWÖHNEN. EINFACH
STARTEN UND JOYSCHLICK
UND RECHTS ZUM
AUSWÄHLER, FÜR ZUM
BESTÄTIGEN, LINKER SOFT
KEY ZUM TAUSCHEN DER
KARTEN!

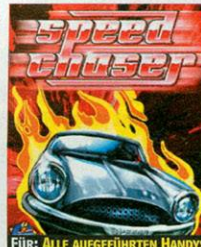
FÜR: I,J



UNDERCOVER BABES
BEST.NR: 38027

ALL DEINE BABES
WURDEN EINEM
INSTABILEN RAUM-Zeit-
GEGÜGE FANGEN 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



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
KOCHT DER ASPHALT! WER
BREMST VERLIERT...

FÜR: ALLE AUFGEFÜHRTE HANDYS



PO-POWER
BEST.NR: 38094

DIE SUPER SLIDE-SHOW
FÜR DEIN HANDY !!
GENIESSE DIE PARADE
WOHLGEFORMTER,
SCHÖNER PO'S WANN
IMMER DU WILLST, WO
IMMER DU BIST !!
SEXY-ENTERTAINMENT
VOM ALLERFEINSTEN !

FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E,F

Display MOVIES

DER MEGA-HIT:
FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY



42160 42221 42234
42208 42219 42181
42178 42223 42180



Colored Logo-Hits



FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650, 7650

86688

Farbige Logos € 2,99/SMS,
max. € 5,98 f. 2 SMS

(12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS)

CALL FOR GAMES:

0190

826722

☎ : 0900545418 € 3,63/Min ☎ : 0900902300 SPK € 23/Min

1,86 euro/Min

Handy
Selector

A=Siemens SL45
C=Siemens M50
E=Siemens C55
G=Nokia 3510i
I=Nokia 7650
K=Nokia 6610
M=Nokia 5100
O=Sharp Gx10

B=Siemens MT50
D=Siemens S55
F=Nokia 3410
H=Nokia 7210
J=Nokia 3650
L=Nokia 7250
N=Nokia 6100

Fight Night 2004



Sieger aller Klassen. EAs neuer Schützling prügelt die Konkurrenz blitzeblau – ganz ohne Tiefschläge. "It's Fight Night, Ladies and Gentlemen!"



ⓘ Verschwommen: Schiebt die Umrisse des Richters übereinander, um wieder aufzustehen.

Gong. Fünfte Runde. Das verschwitzte Angesicht von Lennox Lewis tänzelt vor Roy Jones Jr. Sein roter Handschuh zischt links am Kopf vorbei. Roy kontert aus der Deckung. Hämmert seinen rechten Haken genau ins Ziel. Knock-out!

Boxen mit Köpfchen

Willkommen bei "Fight Night 2004", EAs neuestem Versuch, dem Boxsport endlich eine adäquate Umsetzung zu spendieren. Fernab von unkontrolliertem Buttondrücken betritt man jetzt mit der Total Punch Control den Ring. Während die Symboltasten in die Ringecke verbannt wurden, steht der rechte Stick voll im Rampenlicht. Bewegt ihr ihn nach links oben, feuert ihr eine flinke linke Gerade ab. Aus einem Halbkreis gegen den Uhrzeigersinn resultiert ein kraftvoller Haken. Um nicht in die gegnerischen Fäuste zu laufen, haltet ihr eine Schultertaste gedrückt und schlängelt den Oberkörper mit dem linken Stick aus der Schussbahn.

Trotz fixer Ausweichmanöver darf sich ein wahrer Champ nicht allzu offenherzig geben. Ein cleveres Blocksysteem, umsetzbar mit Schultertaste und rechtem Stick, lässt Schläge an euren Handschuhen abprallen – gutes Timing und Reaktion vorausgesetzt.



ⓘ Autsch: Bei harten Schlägen spritzt Schweiß und später auch Blut. Herrlich animierte Polygon-Zuschauer reagieren optisch und akustisch auf das Geschehen im Ring – toll!

Im Karriere-Modus prügelt ihr euch von Platz 50 der Welt bis an die Spitze. Durch Training am Sandsack oder Combo-Dummy verbessert ihr eure Fähigkeiten, um dem nächsten harten Brocken gewachsen zu sein.

Auf ein technisches K.o. kann die Konkurrenz von "Fight Night" nicht hoffen. Brillant modellierte Athleten, eine wunderbar animierte Zuschauermeute und atmosphärische Kampf-Tempel setzen neue Maßstäbe. Auch bei den Lizenzen hat sich EA wie gewohnt nicht lumpen lassen. Die Riege der Schläger aller Gewichtsklassen reicht von Roy Jones Jr. über Lennox Lewis bis hin zu "The Greatest Of All Time", Muhammad Ali.

➔ **PATRIC ROOS**



PS2 Meinung



"Fight Night" hat mich voll erwischt. Endlich ein Boxspiel, bei dem nicht der schnellste Knöpfchendrucker gewinnt, sondern Geschick und Taktik gefragt sind. Die Kampfnächte werden auf höchstem Niveau präsentiert, sind optisch ein Leckerbissen und werden passend zur Thematik von aggressivem Rap begleitet. Besonders gelungen fand ich die Darstellung der Niederschläge. Nicht vorberechnet, sondern dank super Physik-Engine vom eingefangenen Schlag abhängig. Schwachpunkte? Dem Karriere-Modus fehlt es an Abwechslung und das Training erfordert selbst viel Training. Trotzdem: The winner is...EA!



PS2 Testergebnis

FIGHT NIGHT 2004		Boxen/Sport	Alter: ab 6	
Hersteller: EA	Entwickler: EA Sports	Erscheint: 30.04.2004	Preis: ca. 60 Euro	
1-2 Spieler, Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, mehrsprachig		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS	
POSITIV ⚡ Blitzsaubere Optik ⚡ Boxprominenz inklusive ⚡ Durchdachtes Total-Punch-Control-System	NEGATIV ⚡ Geld ist nur dekorativ ⚡ Training etwas happig ⚡ Karriere-Modus lässt Abwechslung vermissen	UMFANG: 7/10		
		GRAFIK: 9/10		
		SOUND: 8/10		
		Die bisher beste Box-Simulation haut rein. Schlagt zu – schnell!		
				PROZENT

Die Geistervilla

Wie in Disneyland und im gleichnamigen Film spukt es jetzt auch auf der PS2. Ausgestattet mit einer magischen Laterne, löst ihr als Schriftsteller Zeke knifflige Rätsel, erleuchtet dunkle Räume und fangt Geisterseelen – 999 an der Zahl. Der magere Held kann springen, schießen, rennen und die verspukten Einrichtungsgegenstände genau unter die Lupe nehmen. Während ihr meist Räume erforscht, um Geheimnisse zu lüften, hilft euch ein Target-System im Kampf gegen die Geister. Leider ist dies, genau wie die

Steuerung, nicht absolut präzise. Kurzweilige Minispiele sorgen hingegen für Abwechslung. So schrumpft Zeke des Öfteren auf die Größe einer Legofigur, um zum Beispiel auf einem Billardtisch die weiße Kugel zu manövrieren. Technisch ist "Die Geistervilla" kein Meilenstein, aber durchaus ansehnlich. Die flüssige Comic-Optik bannt zusammen mit gruseligen Soundeffekten den Spuk der Disneyland-Attraktion sehr schön auf die PS2. Alles in allem ein gelungenes Adventure für Kids fernab von Gewalt und echtem Horror. Alle 999 Seelen zu fangen, kann jedoch nicht nur kleine Zocker in den Wahnsinn treiben. ➔ PR



Minigame: Hier saust ihr auf einer Murmel durch einen Kinderzimmer-Parcours.



Ghostbuster: In 26 Räumen bekämpft ihr Geister und erforscht die Einrichtung.

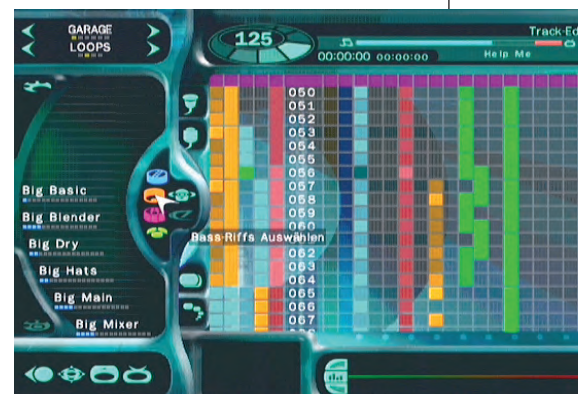
PS2 Testergebnis

DIE GEISTERVILLA		Action-Adventure	Alter: ab 6		
Herst.: TDK/Take 2	Entwickler: High Voltage	Erscheint:	erhältlich	Preis: ca. 30 Euro	
1 Spieler, Memory Card, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, mehrsprachig, Dolby Pro Logic II		STEUERUNG:	6/10	SPIELSPASS	
POSITIV 🔻 Viele witzige Minispiele 🔻 Günstiges Kinderspiel 🔻 Spirit der Disney-Geisterbahn toll eingefangen	NEGATIV 🔻 Nervige Seelensuche 🔻 Einige Kameraprobleme 🔻 Teils peinliche Animationen von Zeke	UMFANG:	7/10	72	
		GRAFIK:	7/10		
		SOUND:	6/10		
		Kinder-Adventure mit tollen Minigames und harter Seelensuche.			

Music 3000

Der Nachfolger zum "MTV Music Generator 2" erscheint mit einigen Verbesserungen. Dank Vektex-Technologie könnt ihr Songs nun auf 64 Kanälen basteln, obwohl die PS2 eigentlich nur 48 Kanäle abspielen kann. Für Sounds steht mit 20 MB gleich zehnmal so viel Speicher zur Verfügung. Auch die Qualität der Videos wurde drastisch verbessert. Wieder erhältlich ist der USB-Sampler inklusive Mikrofon (kostet ca. 30 Euro), jetzt im kompakteren Gehäuse. Damit könnt ihr von fast jeder Quelle (CD, Schallplatte...) Samples aufnehmen und sogar eure eigene Stimme. Die Bedienung ist verändert worden: Mit dem rechten Stick bewegt ihr den

Cursor, zum Bestätigen drückt ihr auf den Stick (R3-Knopf). Ansonsten ist vieles noch beim Alten. Noch immer ist es ein Leichtes, aus 16.000 Samples diverser Stilrichtungen (diesmal ist auch Klassik dabei) einen richtig coolen Song zu basteln und dann auf Memory Card zu speichern. Ein ausführliches Tutorial sowie Songbeispiele von Paul Oakenfold oder Timo Maas helfen beim Einstieg. Ein passendes Video erstellt ihr entweder selbst (nach ähnlichem Schema) oder ihr lasst es automatisch vom Programm generieren. Spielerische Elemente fehlen leider, immerhin sorgt ein Music Mixer für DJ-Live-Feeling. ➔ SZ



Verbessert: Die Videos sind deutlich attraktiver als beim Vorgänger.

PS2 Testergebnis

MUSIC 3000		Musiktool	Alter: frei	
Herst.: Jester Interactive	Entw.: Jester I.	Erscheint: erhältlich		Preis: ca. 50 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, DualShock2, Text deutsch, mehrsprachig, USB-Sampler erhältlich (ca. 30 Euro)		STEUERUNG: 7/10		WERTUNG
POSITIV 🔻 Unmengen an Samples 🔻 Videos nun viel schöner 🔻 Vielfalt durch neue Stilrichtungen wie Klassik	NEGATIV 🔻 Minispiele wären cool 🔻 Kein Raumklang 🔻 An die Steuerung muss man sich erst gewöhnen	UMFANG: 8/10		SEHR GUT
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 9/10		
Einstiegerfreundliches Musiktool mit tonnenweise Samples.				

IronStorm: World War Zero



Stell dir vor, es ist Krieg und alle gehen hin – und das gleich 50 Jahre lang. In IronStorm tobt der Erste Weltkrieg bereits seit einem halben Jahrhundert.



❶ Multiplayer-Modus: Der Flammenwerfer ist im Nahkampf ungemein effektiv.



❷ Zusammen mit zwei Kameraden kämpft sich der Held durch die Schützengräben. Befehle könnt ihr euren Mitstreitern aber nicht geben, sie rücken selbständig vor.

Nach vier Jahren ging 1918 der Erste Weltkrieg zu Ende, der Zerstörung und Leid in einem zuvor nicht gekannten Ausmaß verursacht hatte. Kaum vorstellbar, welch schlimme Folgen ein Andauern des Krieges hätte haben können.

"IronStorm: World War Zero" macht dieses Schreckensszenario "wahr": Wir schreiben das Jahr 1964 und der Erste Weltkrieg ist noch in vollem Gange. Ein deutsch-russisches Bündnis unter der Führung des machthungrigen Barons Nikolai Ungenberg steht den Streitkräften der Amerikaner und Westeuropäer gegenüber. Als US-Leutnant James Anderson obliegt es euch, in 19 Missionen Ungenbergs Armeen zu dezimieren und seine finsternen Pläne zu durchkreuzen.

Egal ob ihr die Bunker vor einem feindlichen Stützpunkt "säubern" oder eine geheime Waffenfabrik zerstören sollt, das Motto lautet stets "erst schießen, dann fragen". Glücklicherweise ist das Waffenrepertoire im fiktiven Szenario technisch fortschrittlicher, als es in der Realität der Fall war, so dass euch eine Vielzahl durchschlagskräftiger Wummen zur Verfügung steht. Eure grauen Zellen werden in den sehr linear aufgebauten Levels kaum beansprucht, mehr

als das genretypische Aktivieren von Schaltern ist nicht gefragt. Gelegentlich werdet ihr aufgehalten, weil ihr keine Übersichtskarte zur Verfügung habt und weil aus den teilweise schwammigen Anweisungen eurer Vorgesetzten nicht klar hervorgeht, wo euer nächster Zielort liegt.

Saubere Inszenierung

Technisch gibt sich der Ego-Shooter keine Blöße. Der virtuelle Weltkrieg läuft angenehm flüssig, bietet ordentliche Fernsicht und recht hübsche Lichteffekte, wie das grelle Sonnenlicht in einigen Außenlevels. Charakterdesign und Umgebungstexturen fallen dagegen etwas ab, sind insgesamt

PS2 Meinung



Während dem PC-Original von "IronStorm" der große Erfolg aufgrund starker Genrekonkurrenten verwehrt blieb, stehen die Chancen auf der PS2 besser. Entwickler Rebellion hat Levelaufbau und KI aufgeböhrt und einen zwar anspruchslosen, aber sehr kurzweiligen Ego-Shooter abgeliefert. Wer keine Innovationen erwartet und auf schnörkellose, unkomplizierte Action steht, wird auf dem Schlachtfeld viel Spaß haben. Potenzial hat man beim an sich sehr interessanten Plot verschenkt, der ist nicht allzu tiefgründig ausgearbeitet. Schade auch, dass Mehrspieler-Matches nur per Splitscreen und nicht online möglich sind.

PS2 Testergebnis

IRONSTORM: WORLD WAR ZERO		Ego-Shooter	Alter: ab 18	
Hersteller: MC2	Entwickler: Rebellion	Erscheint: erhältlich		Preis: ca. 50 Euro
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, Dolby Pro Logic II		STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Unkomplizierte Action 🔴 Solide Technik 🔴 Witzige, antikapitalistische Propaganda-Spots.	NEGATIV 🔴 Keine Innovationen 🔴 Nicht online spielbar 🔴 Waffenwechsel ist ein wenig umständlich	UMFANG: 7/10		77
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 7/10		
Im Westen nichts Neues: Guter Shooter in altbekannter Machart.				PROZENT



JET LI
RISE TO **HONOUR** TM

THE ONE WHO IS MOST HONOURABLE
IS ALSO THE MOST DEADLY.

Exklusiv auf PlayStation®2: Jet Li in einem Martial-Art-Thriller der Superlative.
Mit spektakulärem 360°-Kampfsystem und Action-Szenen von und mit dem Meister selbst.

www.risetohonour.com

FUN. ANYONE?
PlayStation®2

Hyper Street Fighter 2



ⓘ Angesichts hoffnungslos veralteter Bitmap-Grafik kommen nostalgische Gefühle auf.

Die "Street Fighter"-Serie ist eine der großen Videospiel-Legenden: Vor bunten Comic-Landschaften hauen sich Helden wie U.S.-Athlet Ken, Karate-Ass Ryu, Gummimann Dhalsim oder Russen-Wrestler Zangief mächtig auf die Rube. Eine Hand voll Spezialschläge wie der kultige Ha-Do-Ken-Feuerball oder der Sho-Ryu-Ken-Dragon-punch ergänzen die sechs Grundschnitte. Das Ganze spielt sich nach wie vor sehr gut und nahezu endloser Spielspaß, vor allem zusammen mit Freunden, ist garantiert.

Die flachen 2D-Charaktere wurden ebenso wie Sound, Hintergründe und Präsentation unverändert von den Hit-Auto-

maten der frühen 90er-Jahre übernommen und beamten euch direkt in die Vergangenheit. Dabei darf man nun Figuren aus allen "Street Fighter 2"-Versionen (Turbo, Champion, Super, etc.) gegeneinander kämpfen lassen. Sonstige Gags gibts nicht, lediglich der passable Anime-Trickfilm zur Serie füllt die DVD. Fazit: Fans freuen sich über eine weitere günstig geschlossene Klassiker-Lücke im PS2-Angebot. Dennoch vermissen wir zusätzliche Episoden der Saga wie "Street Fighter Alpha 3" oder "Street Fighter 3: Third Strike". Diese Versionen legen nämlich spielerisch und optisch noch mal eine ordentliche Schippe drauf. ➔ CB

PS2 Testergebnis

HYPER STREET FIGHTER 2		Zweikampfspiel	Alter: ab 12	
Hersteller: Capcom	Entwickler: Capcom	Erscheint: 15.04.2004	Preis: ca. 30 Euro	
1-2 Spieler, Mem. Card, komplett englisch, 50/60 Hz, kompletter "Street Fighter"-Anime mit auf der DVD		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS	
POSITIV 🔴 1:1-Oldie-Umsetzung 🔴 Sehr viele Spielfiguren 🔴 Nach wie vor ein klasse Partyspiel	NEGATIV 🔴 Reichlich angestaubt 🔴 Keine Gags & Gimmicks 🔴 Viele Episoden (Alpha-Serie, Teil 3) fehlen	UMFANG: 6/10	74	
		GRAFIK: 3/10		
		SOUND: 4/10		
Ein Paket für Fans: Solide Arcade-Umsetzung des Klassikers.				PROZENT

Teenage Mutant Ninja Turtles

Spielbar
im nächsten Heft

Ihr hattet sie schon fast vergessen, oder? 2003 feierten die vor vielen Jahren unheimlich populären Kampfschildkröten in einer neuen Zeichentrickserie ihre Rückkehr auf den Bildschirm. Konami hat sich die dazugehörige Lizenz geschnappt und schickt das grüne Quartett nun auf der PS2 in ein neues Abenteuer. Erzfeind Shredder sorgt mal wieder für Ärger und lässt das Lager der Turtles zerstören. Das können Donatello, Raphael, Michelangelo und Leonardo natürlich nicht

auf sich sitzen lassen und starten einen Gegenangriff. Alleine oder im unterhaltsamen Zweispieler-Modus mischt ihr ganze Horden böser Ninjas, Straßenkämpfer und Roboter auf. Die Lektionen ihres Lehrmeisters Splinter scheinen die Turtles häufiger verpennt zu haben, denn allzu viele Moves beherrschen sie nicht. Aufgrund der extrem bescheidenen Intelligenz eurer Gegner bewältigt ihr den Großteil des Spiels allerdings ohnehin mit den Standardattacken. Einfallslos gestaltete Levels geben dem Spielspaß schon bald den Rest. Schade um die nette Präsentation mit ansehnlicher Cel-Shading-Optik und vielen Videosequenzen. ➔ FK



ⓘ Gelegentlich müsst ihr euch mit starken, aber hirnlosen Endgegnern rumschlagen.

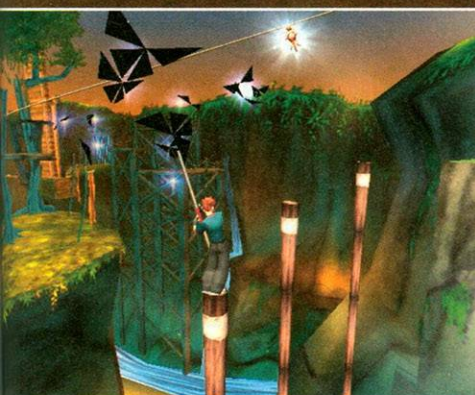


ⓘ Im Zweispieler-Modus macht Ninjas vertrimmen gleich doppelt so viel Spaß.

PS2 Testergebnis

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES		Action	Alter: ab 12	
Hersteller: Konami	Entwickler: Konami	Erscheint: 16.04.2004		Preis: ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, 50/60Hz		STEUERUNG: 6/10		SPIELSPASS
POSITIV 👉 Vier spielbare Helden 👉 Zweispieler-Modus 👉 Zahlreiche Videoschnipsel aus der Serie	NEGATIV 👉 Simpel und monoton 👉 Grafisch schlicht 👉 Sprachsamples wiederholen sich ständig	UMFANG: 6/10		56
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 5/10		
Anspruchsloses Dauergeprügel, das schnell an Reiz verliert.				PROZENT

Carmen Sandiego: Das Geheimnis der gestohlenen Trommeln



Ihr springt durch die Insel-Idylle und sammelt fleißig Artefakte ein.

Meisterdiebin Carmen Sandiego entwischt dem Nachwuchs-Agenten Cole Gannon mehr als einmal. Davon lasst ihr euch aber nicht entmutigen und verfolgt die schrille Schnepfe rund um den Globus.

Der Spielablauf dieses Action-Abenteuers ist merkwürdig kompliziert, deshalb jetzt bitte volle Konzentration: In den verschachtelten Arealen gilt es, Code-Fragmente zu sammeln, geheime Ziele mit einem Blasrohr zu treffen und Statuen zu zerstören, um an Puzzleteile zu gelangen, die den Weg zu einem Minispiel frei geben. Löst ihr dies, gelingt die Attacke auf eine Hauptstatue, die ein Kraftfeld deaktiviert – und wenn ihr da

noch den Durchblick behaltet, geht es weiter zum nächsten Ort, z. B. nach Neuseeland oder Südamerika. Carmen indes lässt jede Level-Ecke von Robotern und Monster-Gesocks bewachen. Hier muss sich Cole per Analog-Stick (Pssst!) leise anpirschen, um dann mit seinem Kampfstab hemmungslos zuzudreschen. Dieses Anschleich-Element wird aber trotz neckischer Kopfkraatz-Animationen der Wächter irgendwann öde.

Insgesamt ein netter Hüpf-Kampf-und-denk-Zeitvertreib für jüngere. Die erfahren nebenbei noch was über die geographischen Details der Städte und Länder, durch die die knackige Carmen flüchtet. ➔ CB

PS2 Testergebnis

CARMEN SANDIEGO: DAS GEHEIMNIS...		Action-Adventure	Alter: ab 6	
Herst.: Bam!	Entw.: Artificial Mind & Movement	Erscheint: Erhältlich	Preis: ca. 40 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch		STEUERUNG:	6/10	SPIELSPASS
POSITIV	NEGATIV	UMFANG:	7/10	58
🔴 Meist flüssige Grafik	🔴 Grafik sehr simpel	GRAFIK:	4/10	
🔴 Viele Szenarios	🔴 Wenig Abwechslung	SOUND:	3/10	
🔴 Nettes Von-hinten-anschleich-Element	🔴 Kaum Waffen, nur Stab und Blasrohr...			
Ganz nettes Action-Abenteuer, auch für Kinder geeignet.				PROZENT



BERLIN

Alt-Tegel 11 Plz.: 13507

Onlineshop: www.media-games.net

Verkauf | Ankauf | Tausch | Reparatur

+++24Std. Lieferung | Kostenlose Preislisten | Alle Neuerscheinungen | Tel. Beratung+++

Ladenöffnungszeiten: Mo-Sa 10-20 Uhr

U 6-Bahnhof Endstation Alt-Tegel

PlayStation 2

Unser Top - Angebot

PS2 Neu + Spiel 159,95€

PS2 gebr. + Spiel 139,95€

BigBen RGB-Scart Umschalter

inkl. S-Video für: 19,95€

PS One Neu 69,95€

PS One gebr. 59,95€

Ausserdem führen wir weitere ca. 800 PS2 und 1000 PS One Spiele

NINTENDO GAMECUBE

Unser Top - Angebot

NGC Neu + Spiel 89,95€

NGC gebr. + Spiel 79,95€

Zelda Classic (4 Spiele) Collection 39,95€

Metal Gear Solid Twin Snakes 54,95€

Ausserdem führen wir weitere ca. 250 NGC Spiele

Dreamcast

Sega Dreamcast + 4 Spielen

DC Neu + 4 Spiele 99,95€

DC gebr. + 4 Spiele 44,95€

Viele Spiele sind auch als englische Uncut, sowie weitere 250 Spiele erhältlich

X-BOX

X-Box Neu + Spiel 159,95€

X-Box gebr. + Spiel 139,95€

Ausserdem führen wir weitere ca. 300 XB Spiele

Aus Alt mach NEU!!!

Geben Sie Ihre alten Spielen zum Tausch, oder doch sofort Bargeld? Wir kaufen alles an, ob alte Konsolen, Spiele oder Zubehör. Rufen sie an, oder kommen sie einfach vorbei!

NINTENDO 64

Nintendo 64 Blue Clear Pack + Mario 64

NEU für: 69,95€

Ausserdem führen wir weitere ca. 250 N64 Spiele

GAME BOY ADVANCE

Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 34,95€

Ausserdem führen wir weitere ca. 300 GBA Spiele

GBA SP + Guilty Gear X für nur: 119,95€

Wir stellen ihnen gerne ein Bundle zum günstigem Preis zusammen!

Porto

Versand ausschliesslich per Nachnahme. Porto beträgt 4,50 € zzgl. 2 € Nachnahme. Ab Bestellwert von 100 €, Portofrei.

Wir führen ein großes Angebot von neuen und gebrauchten Spielen!

Bestell-Hotline:

030/43776555













⚠ **Missbrauch:** Fangt die Tiere in einer Wasserblase und benutzt sie als Geschosse.

Rechtzeitig zum Kinostart am 8. April sucht der Kater mit Hut auch die PS2 heim. Ihr verfolgt euren fiesen Nachbarn Mr. Quinn durch dreizehn Abschnitte, um – genau wie im Film "Ein Kater macht Theater" – wieder Ordnung in das Haus der Kinder Sally und Conrad zu bringen. Im Stile des PSone-Jump'n'Runs "Pandemonium" hüpfst ihr

Ein Kater macht Theater

durch ein kunterbuntes 2D-Abenteuer mit 3D-Hintergründen. Mit Hilfe eures Regenschirms schwebt ihr durch die Lüfte, schießt Wasserblasen auf die skurrilen Lebewesen, zerstört Kisten, sammelt Gegenstände und lüftet Geheimnisse. Ein redseliger Goldfisch im Glas gibt euch vor mehr oder weniger kniffligen Stellen hilfreiche Tipps.

Freispielbare Filmfotos und geheime Räume, die in jedem Level durch vier versteckte Schlüssel geöffnet werden, sorgen für Abwechslung im Geschicklichkeitstest für Kids. Junge Fans von "Grinch"-Vater Dr. Seuss und Liebhaber altbackener 2D-Side-scroller sollten diesem Titel durchaus eine Chance geben. Überraschungen werden sie jedoch nicht erleben. ➡ PR

PS2 Testergebnis		
EIN KATER MACHT THEATER		
GENRE	Jump'n'Run	
HERSTELLER	Vivendi Universal	
ENTWICKLER	Magenta	
ALTER	frei	
PREIS	ca. 45 Euro	
STEUERUNG:	6/10	SPIELSPASS 63
UMFANG:	5/10	
GRAFIK:	6/10	
SOUND:	4/10	
Solides Jump'n'Run für Kinder, leider ganz ohne Innovationen.		

Kaan: Das Schwert des Barbaren

Findet im Namen eurer Königin den Stein der Hoffnung wieder, besiegt einen miesen Zauberer und bringt den Frieden in euer kleines Königreich zurück. Ähnlich wie in "Maximo" hüpfst und kämpft ihr euch als Barbar Kaan durch 18 Comic-Levels. Sammelt Ausrüstung wie Langschwert, Axt oder Schild und erlernt neue Kombos, um euch besser zur Wehr setzen zu können.

Aufgrund starrer Animationen und unspektakulärer Attacken hinkt der Vergleich mit Capcoms Vorzeige-Ritter sehr. Technisch kann "Kaan" ebenfalls nicht mithalten: Level- und Charakterdesign sind eintönig und detailarm, auch fehlt es eurem Waffen- und Schlagrepertoire an Umfang. Viele Trial-and-Error-Passagen wie plötzlich einstür-

zende Brücken fördern zudem den Spieler-Frust. Wer ein günstiges, geradliniges Action-Jump'n'Run sucht, sollte besser beim ersten "Maximo"-Teil zugreifen. ➡ PR



⚠ **War Maximo beim Friseur?** Kaan wirkt wie eine billige Kopie des Capcom-Helden.

PS2 Testergebnis		
KAAN: DAS SCHWERT DES BARBAREN		
GENRE	Jump'n'Run	
HERSTELLER	DreamCatcher	
ENTWICKLER	EKO Software	
ALTER	ab 12	
PREIS	ca. 35 Euro	
STEUERUNG:	5/10	SPIELSPASS 53
UMFANG:	6/10	
GRAFIK:	6/10	
SOUND:	5/10	
Günstiger Maximo-Klon mit erheblichen Design-Macken.		

Bad Boys 2

Brachiale Action und trockener Humor waren die Zutaten für das Erfolgsrezept von Blockbuster "Bad Boys 2". Zeitgleich zum DVD-Release gehen die beiden Haudegen



⚠ **Böser Bube:** In eurem Halfter stecken Pistolen, Uzis, Shotguns und Sniper-Rifles.

auch virtuell auf Verbrecherjagd. In Empires Third-Person-Ballerei steuert ihr je nach Mission Mike Lowrey oder Marcus Burnett, wobei die Spielfiguren den realen Vorbildern kaum ähneln. Ohne Rücksicht auf Verluste schießt ihr euch durch dreizehn Innen- und Außenlevels. An Türen und größeren Objekten sind Markierungen platziert, an denen ihr euch verschanzen könnt, um dann aus der Ego-Perspektive selbst die Waffen sprechen zu lassen. Leider hapert's ziemlich an der Technik. Weder Animationen noch Level- oder Charakterdesign haben uns vom Hocker gehauen. Auch nerven das Target-System und die ungenaue Steuerung. Mal wieder ein Lizenzspiel, bei dem nur der Name erstklassig ist. ➡ PR

PS2 Testergebnis		
BAD BOYS 2		
GENRE		Action
HERSTELLER		Empire Interactive
ENTWICKLER		Blitz Games
ALTER		ab 18
PREIS		ca. 60 Euro
STEUERUNG: 5/10		SPIELSPASS 59
UMFANG: 6/10		
GRAFIK: 5/10		
SOUND: 7/10		
Oh Boy, die Filmumsetzung des Actionhits ging ziemlich in die Hose.		

MTX: Mototrax

Lasst eure Konkurrenten Staub schlucken! In MTX: Mototrax pflügt ihr auf schnittigen Motocross-Bikes durch unwegsames Gelände.



➔ Zu Beginn der Rennen ist das Fahrerfeld noch dicht gedrängt, spannende Positionskämpfe sind vorprogrammiert. Doch Vorsicht: Bei Rangeleien haut es euren Fahrer schnell von seinem Bike.



➔ Bei den Freestyle-Wettbewerben begeistert ihr das Publikum mit abgefahrenen Stunts.

Freunde gepflegter Schlamm-schlachten dürfen sich freuen: Nach dem in OPM2 04/2004 mit 81% bewerteten "MX Unleashed" steht mit "MTX Mototrax" jetzt bereits das nächste hochklassige Motocross-Spektakel in den Startlöchern.

Der harte Weg nach oben

Das Herzstück des Spiels bildet der Karriere-Modus. Habt ihr euch euren Fahrer zusammengebastelt, startet ihr als Neuling in einem kleinen Team und arbeitet an eurem Aufstieg zum Motocross-Superstar. Während ihr die ersten Rennen auf schmalbrüstigen 125cc-Maschinen bestreitet, bekommt ihr nach einigen guten Platzierungen Angebote von größeren Teams und damit Zugriff auf bessere Motorräder. Zudem klopfen Sponsoren wie Puma und Oakley an und bieten euch einen netten Nebenverdienst, wenn ihr bei künftigen Veranstaltungen in ihren Outfits antretet.

Neben den obligatorischen Indoor- und Outdoor-Rennen müsst ihr euch als aufstrebender Biker auch beim so genannten Free Ride beweisen. Hier düst ihr an illustren Schauplätzen wie den Everglades umher und müsst verschiedene Aufträge erfüllen. Ähnlich wie in der "Tony Hawk"-Reihe

quatscht ihr einfach umherstehende Personen an und erhaltet so neue Missionsziele.

Das Handling der Feuerstühle klappt nach kurzer Lernphase ganz hervorragend und mit gewagten Sprüngen und geschicktem Einsatz von Gas und Kupplung nehmt ihr die Kurven im Höllentempo. Der einzige Knackpunkt ist die Tricksteuerung – die Ausführung der coolen Stunts ist etwas knifflig.

Für dauerhafte Motivation sorgen der Streckeneditor, mit dem ihr die nicht allzu vielen Strecken des Spiels aufstocken könnt, und die Mehrspieler-Modi. Neben Duellen per Splitscreen sind auch Online-Rennen mit bis zu vier Fahrern möglich.

➔ **FABIAN KÄUFER**

PS2 Meinung



Motocross-Fans haben momentan die Qual der Wahl zwischen zwei sehr guten Spielen. Sowohl Activisions "MTX Mototrax" als auch das in der letzten Ausgabe getestete "MX Unleashed" (THQ) überzeugen mit hervorragender Spielbarkeit und einer schicken, flüssigen Optik. Die Unterschiede liegen im Detail: Während das Activision-Spiel durch einen ausgefeilten Karriere-Modus, den Streckeneditor und den Online-Modus glänzt, bietet das THQ-Werk eine etwas griffigere Steuerung und bessere Fahrphysik. Fans sollten beide Titel einer ausgiebigen Probefahrt unterziehen, um ihren Favoriten zu finden.

PS2 Testergebnis

MTX : MOTOTRAX		Offroad-Rennspiel	Alter: frei	
Hersteller: Activision	Entwickler: Left Field	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro	
1-2 Spieler (Splitscreen), 1-4 Spieler (Online), Memory Card, analog, 16:9, komplett englisch, Streckeneditor		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS	
POSITIV 👉 Tolles Fahrgefühl 👉 Fetter Soundtrack 👉 Fesselnder Karriere-Modus	NEGATIV 👉 Nur 16 Strecken 👉 Keine deutschen Texte 👉 Ausführen der Tricks klappt nicht immer	UMFANG: 8/10	80	
		GRAFIK: 8/10		
		SOUND: 8/10		
Rundum gelungener Motocross-Racer mit Online-Modus.				PROZENT

Angriff der Billigheimer!

Zehn neue Budgetspiele im Test

Bekommt ihr für 20 Euro dicken Spielspaß oder nur minderwertige Billigware? OPM2 sagt euch klipp und klar, ob diese Preisbrecher ihr Geld wert sind.



Air Ranger Rescue



Neue Spielidee: Als Rettungshubschrauber-Pilot navigiert ihr durch Häuserschluchten und auf hoher See, um Hilfsbedürftige zu retten. Die simplen Missionen beziehen ihren Reiz aus der verzwickten Steuerung des Helis: Nur mit viel Übung gelingen Punktlandungen und waghalsige Seilwindenmanöver. Zwar stehen nur acht Einsätze auf dem Dienstplan, dafür dürft ihr auch mal Feuer löschen, geheime Sterne suchen oder im Gebirge herumflappen. Für Heli-Fans deshalb eine interessante Action-Alternative, vielen PS2-Fans dürfte die komplexe Handhabung aber schlicht zu nervig sein. In späteren Einsätzen heißt es immer wieder Game Over, wenn der Heli zu Bruch geht oder ihr das Zeitlimit überschreitet.



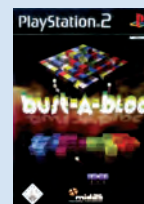
⚡ Fast geschafft: Knifflige Rettungsaktion auf hoher See.

➔ FK

PS2 Testergebnis

AIR RANGER RESCUE				
Genre: Geschicklichkeit		Erscheint: erhältlich		SPIELSPASS
Preis: ca. 20 Euro		Alter: ab 6		53
STEUERUNG: 4/10		GRAFIK: 3/10		
UMFANG: 3/10		SOUND: 4/10		
Akzeptables Flieger-Spiel mit fordernder Steuerung.				

Bust-A Bloc



Da freuen sich Videospiel-Opas: Quasi zum 25-jährigen Jubiläum von "Breakout" kullert eine 3D-Version auf die PS2! Anfangs zuckt der Zeigefinger zwar noch des Öfteren zur Reset-Taste der Konsole, weil der Ball so oberlahm auf die bunten Mauerblöcke zueiert. Doch bald offenbart sich eine wohl dosierte Portion Tiefgang: Mit Rüttelfunktionen zielt man präzise auf Öffnungen im Granit-Bauwerk, verschiedene neckische Extras wie Bomben, Minikügelchen oder Magneten helfen beim Abräumen. Je schneller ihr seid, desto mehr Boni sammelt ihr auf den 150 teils echt verzwickten Bauwerken ein. Auch ein Zweispieler-Simultanmodus lädt zum Duell ein – summa summarum ein nettes, unterhaltendes Geschicklichkeitsspiel für die ganze Familie.



⚡ Drückt ihr im richtigen Moment nach oben, hat die Kugel Extra-Power.

➔ CB

PS2 Testergebnis

BUST-A-BLOC				
Genre: Geschicklichkeit		Erscheint: erhältlich		SPIELSPASS
Preis: ca. 20 Euro		Alter: frei		57
STEUERUNG: 5/10		GRAFIK: 5/10		
UMFANG: 6/10		SOUND: 6/10		
Breakout-Kopie mit vielen Extras. Kann man spielen.				

European Tennis Pro


Während man bei "Tennis Court Smash" (siehe nächste Seite) Schmerzensgeld verlangen könnte, ist "ETP" seine 20 Euro wert. Wir haben es zwar mit einer dreisten Kopie von "Virtua Tennis 2" zu tun, die die Qualität des Sega-Originals nicht annähernd erreicht. Trotzdem ist die Grafik o.k. und interessante Ballwechsel sind die Regel, nicht die Ausnahme. Als Training dient ein nettes Minigame. Sinnvoll: Stimmt euer Timing beim Schlag nicht, zeigt das Spiel dies an. Lizenzen gibt's nicht und viele Mängel, wie die manchmal störrische Steuerung machen deutlich, warum "Virtua Tennis 2" weiterhin klar die Nummer 1 bleibt. ➔ SZ



Bei angeschlossenem Multitap dürft ihr auch ein Doppel spielen.

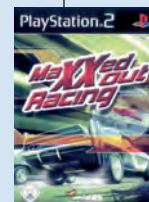


PS2 Testergebnis

EUROPEAN TENNIS PRO					
Genre: Tennis		Erscheint: erhältlich		SPIELSPASS	
Preis: ca. 20 Euro		Alter: frei		62	
STEUERUNG:	6/10	GRAFIK:	6/10		
UMFANG:	5/10	SOUND:	5/10		
Ansehnliches Action-Tennis – eines der besseren Budgetspiele.					

Maxxed Out Racing

Noch'n Rennspiel. Hat es irgendwas, was andere nicht haben? Mal sehen: Recht wilde, auf cool gemachte Präsentation. Vier Strecken, die leiden aber unter aufploppendem Beiwerk. Autos? Satte zwölf Stück, und die können auch (hui, wie toll) mit Hupen, Auspuff, Turbolader und Aufklebern aufgepeppt werden! Ach ja, das Fahrgefühl. Tja, das ist leider unter aller Kanone. Auch mit etlichen Tuning-Extras schlingern die bauchigen Prolo-Kutschen durch die Pampa, als ob ein böswilliger Tester die Servolenkung sabotiert hätte. Immerhin läuft die Grafik recht flott und ruckelfrei – das reicht aber nicht, um uns eine Empfehlung aus den Rippen zu leihen. Kurz gesagt: Man kriegt kein Magengeschwür, fühlt sich aber trotzdem irgendwie veräppelt... ➔ CB



Was sehen die Karren doch "toll" aus, leider steuern sie sich obermies!

PS2 Testergebnis

MAXXED OUT RACING		31	
Genre: Rennspiel	Erscheint: erhältlich		SPIELSPASS
Preis: ca. 20 Euro	Alter: frei		
STEUERUNG: 2/10	GRAFIK: 4/10		
UMFANG: 2/10	SOUND: 4/10		
Buntes Rennspiel mit unmöglicher Steuerung. Bäh!			

Homerun

Die uramerikanische Sportart Baseball ist auch in Japan äußerst beliebt. Das japanische Billigprodukt "Homerun" wartet mit 14 Original-Mannschaften aus der J-Ball-Liga auf und bietet somit immerhin einen minimalen Anreiz für Fans. Ansonsten ist das Spiel in allen Belangen unter aller Sportskanone. Die Animationen wirken holprig und undynamisch, die Geräuschkulisse nervt durch ständige Wiederholungen und das Verhalten der Computerspieler ist nicht besonders intelligent, um nicht zu sagen dumm. Einzig die unkomplizierte Steuerung und der einfache Spielereitor sind uns in unserer Not positiv aufgefallen. Bei so viel Pein sagen, nein, schreien wir euch zu: "Liegen lassen!" ➔ SH



Die Animation der Sportler beschränkt sich aufs Wesentliche.



PS2 Testergebnis

HOMERUN					
Genre: Baseball		Erscheint: erhältlich		SPIELSPASS	
Preis: ca. 15 Euro		Alter: frei		37	
STEUERUNG:	5/10	GRAFIK:	3/10		
UMFANG:	3/10	SOUND:	2/10		
Selbst für anspruchslöse Hardhitter nur schwer zu ertragen.					

Sprint Cars

Die "World of Outlaws"-Flitzer kennt hierzulande kein Mensch, darum hier eine ultrakompakte Einführung: Auf dreckigen Rundkursen heizen mit sonderbaren, beweglichen Riesenkotflügeln verzierte Rennmaschinen um die Wette. Wer am ausgefeiltesten driftet und die Flügel optimal in den Wind stellt, gewinnt. Freundet man sich mit den ungewöhnlichen Vorgaben an, findet man auf den zwölf Kursen jede Menge fahrerischer Herausforderungen: Trotz merkwürdig düsterer und kontrastarmer Bildarstellung sausen die Hubraum-Monster butterweich und nachvollziehbar durch die Kurven – ein Karriere-Modus erlaubt sogar detaillierte Mechaniker-Einstellungen. Frech: Die superkurze Anleitung schweigt sich aus über so ziemlich alle Details des Spiels. ➔ CB



Jetzt wird's schmutzig: Mit feinen Drifts verdeckt ihr die Kameralinse.

PS2 Testergebnis

WORLD OF OUTLAWS SPRINT CARS				
Genre: Rennspiel		Erscheint: erhältlich		SPIELSPASS
Preis: ca. 15 Euro		Alter: frei		
STEUERUNG: 8/10		GRAFIK: 5/10		61
UMFANG: 6/10		SOUND: 7/10		
Exoten-Rennspiel auf schlammigen Rundkursen – ganz nett.				

Road Rage 3



Sieh' mal einer an: Fahrzeuge von Honda, Toyota & Co. – schlummert etwa ein "Gran Turismo"-Klon in der Grabbelkiste? Leider nein, denn ein Blick unter die Motorhaube offenbart erhebliche Mängel: Ihr flitzt mit rund 30 Kutschen auf einer Hand voll Bergstrecken herum und versucht, die zwei tranig herumschlitternden Gegner zu "kassieren". Inmitten der flimmernden Berge driftet ihr auf Teufel komm raus. Die Seifenkisten-Fahrphysik der hässlichen Japano-Kutschen lässt aus anfänglichem Spaß schnell das große Gähnen werden. Stellt euch ein zu drei Prozent fertig gestelltes "Gran Turismo 3" vor – würdet ihr dafür 'nen Zwanziger locker machen? ➔ CB



📌 Immer den Berg hoch: Ab der Hälfte geht's wieder abwärts.

PS2 Testergebnis

ROAD RAGE 3				34		
Genre: Rennspiel		Erscheint: erhältlich			SPIELSPASS	
Preis: ca. 20 Euro		Alter: frei				
STEUERUNG: 6/10		GRAFIK: 4/10				
UMFANG: 4/10		SOUND: 3/10				
Superkurzes, simples Rennspiel mit flimmernder Spar-Optik.						


Snowboard Racer 2

Wenn Luis Trenker wüsste, welch Schindluder hier mit den Alpen getrieben wird – er würde die Entwickler nackig vom höchsten Gletscher schubsen. In öder Optik lenkt ihr eure Boarder auf sechs simpel dargestellten Strecken ins Tal. Entweder, ihr fahrt auf Zeit (dann gibt's keine Tricks), oder ihr sammelt im Halfpipe-Modus Punkte. Leider ist das Tricksystem träge und bar jeglicher Finessen. Die grobe, flächig weiß gehaltene Flimmergrafik passt dabei perfekt zum trostlosen Rest. Fazit: Ideal für Kleinkinder und Grobmotoriker, die sowieso kein "echtes" Tricksystem bedienen könnten. Alle anderen spielen eine der ebenfalls günstigen "SSX"-Episoden. ➔ CB



📌 Ein kleiner Trost: Trotz aller Mängel läuft das Spiel butterweich.

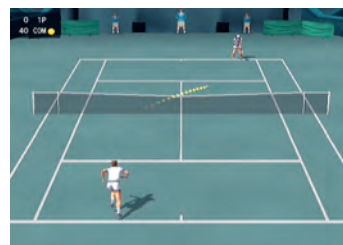
PS2 Testergebnis

SNOWBOARD RACER 2				 <
-------------------	--	--	--	--

Tennis Court Smash



Millionär werden, auf dem Mond landen, gute Tennisspiele programmieren – drei Herausforderungen, an denen viele Menschen kläglich scheitern. Zumindest die Sache mit den Tennisspielen sollte theoretisch nicht so schwer sein, tatsächlich sind aber 90 Prozent der PS2-Tennissames Müll! "Tennis Court Smash" bildet da keine Ausnahme. Die Grafik wirft mit einer Hand voll Animationen, lächerlich detailarmen Spielern und hässlichen Replays die Frage auf, ob das Machwerk auch auf der PSone läuft. Die simple Steuerung konzentriert sich aufs Wesentliche (das ist positiv gemeint), dadurch verlaufen die Ballwechsel aber so spannend wie eine Runde Briefmarkenkleben. Unser Tipp: Fenster weit öffnen, Spiel nehmen, weit ausholen... ➔ SZ



📌 Nicht nur aus der Ferne siehts einfach hässlich aus.

PS2 Testergebnis

TENNIS COURT SMASH				24		
Genre: Tennis		Erscheint: erhältlich			SPIELSPASS	
Preis: ca. 15 Euro		Alter: frei				
STEUERUNG: 4/10		GRAFIK: 1/10				
UMFANG: 4/10		SOUND: 4/10				
Filzball-Gurke mit unfreiwillig hohem Comedy-Faktor.						

The Sniper 2

Ein "Silent Scope"-Klon? Wohl eher ein billiger Abklatsch, denn nach einigen peinlichen Introschnipseln in PSone-Optik zielt ihr gleich auf diverse Knallköpfe, die sich irgendwo in den Weiten der trostlosen Umgebung verstecken. Trefft ihr, ist der Level nach ungefähr zwei Sekunden Spielzeit vorbei. Trefft ihr nicht (zum Beispiel, weil ihr den Pixel-Ganoven auch beim zehnten Versuch partout nicht finden könnt), ist das Spiel vorbei. "Sniper 2" löste in der OPM2-Redaktion heftige Reaktionen aus, absolut jeder Testspieler wurde abwechselnd von Lachanfällen und Brechreiz geplagt. Unser einstimmiges Urteil: "Sniper 2" ist mit großem Abstand die unverschämteste Spiele-Niete, die je für die PS2 veröffentlicht wurde. ➔ CB



📌 Könnt ihr was erkennen? Wir auch nicht – und gehen jetzt kotzen.

PS2 Testergebnis

THE SNIPER 2				3	
Genre: Müll		Erscheint: erhältlich			SPIELSPASS
Preis: ca. 20 Euro		Alter: ab 16			
STEUERUNG: 1/10		GRAFIK: 2/10			
UMFANG: 1/10		SOUND: 2/10			
Abzocke: Müll-Titel, bei dem euch das kalte Grausen packt.					

PlayStation®2



PAL

Arc

TWILIGHT OF THE SPIRITS™



SONY



Gelungene Mischung aus Rollen- und Strategiespiel mit zwei verschiedenen Helden, toller Grafik und hervorragender Lokalisierung.
Play the PlayStation 01/04

Ein spitzenmäßiges Rollenspiel mit durchdachtem Kampfsystem und sehr gutem Soundtrack.
PlayZone 02/04

Nur selten finden epische Rollenspiele ihren Weg nach Deutschland.
Und wenn, dann auf dem GBA.
Arc: Twilight of the Spirits beendet die Flaute – zumindest auf der PS2.
Gamepro 02/04

Jetzt im Handel.
www.playstation.de



OPM2 – Leserforum

Habt ihr Fragen zur PlayStation2? Oder wollt ihr einfach eure Meinung zu einem aktuellen Thema loswerden? Das Leserforum ist eure Plattform.

King of Style

Habt ihr eigentlich Infos zu "King of Style 2004", dem ultimativen "Tony Hawk's Underground"-Contest? Gelten die gleichen Regeln wie beim letzten Mal ("THPS 3"-Wettbewerb)? Denn ich habe Angst, den einen Lauf, den man damals hatte, zu verhaufen. Finden die Vorrunden wieder in den gleichen Städten statt? Mit 101 Millionen Punkten mache ich mir Hoffnungen aufs Finale.
MYKEY (ONLINE-NICKNAME)

OPM2: Deine Angst können wir dir leider nicht nehmen, wie beim letzten "King of Style"-Wettbewerb hast du auch diesmal nur einen Lauf, um dein Können unter Beweis zu stellen. Es ist aber erlaubt, vor diesem Lauf dreimal zu trainieren. Die Vorrunden finden in folgenden Städten statt: Karlsruhe, Hamburg, Köln, Berlin, München, Leipzig, Nürnberg und Dortmund. Genaue Daten findest du im OPM2 Ausgabe 04/2004 auf Seite 22.



.hack: on- oder offline?

Ich habe eine Frage zu ".hack: Infection". Ihr schreibt: "Originelles Online-Rollenspiel im Offline-Modus." Bedeutet das, dass man für dieses Spiel nun nicht mit der PS2 online sein muss? Mich verwirrt das etwas. Ich habe hier in unserem Kaff nämlich keine Möglichkeit, mit der PS2 online zu gehen, bin aber sehr neugierig auf das von euch beschriebene Online-Flair dieses Spieles.
LUCIA

OPM2: Zugegeben, der von dir zitierte Textausschnitt ist tatsächlich leicht verwirrend, aber das liegt in der Natur des Spiels. In ".hack Infection" bist du der Spieler eines Online-Games und trittst im simulierten (!) Internet gegen Rivalen an, versendest E-Mails an Freunde und tauschst Gegenstände. Es handelt sich hier also um ein Spiel im Spiel, bei dem aber nicht nur die virtuelle, sondern auch die reale Welt besucht werden kann. ".hack infection" benötigt keinen Internetanschluss, alles was im Spiel ans Internet erinnert, ist simuliert!

AR-MAX, FFX-2 und PSP

Ich habe da mal zwei Fragen an euch: 1. Wo gibt es die deutsche Action-Replay-2-Update-CD zu bestellen und wie viel kostet sie? 2. Wann erscheint die "FFX-2" Komplettlösung in Deutschland?

Ich würde mich auch sehr darüber freuen, wenn ihr mehr Infos über die PSP brähtet.
ROMAN FALKENBERG

OPM2: 1. Das Action-Replay-Update solltest du bei den meisten Elektronikmärkten und Videospiel-Händlern finden, die auch das Basis-Action-Replay-MAX verkaufen. Es wird unter der Bezeichnung "Action Replay MAX Upgrade" geführt, die Artikel-Nummer lautet DA 963718.

2. Das offizielle "FFX-2"-Lösungsbuch ist bereits erschienen und kostet 14,99 Euro. Die ASIN-Nummer lautet 1903511542. Wirf auch einen Blick auf unseren Lösungsbuchtest auf Seite 114.

Auch wir würden gerne mehr über die PSP wissen, doch zurzeit sind nur einige technische Details bekannt. Diese lassen zumindest Spekulationen über die Fähigkeiten der tragbaren Multimedia-Maschine zu. Adaptionen von PS2-Spielen wären möglich, sollen aber vermieden werden. Auf der E3 im Mai wird die PSP erstmals vorgestellt, dann liest du auch mehr PSP-Infos im OPM2.



Terminprobleme

Ich ärgere mich über die unzuverlässigen Terminangaben der Spielehersteller. "Tomb Raider: The Angel of Darkness" und "Baldur's Gate: Dark Alliance 2", welche zimal verschoben wurden, sind gute Beispiele dafür. Außerdem nervt's, dass die meisten guten Spiele alle zur gleichen Zeit kommen, nämlich zu Weihnachten! Kein Mensch kauft sich zehn Spiele auf einmal, das ist verrückt!

HARRY DINGER

OPM2: Dein Ärger über die Erscheinungstermine ist verständlich, aber manchmal kommen den Entwicklern unerwartete technische Probleme in die Quere, die eine Terminverschiebung notwendig machen. Manchmal werden aber auch fertige Spiele zurückgehalten, um sie zu einem anderen Zeitpunkt zu veröffentlichen. Sei es, weil sie sonst in den direkten Kampf mit einem stärkeren Konkurrenzprodukt geraten würden oder weil man weiß, wann Kunden am meisten Geld ausgeben, nämlich an Weihnachten. Womit wir bei deinem dritten Problem wären. Auch wir würden uns über mehr Tophits im Frühling und im Sommer freuen, damit nicht alles so geballt am Ende des Jahres kommt.

PES 3 oder FIFA 2004?

Ich möchte mir bald ein neues Fußballspiel für die PS2 holen. Ich schwanke aber zwischen "FIFA 2004" und "Pro Evolution Soccer 3". Könnt ihr mir sagen, welches Spiel den höchsten Spaßwert hat?
KEVIN

OPM2: Die Frage ist schnell beantwortet: Wirf mal einen Blick in die Testeinleitung. Hier nennen alle Redakteure ihr aktuelles Lieblingsspiel und die Vertreter der "PES"-Serie sind Dauergäste in diesen persönlichen Hitlisten. Wir raten dir also auf jeden Fall zu "PES 3", auch wenn "FIFA 2004" grafisch und akustisch mehr Eindruck schindet.



PS2-Technik-Forum

Registrierungsstress bei Socom 2



Ich habe ein Problem mit "Socom 2". Wenn ich online spielen will und dann meinen Nicknamen eingebe, muss ich ihn registrieren. Aber das Spiel zeigt mir dann immer an, dass ein Registrierungs-Fehler aufgetreten ist und ich komme wieder zum Eingabebildschirm zurück. Ich habe es schon mit mehreren Namen probiert, darunter auch meinen Central-Station-Nick, aber ich bekomme immer dieselbe Meldung. Was kann ich tun, um online zu spielen?

MARTIN

OPM2: Zum Online-Start von "Socom 2" gab es einige kleinere Fehler auf dem europäischen Server. Beginn z.B. der Central-Station-Name mit einem großen "B", resultierte daraus ein Netzwerkfehler. Abhilfe: Logge dich einfach mit einem klein geschriebenen "b" ein. Ohne Central-Station-Registrierung kommst du jedoch gar nicht auf den "Socom 2"-Server. Auch registriert das Spiel Daten von Schummel-CDs wie Action-Replay-2, Action-Replay-MAX und Xploder auf deiner Memory Card. Hierdurch will Sony schon im Vorfeld mögliche Cheater daran hindern, sich einzuwählen. Diese Daten musst du von der Memory Card löschen.

Gran Turismo 4 und Linux?

Ich habe gehört, dass "Gran Turismo 4" als Bundle mit Festplatte erscheinen soll. Ich wollte nun wissen, ob in diesem Paket auch Linux enthalten ist? Und wenn nicht, ob es dann besser wäre, die Festplatte einzeln mit Tastatur, Monitorkabel und Linux zu kaufen?

DANIEL PETERS



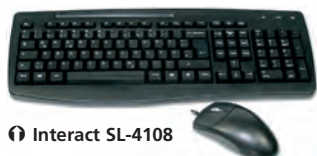
OPM2: Dieses "Gran Turismo 4"-Bundle ist eine Fehlinformation. Wo hast du das gehört? Schließlich ist das Linux-Kit kein billiges Zusatzprogramm, das man einfach mal so irgendwo beilegt. Es richtet sich ausschließlich an erfahrene Programmierer, die sich schon mit der Materie auseinander gesetzt haben. Wenn du das Linux-Kit haben möchtest, musst du im Internet die Seite www.linuxplay.com besuchen und online eines bestellen. Der Vertrieb erfolgt ausschließlich über diese Webseite.

Tastatur gesucht

Ich habe eine Frage bezüglich der Tastatur, die ihr im OPM2 03/2004 im Leserforum abgebildet hattet. Wo gibt es die denn zu kaufen? Ich war in allen möglichen Geschäften, dort konnte mir aber auch niemand weiterhelfen.

DRIVER2K

OPM2: Die Tastatur kommt von Interact und wird zusammen mit einer Maus als Set für 19 Euro verkauft. Die Produktbezeichnung lautet "PS2 Keyboard Set USB SL-4108". Das Preis-Leistungsverhältnis ist bei diesem Set sehr gut. Wenn du etwas mehr ausgeben möchtest, empfehlen wir die hochwertigen PS2-Tastaturen von Logitech. Vor allem der Logitech NetPlay Controller, eine Kombi aus vollwertiger Tastatur und Controller, ist ein nützliches Werkzeug für Online-Spieler. Mit 70 bis 80 Euro ist das Teil aber sehr teuer.



Interact SL-4108



Logitech NetPlay C.

Fragen? Dann schreibt an:

Cypress GmbH, OPM2 Leserbrief

Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg

Fax: 0931 - 40 69 115

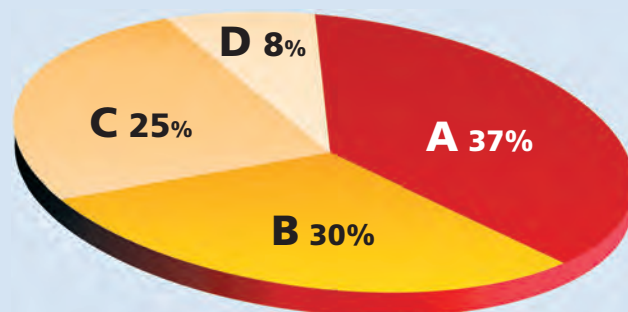
E-Mails: leserbriefe@opm2.de

Aus Zeitgründen ist es uns nicht möglich, alle Briefe persönlich zu beantworten. Auch individuelle Tipps zu Fragen rund um die PS2 können wir nicht verschicken. Wir bitten um Verständnis. Euer OPM2-Team.

Online-Umfrage

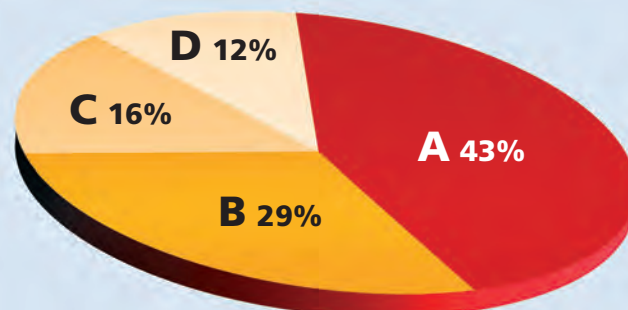
Freut ihr euch auf den PSP?

- A Kommt auf den Preis an. 37 %
- B Ja, das Ding muss her. 30 %
- C Nur wenn's wirklich was taugt 25 %
- D Nein, hab' schon einen Game Boy 8 %



Wollt ihr lieber Fortsetzungen oder komplett neue Spiele?

- A Fortsetzungen ja, aber dann bitte mit Innovationen 43 %
- B Nur, wenn die Fortsetzung deutlich besser ist als der Vorgänger 29 %
- C Fortsetzungen find' ich geil 16 %
- D Hätte lieber komplett neue Spiele. 12 %



OPM2-Forum

Live dabei auf www.opm2.de



Aktuell, schnell, spannend!



PlayStation2 Tipps & Tricks

Probleme mit dem Endgegner? Oder hängt ihr an einer Stelle fest? Mit unseren Cheats und Passwörtern sorgen wir für mehr PS2-Spaß – ohne Frust.

Der Inhalt

Cheats

Bad Boys 2	108
Champions of Norrath.....	110
Die Geistervilla.....	110
Medal of Honor: Frontline (Platinum).....	108
MX Unleashed	109
Spy Hunter 2.....	109
Urban Freestyle Soccer.....	108
Star Trek: Shattered Universe	110
Wrath Unleashed	110

Action-Replay-Codes

Final Fantasy X-2.....	112
------------------------	-----

Komplettlösungen

Final Fantasy X-2.....	126
Socom 2: U.S. Navy Seals.....	116

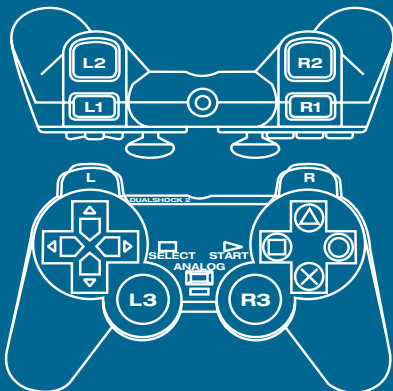
Cheatkarten

Die Sims (Platinum)	129
James Bond 007: Alles oder Nichts.....	129

Lösungsbücher

Breath of Fire: Dragon Quarter	114
Final Fantasy X-2.....	114
XIII	114

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.



☛ Cheat-Menü: Hier aktiviert ihr die Schummereien indem ihr ➔ drückt.

Bad Boys 2

Helft den bösen Jungs auf die Sprünge und aktiviert mit unserer Tastenkombination alle Cheats des Actionspiels. Im Bildschirm, in dem "Press Start" aufleuchtet (vor dem Hauptmenü), gebt ihr zügig diese Kombination ein.

..... ⬢, ↑, ⬢, ⬢, ➔, ↓

Habt ihr alles richtig gemacht, ertönt ein Schuss, der euch die richtige Eingabe bestätigt. Begebt euch nun ins Hauptmenü, um dort den Punkt "Police HQ" zu wählen. Hier findet ihr auch das Cheat-Menü, in dem ihr alles aktivieren könnt.

Urban Freestyle Soccer

Cheats

Startet das Spiel und wechselt vom Hauptmenü in die Extras. Dort findet ihr die Rubrik Codes. Gebt die aufgeführten Kombinationen ein und bestätigt diese jeweils mit der Funktion o.k. Korrekt eingetragene Codes werden unten im Screen durch eine kurze Einblendung bestätigt.

Alle Spielmodi GM20PEN8

Alle Teams A11T3AM5

Maximale Fähigkeiten ... MAXSKILL

Micro Soccer Z26BEXW8

Neues Objekt E06J3CT5

Unendlich Turbo SPEEDY01

Streetballerteam 5Y104D9A

Schwache Gegner WIMP_A.1

Medal of Honor: Frontline – Platinum

Auch zur Platinum-Version von EAs brilliantem Soldaten-Epos gibt es eine ganze Reihe von Cheats. Diese müssen im Options-Menü (Kopfhörer) einfach in die alte Enigma-Chiffriermaschine eingehackt werden (die Schreibmaschine, die mit "Passworte" bezeichnet ist). Ein Aufleuchten der grünen Lampen zeigt an, dass ein gültiges Passwort bzw. ein Cheat eingegeben wurde. Die Cheats müssen anschließend im Bonus-Menü einzeln aktiviert werden.

BULLETZAP Kugelsicher

ORANGUTAN ... Schaltet die 2. Mission frei

BABOON Schaltet die 3. Mission frei

LEMUR Schaltet die 5. Mission frei

GORILLA Schaltet die 6. Mission frei

DAWOIKS

Dieser Code schaltet alle Cheats an der Enigma-Maschine auf einmal frei.

Unverwundbarkeit

Während einer Mission in den Pausen-Modus gehen und dort

..... ⬢, L1, ⬢, R1, ⬢, L2, Select, R2

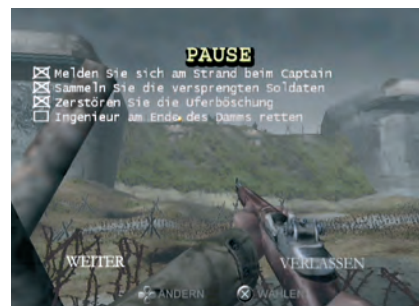
drücken. Das Spiel geht automatisch weiter und ihr seid ab sofort unverwundbar.

Unendlich Munition

Während einer Mission in den Pausen-Modus gehen und dort

..... ⬢, L2, ⬢, L1, Select, R2, ⬢, Select

drücken. Das Spiel geht automatisch weiter und ihr besitzt ab sofort für jede Waffe unendlich viel Munition.



☛ Unverwundbarkeit sowie unbegrenzte Munition aktiviert ihr im Pausenmenü.

PLAYSTATION2-CHEATS



ⓘ Praktisch: Mit dem richtigen Cheat prallen die Kugeln an eurem G-8155 ab.

Spy Hunter 2

Mit unseren Schummeleien lassen sich die fiesen Terroristen der NOSTRA einfacher bekämpfen. Greift Alec Sects unter die Arme und spendiert ihm einige nützliche Features:

Unendlich Munition

Pausiert das laufende Spiel und gebt die folgende Tastenkombination zügig ein

..... R1, L1, R2, R2,
L2, R1, L1, R2, L2

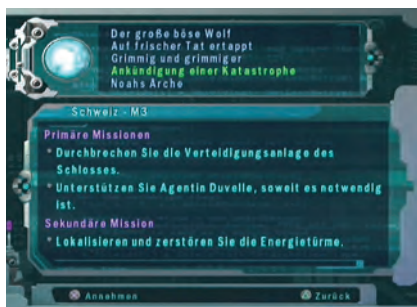
Habt ihr alles richtig gemacht, ertönt ein heller Gong.

Unverwundbarkeit

Wechselt in das Pausenmenü und gebt die folgende Tastenkombination ein

..... L1, L1, L1, R2,
L1, R1, R1, L1, R2

Ein heller Ton bestätigt die korrekte Eingabe.



ⓘ Alle Missionen sind anwählbar, wenn ihr den Code richtig eingegeben habt.

Alle Missionen und Waffen freischalten

Um alle Missionen und Waffen freizuschalten, drückt ihr im Anfangsmenü folgende Tasten

..... L1, R2, L2, R1,
R1, L2, R2, L1

Ein Ton erklingt, wenn der Cheat aktiviert ist.

MX Unleashed

Alle Wettbewerbe im Karriere-Modus freischalten

Um den Cheat einzugeben, geht ihr vom Hauptmenü aus in die Optionen und aktiviert dort den Punkt Cheat Codes. Unter "Unlock Career Completion" gebt ihr den Code

..... CLAPPEDOUT

ein. Im Karriere-Modus stehen euch nun sämtliche Rennen und Freestyle-Events zur freien Auswahl.

Profi-Physik freischalten

Der folgende Cheat erschwert die Steuerung! Gebt im Cheat-Codes-Menü unter dem Punkt "Unlock Pro Physics" Folgendes ein

..... SWAPPIN

Hersteller-Hotlines



Hier findet ihr eine Auflistung der wichtigsten Hotline-Nummern der Spielehersteller. Beachtet, 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
Festnetztarif	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

Game-Press Verlag

Grunewaldstr. 44
10825 Berlin
(U-Bhf. Bayerischer Platz)
Tel/Fax: 0700-426377377
(€ 0,12 pro Minute)

Spieleberater

Lösungsbücher
www.game-press.de

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 €



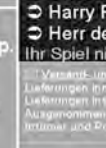
Offizielle Lösung
Splinter Cell 2
150 bebilderte Seiten
inkl. Extras, Secrets
und Tipps & Tricks
14,95 €



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



Inoffizielle Lösung
Arc: Twilight of the Sp.
70 bebilderte Seiten
inkl. detaillierter Lösung,
Tipps & Tricks und Extras
4,95 €



! Über 700 Lösungen für alle Systeme ständig auf Lager !

!!! Lösungen ab 4,95 !!!

Nachfolgend eine kleine Auswahl aus unserem Angebot:

- Baldurs Gate: Dark Alliance 1
- Baphomets Fluch 1 & 2 oder 3
- 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)
- Legia 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
Spiele
Zubehör

Ihr Spiel nicht dabei? Einfach im Fachhandel oder direkt bei uns nachfragen.
Versand- und Zahlungsbedingungen:
Lieferungen innerhalb Deutschlands zzgl. 2,50 € Portokosten (Briefmarken) bzw. 6 € Paket (1 kg).
Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse (ab) zzgl. 4 € Portokosten.
Ausgenommen die besonders gekennzeichneten.
Internat. und Preisänderungen vorbehalten.

- Händleranfragen erwünscht -

Champions of Norrath

Wichtige Tipps für ein erfolgreiches Abenteuer

■ Bei Feindkontakt solltet ihr euch – falls es die Umgebung zulässt – in enge Räume oder Türen stellen, damit ihr die Feinde nacheinander bearbeiten könnt. Ansonsten hättet ihr alle Gegner auf einmal vor euch und das würde den Kampf unnötig erschweren.

■ Sammelt stets alle Items, Rüstungen und Waffen ein, die ihr auf eurer Reise findet. Selbst dann, wenn es euch nicht wichtig erscheint. Im Shop lässt sich jeder Gegenstand in bare Münze "verwandeln".

■ Das Geld, das ihr mit dem Verkauf von Items verdient oder auf dem Schlachtfeld gefunden habt, solltet ihr hauptsächlich für Mana- und Heiltränke ausgeben. Ausreichend Regenerationstränke am Mann zu haben ist wichtiger als eine teure Waffe.

■ Apropos Waffen: Auf dem Schlachtfeld lassen die Monster genügend gute Waffen und Rüstungen fallen, so dass ihr euch eigentlich nichts kaufen müsstet. Insbesondere auf mit blauer oder gelber Schrift gekennzeichnete Items solltet ihr ein Auge haben. "Blaue Items" sind mit magischen Effekten versehen und besitzen oft brauchbare Bonuseffekte. "Gelbe Items" sind einzigartige Gegenstände, die es kein zweites Mal gibt. Auch diese Gegenstände besitzen einen magischen Effekt.

■ Lasst während eures Abenteuers stets die Karte eingeblendet. Am besten in Miniatur-Ansicht, damit sie nicht so viel von der Sichtfläche versperrt. Wenn ihr nun beispielsweise einen Dungeon erkundet, schenkt der Map besonders viel Aufmerksamkeit. Ihr könnt darauf versteckte Gänge und Räume ausfindig machen, die ihr ohne Karte gar nicht erkennen würdet.

■ Auch solltet ihr darauf achten, mindestens eine Portal-Schriftrolle im Inventar zu haben. Bemerkt ihr, dass ihr einen Kampf verlieren werdet, könnt ihr euch damit aus der aussichtslosen Lage befreien, euch in



☛ Nehmt unbedingt immer reichlich Heiltränke mit, um stets gewappnet zu sein.

die Stadt "beamen" und mit ausreichend Heiltränken zurückkehren.

■ Besitzt ihr eine Waffe oder einen Zauber, die Kälteschaden anrichten, solltet ihr diesen möglichst bei Kämpfen einsetzen, bei denen ein gegnerischer Heiler in der Nähe ist. Dieser Effekt zerfetzt die Gegner oftmals in 1000 Stücke. Auf diese Weise haben die Heiler keine Chance, die erlegten Monster wiederzubeleben. Habt ihr diesen Effekt nicht in eurem Repertoire, solltet ihr den Heiler zuerst ins Jenseits befördern.

■ Bewegt ihr euch auf Arealen, auf denen Patrouillen eures Reiches umherwandern, solltet ihr darauf achten, dass nicht allzu viele der Soldaten sterben. Die Überlebenden begleiten euch ein kleines Stückchen und greifen natürlich im nächsten Kampf verstärkend ein.

Die Geistervilla

Startet das Spiel und haltet im normalen Spielverlauf die Taste ➔ gedrückt. Während ihr diese gedrückt haltet, gebt ihr die folgenden Codes einfach ein.

Unverwundbar

..... □, ○, ○, ○, ○, □, ○, △, ×

Waffen verstärken

..... □, □, △, △, ○, ○, ○, ×

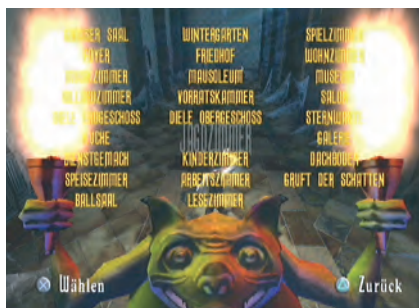
Levelanwahl

(Diese findet ihr im Pausemenü)

..... ○, ○, □, △, △, □, ○, ×



☛ Haltet die Augen offen und sucht nach seltenen und einzigartigen Waffen.



☛ Dank Levelanwahl dürft ihr in alle Spielabschnitte springen.



☛ Star Trek: Hier werden die Cheats eingegeben. Die Bestätigung erscheint oben rechts.

Star Trek: Shattered Universe

Startet das Spiel und wechselt zur Brücke. Gebt hier die aufgeführten Tastenkombinationen zügig ein. Korrekte Eingaben werden mit einer Meldung oben rechts im Screen bestätigt.

Alle Ränge und Abzeichen freischalten

..... L1, R1, L1, ○, R1, △, L1, Select

Alle Missionen freischalten

..... R1, L1, ○, □, L1, R1, △, Select

Alle Schiffe freischalten

..... L1, □, L1, □, R1, R1, ○, Select

Unverwundbarkeit aktivieren

..... L1, ○, L1, R1, △, △, ○, Select

Schwierigkeitsgrad "Kobayashi Maru" aktivieren

..... L1, △, L1, L1, □, △, R1, Select

Wrath Unleashed

Cheats

Gebt die folgenden Tastenkombinationen im Start-Screen des Spiels ein.

Doppelte Gesundheit und doppelte Geschwindigkeit

(Nur für Versus-/Team Kämpfe)

..... ↓, ↓, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↑, →, ←, □

Große Stratmap Charaktere

..... ←, □, ↑, ○, →, △, ↓, △



☛ Gebt die Tastenkombinationen hier im Start-Screen des Spiels ein.



665 Spiele in der Testübersicht

Die komplette Übersicht aller PS2-Spiele plus 55 Seiten Tipps & Lösungen

PlayStation 2 - Das offizielle Magazin

Das einzige Magazin mit spielbaren PlayStation 2-Demoversionen

13 spielbare PS2-Demos

Need for Speed: Underground, Rainbow Six 3, PES 3, James Bond: Alles oder Nichts uvm.



Action-Replay-2-Codes



Cheaten leicht gemacht. Mit einem Action-Replay-2 könnt ihr euren Spielen so richtig Beine machen. Wir liefern euch die neuesten Codes.

Final Fantasy X-2

PAL-Balken geben in lokalisierten Spielversionen immer wieder Anlass zur Kritik. Deswegen wollen wir zukünftig allen Besitzern des Action-Replay-2 und AR-MAX so genannte PAL2NTSC- und Fix-Codes liefern. Diese Codes bewirken zwei Dinge: Erstens wird das Spiel beschleunigt und zweitens verschwinden ärgerliche PAL-Balken.

Die aufgeführten Y-Fixes sorgen zudem dafür, dass das Bild zentriert auf der Mattscheibe dargestellt wird. Damit gehören zusammengestauchte Charaktere der Vergangenheit an.

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... 12K4-CJR8-FJ9KH
..... XV5K-PAG2-PFPQY
..... 2XNX-MQJZ-NDY0N
..... ZFMZ-GW7C-Z81D1
..... Y14W-WZCT-9ZNNK

60Hz-Modus

PAL-Balken werden reduziert. Unbedingt auch einen der Y-Fixes benutzen. Diese bewirken, dass das Bild besser zentriert dargestellt wird.

..... J024-WRFR-PRCPD
..... 1GRN-GPT1-7ZEW8

Y-Fix-Spielszenen

Zusammen mit dem 60Hz-Modus-Code verwenden. Bild wird in Spielsequenzen besser zentriert.

..... PJDJ-GZ7Q-58E9G
..... GRUR-ZPBT-YBAE6
..... CPJT-WF5D-GWE31
..... BFRT-JZFD-NK2JT
..... A49A-P4B7-3FP9C
..... 437G-QMKF-6K8JV
..... QG9Y-A4TV-1UYEQ

Y-Fix-Menüs

Zusammen mit dem 60Hz-Modus-Code verwenden. Bild wird in den Menüs besser (aber nicht perfekt) zentriert.

..... 67G9-ZZE1-XVMT2
..... PT1H-UKCC-7JPDx
..... RXZX-TKVF-ABDTH
..... TKXJ-Z3RV-QZ8P0
..... WYCP-7RE5-D0FPX
..... EQ23-K5PF-F285R
..... R771-DCZ1-TMM83

Alternativer Y-Fix

Zusammen mit dem 60Hz-Modus-Code verwenden. Das angezeigte Bild wird besser zentriert. Wird der alternative Y-Fix eingesetzt, müssen die beiden anderen Y-Fix-Codes deaktiviert sein!

..... 1EHB-82VH-H9DGE
..... EP7V-9DVJ-ZTC6Q
..... ZFUC-4RXT-9BJMN
..... 8BPQ-6VZT-UWHUY
..... TXQF-9WGX-KYGUV

Hauptcode für Lebensenergie und MP

Dieser Code muss unbedingt als Block aktiviert sein, damit die nachfolgenden Codes funktionieren.

..... X7HV-ZG3H-2BQ3N
..... 5XQA-TP9D-2K0W9
..... 0KAP-C148-V5TD2
..... Z0YG-G4QQ-7B3R3
..... BH3J-13V1-ZRH2Z
..... GX0T-RHMM-X192X
..... HF6N-MRVH-WG7XF

Lebensenergie

..... 8C9V-V21X-UN0YW
..... RYV2-5M3U-THEW4
..... JXPG-D18M-EA5D4
..... R17P-69M5-6ZDW0

Unbegrenzt MP

..... 2UFA-GBDY-WWHTF
..... M2UQ-0DAW-WUYVJ
..... ETX0-3KYT-ZXA2M
..... Q6VF-Y0TN-JE4E1

Maximal GIL

..... ZEA4-44ER-G3HG9
..... EYKH-JFRW-2M9W2

Schnellerer Erfahrungsaufstieg

..... 4ZZ3-4B41-GUDF5
..... NW74-T420-YGBVZ

Gegenstände unbegrenzt benutzen

..... R4H8-E2C6-F7P2N
..... VT1V-XAVZ-PYWGH

Zeitlimits deaktivieren

..... 83WV-KT4V-KQ911
..... XFUV-WAKW-UGEM0

Zufallskämpfe abschalten

..... BQ7D-RE8Q-VW5A0
..... 71PH-B3X1-Q1TAW

9.999 HP

..... 2FWA-90T7-0Q5XF
..... 6QAD-CBNJ-HFPKU

999 MP

..... YM75-HC3U-ZFHVK
..... QFWZ-BTGZ-FW45R

Alle Charaktere besitzen max. Stats

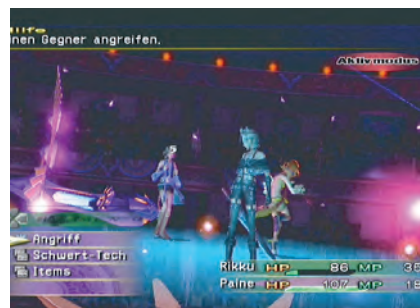
..... 30GW-YTUX-RCPCU
..... XETF-GTQQ-CU0GC
..... NXUC-W03N-6HQPE
..... RZ5P-BX3D-TQKJ0
..... FVFD-K943-PYWMG
..... W4NX-DJU6-Y0HR2
..... RRJH-GFPU-NBJTJ
..... DJ5Q-1D6N-588XV



FF X-2 (U.S.-Version): Der gesamte Bildschirm ist ausgefüllt.



FF X-2 (dt. Version): Zwar ist das Bild angepasst, trotzdem stören die PAL-Balken.



FF X-2 (dt. Version mit AR2): Dank des Codes wird das Bild besser ausgefüllt.

PlayStation®2



PAL

FORBIDDEN SIREN



Für Siren braucht ihr Nerven wie Drahtseile.

Play the PlayStation 10/03

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

PlayZone 02/04

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

MANIAC 10/03

Ab März im Handel.

www.forbidden-siren.com



Lösungsbücher im Test

Schnell zum Lösungsbuch:
Führt euer Händler ein Lösungsbuch nicht, kann er es mit Hilfe der ISBN-Nummer bestellen.

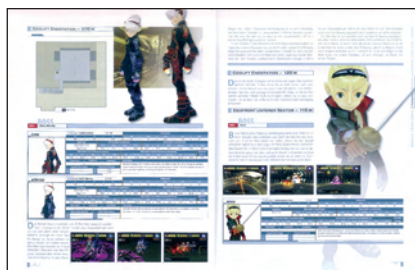
**Unverzichtbare Helfer – oder nur überflüssiger Luxus für viel Geld?
OPM2 nimmt drei aktuelle Lösungsbücher unter die Lupe.**

Breath of Fire: Dragon Quarter



Capcoms "Breath of Fire"-Reihe muss sich hinter den Squaresoft-Abenteuern wirklich nicht verstecken. Das Lösungsbuch von Future-Press führt euch sicher durch den fünften Teil der Serie. Auf 164 Seiten erfahrt ihr alles rund ums SOL-System. Alle Geheimnisse werden aufgedeckt und die detaillierten Monstertabellen liefern euch wichtige Tipps für die Kämpfe. Auch wurde an viele, einfach gegliederte Übersichtskarten ge-

dacht. Leider sind einige der verwendeten Screenshots aus dem Spiel etwas zu klein geraten. Und ein Schlagwortverzeichnis sucht man im Buch leider vergebens.



PS2 Buch-Test

BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER – D. OFF. LÖSUNGSB.

VERLAG	FuturePress
UMFANG	164 Seiten
PREIS	ca. 15 Euro
ISBN-NUMMER	9-783937-336053
HOMEPAGE	www.future-press.com
VERSTÄNDLICHKEIT	10/10
INFOGEHALT	10/10
AUFMACHUNG	9/10
PREIS/LEISTUNG	9/10

Rundum gelungen und trotz kleiner Kritikpunkte für jeden Fan der Reihe empfehlenswert.

Final Fantasy X-2 – Das Offizielle Lösungsbuch



Alle Geheimnisse im Spielverlauf zu finden, ist fast unmöglich. Hier werdet ihr an die Hand genommen und sicher durch das gesamte Spiel geführt. Während die Sprache ausnahmslos freundlich und sachlich gehalten ist, ist das Buch grafisch wunderschön gestaltet. Ein praktischer Quickfinder erleichtert die Orientierung im Buch selbst, daneben ist für den professionellen Umgang mit dem Hilfsmittel auch ein Schlagwortverzeichnis vor-

handen. Da das Lösungsbuch außerdem alle Karten und Übersichtstabellen enthält, sind wir nach der Lektüre restlos überzeugt und küren es zur Pflichtanschaffung!



PS2 Buch-Test

FINAL FANTASY X-2 – DAS OFF. LÖSUNGSBUCH

VERLAG	piggyback
UMFANG	238 Seiten
PREIS	ca. 15 Euro
ISBN-NUMMER	1-903511-54-2
HOMEPAGE	www.piggyback.de
VERSTÄNDLICHKEIT	10/10
INFOGEHALT	10/10
AUFMACHUNG	10/10
PREIS/LEISTUNG	10/10

Genial, genial, einfach nur genial! Alle Final-Fantasy-X-2 Fans müssen hier zuschlagen.

XIII – Das Offizielle Lösungsbuch



"XIII" ist ein cooles Spiel mit einem ganz eigenen, Stil. Diesen einzufangen, haben sich die Macher des vorliegenden Offiziellen Lösungsbuches vorgenommen und kurzerhand eine Lösung im Stil von Comics erstellt. Ein großes Bild reiht sich ans nächste, alle werden durch kurze Texte erläutert.

Karten? Gegnertabellen? Sonstige Informationen? Leider alles Fehlanzeige! Als kostenlose Dreingabe zum Spiel würde das

Buch zwar seine Berechtigung haben, knapp fünfzehn Euro für den Schinken zu verlangen, halten wir hingegen für dreist. Sorry – durchgefallen.



PS2 Buch-Test

XIII – DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

VERLAG	MCES Publishing/Frankr.
UMFANG	124 Seiten
PREIS	ca. 15 Euro
ISBN-NUMMER	9-782847-920277
HOMEPAGE	-
VERSTÄNDLICHKEIT	4/10
INFOGEHALT	2/10
AUFMACHUNG	4/10
PREIS/LEISTUNG	2/10

Von einem Offiziellen Lösungsbuch für 15 Euro erwarten wir mehr – viel mehr. Klarer Fall von: Finger weg!



**DIE ERFOLGREICHE SHOW AUS DEN USA
MIT BAM MARGERA (MTV JACKASS).**

mtv.de/vivalabam

mittwochs um 21.00 h
freitags um 22.30 h
samstags um 23.00 h
nur auf MTV

Socom 2: U.S. Navy Seals

Durchladen und weiterschleichen! In unserer Fortsetzung erfahrt ihr, wie ihr mit eurer Söldnertruppe die Missionen sechs bis 12 erfolgreich löst.

BRASILILIEN – OPERATION GOOD NEIGHBORS Operation 2 – Mission 6

Hydroelektrisch

Auftrag: "Vereitelt den Versuch von Terroristen-Truppen, den größten Damm der Welt schwer zu beschädigen."

Spezifische Einsatzziele

- Damm infiltrieren.
- Alle Sprengladungen entschärfen.
- Terroristen-Anführer eliminieren.
- Damm sichern.

Ausrüstung – Gesamtes Team

- M14A1 SD
- MARK 23SD
- Blitzgranate
- Blitzgranate
- 2 x Munition

Alternativ-Ausrüstung

- Bravo-Einheit SR-25 SD.
- Rauch

Uneffektiv

- Splitter

Euer Auftrag lautet, absolut lautlos in die Anlage einzudringen. Nehmt euch etwas Zeit und befehlt eurem Team, nicht zu feuern. Es laufen drei Terroristen vor der Anlage Streife ① und ②. Studiert ihre Laufwege. Schaltet die TacMap zu und studiert den vorgegebenen Schleichweg. Achtet darauf, euer Team mit der richtigen Befehlsmischung aus "Folgen" und "Auf den Boden" so hinter euch zu halten, dass es nicht ins Blickfeld der Wachen gerät. Robbt die gesamte Strecke entlang.

Nachdem ihr am Zaun der Elektrostation vorbeigekrochen seid ③, orientiert ihr euch neu. Geht im Schatten des ersten großen Rohrs in Deckung ④ und holt das Team nach. Sobald das Hauptquartier euch anfunkelt, könnt ihr in den Schatten des nächsten Rohrs vorrücken ⑤. Wiederholt das, bis ihr sicher am gegenüberliegenden Zaun angekommen seid ⑥. Untersucht mit der Sniper-Funktion das Gelände und sucht nach den Wachen (das ist wichtig für die Bewertung). Aber erschießt sie nicht! Die Wachen vor der Anlage sind tabu! Am Zaun angekommen, schaltet ihr in den Sniper-Mode und sucht die Ecken der kleinen Hütte ab. Hier ist eine Kamera, die durch gezielte Schüsse durch den Maschendraht ausgeschaltet werden muss (deaktivierte Kamera sinkt nach unten) ⑦. Wartet bis die

Streife am "Chewies-Lieferwagen" ist ⑧ und sich von euch wegbeugt. Rennt rüber zur Eingangstüre, öffnet sie und holt die Kameraden nach ⑨ (Befehl: Team: Versammeln). Türe schließen, sonst zieht es! Gleich im nächsten Raum (eher eine Halle) befindet sich oben rechts in der Ecke die zweite Kamera, die in gewohnter Weise ausgeschaltet wird ⑩. Geht um die Ecke langsam die Treppen nach oben. Stürmt und säubert die zwei Büroräume, die hinter der ersten Türe liegen. Lasst euer Team die Position halten und kehrt zur langen gelben Leiter zurück. Klettert alleine auf das Dach des Gebäudes. Dort sind ein Sniper sowie eine weitere Wache im Dachraum. Schickt sie ins digitale Jenseits. Klettert die Leiter wieder hinunter (nicht rutschen) und marschiert durch die Büroräume gemeinsam zur Hintertüre hinaus. Schleicht hier die Treppe im Freien hinunter und betretet das kleine Gebäude, an dem ihr vorhin die erste Kamera deaktiviert habt ⑪.

Das Gebäude entpuppt sich als Eingang zum unterirdischen Abschnitt der Anlage. Robbt die Treppe hinunter. Durchquert die Halle und nehmt die nächste Treppe hinunter. Vorsicht Wachen! Ihr könnt jetzt von oben die Haupthalle einsehen. Stürmt diese nicht von hier aus! Benutzt lieber die nächste Treppe und schleicht vorsichtig unten in die Halle.

Bleibt an der Wand und neutralisiert aus sicherer Entfernung die Wachen. Kontrolliert den Wagen an einer der runden Turbinen. (Bombe 1 entschärfen). Auf dieser Ebene kontrolliert ihr jetzt die Räume links hinten (Techniker sichern). Wiederholt das auch einen Stock höher (Arbeiter sichern). Ihr könnt übrigens Blendgranaten durch die Scheiben hindurch in die Räume werfen. Jetzt ist der Ankunfts-bereich weitestgehend aufgeklärt. Klappert aber trotzdem noch mal vorsichtig die Haupthalle ab, bevor ihr weitermacht.

Auf der Stirnseite liegen drei Zugänge, die nicht mit Toren verschlossen sind. Geht zuerst in den rechten hinein. Hier ist eine Steuerzentrale, die unter Einsatz von Blendgranaten gestürmt wird (Anführerin erschossen). Kontrolliert noch den Aufenthaltsraum hinten und marschiert von hier aus die nächste Treppe nach unten. Schleicht euch im Zickzackkurs entlang und setzt Blendgranaten ein. In der Mitte der lang gezogenen Halle schaltet ihr die Waffe auf Dauerfeuer um und meuchelt sofort "den Kerl mit dem Zünder". Am Ende der Halle findet ihr rechts einen Raum, in dem ihr die zweite Bombe entschärft.

Zurück in die große Haupthalle. Einen Eingang hinten links müsst ihr noch aufklären. Stürmen, Blendgranaten und Dauerfeuer bricht auch hier jeden Widerstand. Entschärft die dritte Bombe und die Mission ist erfüllt.

Hinweis Techniker/Arbeiter sichern: Es kann im Spielverlauf vorkommen, dass ein Techniker im Raum mit Bombe drei (oder davor) festgehalten wird.



Brasilien – Operation Good Neighbors
Operation 2 – Mission 6

■ **Bonusziel 1:** Lautlos und ungesehen in den Dammbereich eindringen. Resultat: Benotung. Tipp: Vorausgesetzt, die Doppelstreife zu Spielbeginn ist weit genug entfernt, kann die erste Wache am Schlagbaum erschossen werden. Das Spiel lässt die Leiche von selbst verschwinden, ihr braucht hier also keine Spuren zu verwischen.

NORDAFRIKA – OPERATION KEEPING FAITH

Operation 3 – Mission 7

Schutzengel

Auftrag: "Findet und evakuiert die Hilfskräfte."

Spezifische Einsatzziele

- Hilfskräfte lokalisieren.
- Hilfskräfte in neutrales Gebiet eskortieren.

Ausrüstung – Nur Spectre

- M14A1 SD
- Zeiger (vorgegeben)
- AT-4 (Raketenwerfer)
- AT-4 Hitze (automatisch)
- 2x Munition

Ausrüstung – Restliches Team

- M14A1 SD
- MARK 23SD
- Blitzgranate
- Rauch
- 2x Munition

Alternativ-Ausrüstung

- Bravo-Einheit SR-25 SD

Hinweis: Ihr benötigt den Raketenwerfer, um das Bonusziel erfolgreich abzuschließen! Waghalsige Spieler verteilen Splittergranaten ans Team. Aber Vorsicht! Die Jungs setzen diese ohne Rücksicht auf eigene Verluste ein.



Am Startpunkt (Befehl: Team: Frei Feuern) lauft ihr im seichten Wasser entlang **1**. Somit bleibt ihr außerhalb des Sichtfeldes der Wachen. Macht langsam, das Fire-Team erledigt am ersten Haus den/die Gegner von alleine **2**. Nachdem ihr an dem Felsen angelangt seid **3**, nehmt ihr die Wache auf dem Steg ins Fadenkreuz (Befehl: Team: Angriff auf Fadenkreuz) **4**. Lasst euer Team diese Wache erledigen – das ist sicher.

Dringt unterhalb des Steges weiter vor und nehmt die Treppe **5**. Schleicht hinter die rechte Hütte **6** und belauscht die Aufpasser. Robbt in die Hütte hinein und beachtet, dass die Wachen euch durch den offenen Fensterladen sehen könnten. Erledigt die beiden und positioniert das gesamte Team draußen im Hof. Richtet euch so aus, dass das Gebiet hinter der zerbrochenen Mauerspalte abgedeckt wird **7**. Das Rasseln und Beben kündigt schon den Zielpanzer an. Legt euch den Raketenwerfer auf die Schnelltaste **12** und stürmt raus auf die Straße **8**! Rennt ein wenig nach vorne, so dass euer Team euch dabei unterstützt, wenn ihr das Fußvolk erschießt. Geht hinter dem Panzer in Stellung und benutzt den Raketenwerfer, um ihn zu vernichten.

Rennt die Straße entlang **9** und klärt das Haus zur Linken auf. Weiter zum nächsten Platz **10**. Links geht es hinten einige Stufen

nach unten **11**. Hier befindet sich der letzte Überlebende, den ihr sicher aus dem ganzen Schlamassel herausholen müsst. Orientiert euch an der TacMap und schleicht die Gassen entlang. Schickt immer wieder das Bravo-Team vor, um die dunklen Ecken aufzuklären. Die Gassen bieten immer wieder Möglichkeiten, in Häuser einzudringen **12**. Aus diesen heraus könnt ihr recht einfach Wachen an den beiden Plätzen **13** und **14** unter Feuer nehmen. Am Ausgang der langen Gasse **15** lasst ihr euren Begleiter mit dem Befehl: Position Halten unmissverständlich in einer sicheren Ecke stehen. Rückt langsam vor. Sorgt dafür, dass euer Team genug Zeit hat, um die verstreuten Gegner unter Feuer zu nehmen. Rennt durch das Gebäude bei **16** hinein. Habt ihr noch Splittergranaten, ist diese Gasse der richtige Ort, um sie loszuwerden.

Rückt in den nächsten Raum links vor **17** und holt den Zeiger heraus. Es reicht aus, wenn der Markierungsstrahl das Zielgebäude **18** nur am Rande trifft. Wartet, bis der Kampfhubschrauber im Zielgebäude alles ausgelöscht hat. Holt die Zielperson nach und setzt euch links neben dem zerstörten Gebäude ab **19**. Die beiden letzten Wachen dort dürften kein Problem mehr darstellen. ➔



➔ Zerstört den Panzer, nachdem euer Team das Fußvolk erledigt hat. Diese Verstärkung fehlt dem Gegner in der nächsten Mission.



➔ Hier die Position, bevor der Panzer von rechts ankommt.



➔ Markiert mit dem Zeiger aus den Ruinen heraus das Ziel.

Tipp: Lauft mit Spectre über alle gefallenen Feinde, nachdem ihr den Raketenwerfer abgefeuert habt. Hierdurch nimmt er sehr oft M-67 Splittergranaten auf – Ausrüstung, die ihr gebrauchen könnt.

■ **Bonusziel 1:** Panzer mit Raketenwerfer vernichten. Resultat: Weniger Gegner in der nächsten Mission.

NORDAFRIKA – OPERATION KEEPING FAITH Operation 3 – Mission 8

Schützen und Dienen

Auftrag: "Rettet die Blauhelme."

Spezifische Einsatzziele

- CHA-Kräfte retten.
- Feindliche Panzer zerstören.

Ausrüstung – Nur Spectre

- M14A1 SD
- MARK 23SD
- AT-4 (Raketenwerfer)
- AT-4 Hitze (vorgegeben)
- 2 x Munition (!)

Ausrüstung – Restliches Team

- M14A1 SD
- Sackel (vorgegeben)
- MARK 23SD
- 2 x Munition (!)

Alternativ-Ausrüstung

- Bravo-Einheit SR-25 SD

Hinweis: Spendiert dem gesamten Team 2 x Munition!

Am Startpunkt legt ihr euch vorsorglich den Raketenwerfer auf die Schnellaste **L2**. Zwei Gassen führen auf den Marktplatz, den ihr unentdeckt sichern sollt. Schleicht mit dem Team durch die Gasse, die nach rechts führt. Hier stehen zwei arrogante Posten **1**. Wartet, bis sie sich von euch weggedreht haben. Mit Dauerfeuer könnt ihr sie erledigen, schließlich stehen sie hintereinander. Verteilt euer Team getarnt nach und nach auf dem Platz. Mit dem Befehl "Frei feuern" erledigen die Jungs die Gegner lautlos.

Vom Marktplatz aus führen zwei Wege zum nächsten Abschnitt. Benutzt hier die Gasse rechts. Ihr gelangt an einen Bereich mit einer hohen Umzäunung **2**. Kurz darauf sollte schon der erste Panzer daherrollen. Beschießt ihn von der Seite aus, während er fährt **3**. Verpasst ihr die Stelle, muss er erledigt werden, bevor er mehr als dreimal auf das Gebäude auf dem Platz schießen kann **4**. Dann wird eine der CHA-Kräfte getötet.

Sichert den Platz schrittweise und achtet auf die Scharfschützen, die euer Team aus den Fenstern und von Dächern aus gnadenlos unter Feuer nehmen. Stürmt das Gebäude mit dem Blauhelm, lasst diesen aber erst mal an Ort und Stelle stehen **5**.

Lauft vorsichtig zum nächsten Platz hinauf **6** und achtet auf die bereits aufmerksamen Patrouillen. Am Platz selbst verlaufen alle Wege sternförmig zur Mitte. Neutralisiert die Wachen links und lauft wieder zurück **7**. Nehmt den nächsten Weg und säubert die MG-Stellung von hinten **8**. Lauft auch diesen Weg zurück, hier führt eine etwas versteckte Gasse in den Rücken der Flugabwehr **9**. Befehlt eurem Team den Einsatz der Sprengladungen. Ist die Flugabwehr ge-



☛ Fangt den Panzer am besten ab, bevor er den Platz erreicht hat. Euer Team sorgt dabei für Feuerschutz.

sprengt, erscheint Luftunterstützung in Form eines Kampfhubschraubers. Dieser knackt den letzten Panzer galant und schnell.

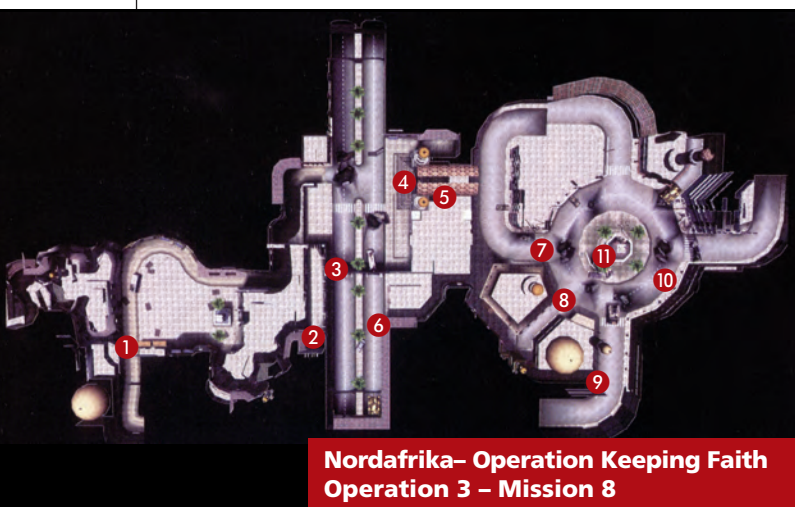
Rennt nun auf den Hauptplatz **10** und dort im Kreis herum. Haltet euch immer nahe an den Wänden der Gebäude. Nach und nach lassen sich so alle feindlichen Einheiten schnell lokalisieren und ausschalten.

Beim Aufspüren der Sniper auf den Dächern hilft euer Rader oben rechts im Bild. Bleibt aber niemals länger als fünf Sekunden mit dem Team stehen. Ansonsten werden die Kollegen in Mitleidenschaft gezogen. Erst nachdem das Spiel gemeldet hat, dass alle Scharfschützen erledigt wurden, sprecht ihr den Blauhelm an **11** und gebt ihm über das Befehlsmenü das Abzugskommando.

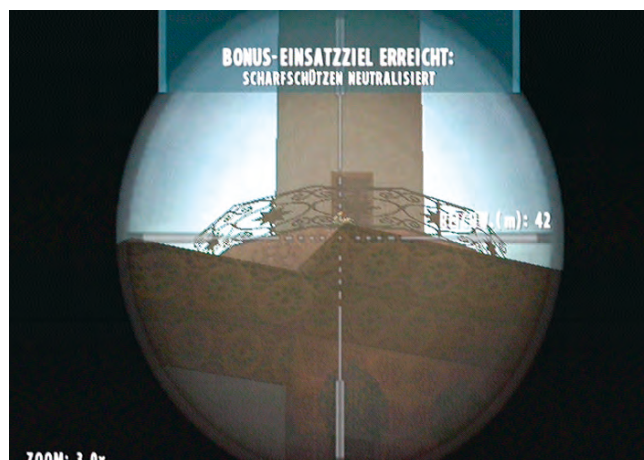
Kehrt zur Fundstelle des ersten Blauhelms zurück. Auch diesem kann nun der Befehl zum Abzug erteilt werden.

Tipps: Zeit lassen. Achtet nur darauf, dass der Panzer am zweiten Platz nicht mehr als dreimal auf das Gebäude schießt **4**. Vorsicht: Die Gegner hier agieren wesentlich aggressiver als jene in den bisherigen Missionen. Auch stecken sie bis zum Ableben mehr Treffer ein.

■ **Bonusziel 1:** Alle Scharfschützen am Platz mit dem Verkehrsring neutralisieren (wartet, bis das Spiel das Erreichen des Ziels meldet). Resultat: Weniger Scharfschützen am Ende der nächsten Mission.



**Nordafrika – Operation Keeping Faith
Operation 3 – Mission 8**



☛ Die Scharfschützen entdeckt ihr nur, wenn ihr schnell aus der Schulterperspektive in den Sniper-Mode umschaltet.

NORDAFRIKA – OPERATION KEEPING FAITH

Operation 3 – Mission 9

Gegen den Strom

Auftrag: "Evakuiert die U.S.-Botschaft."

Spezifische Einsatzziele

- U.S.-Botschaft erreichen.
- Botschaft verteidigen.
- Botschaftspersonal evakuieren.

Ausrüstung – Alpha-Einheit **Spectre**

- SR-25 SD
- 9-MM-Pistole
- 2 x Munition
- Roter Rauch (vorgegeben)
- C4 (vorgegeben)

Ausrüstung – Alpha-Einheit **Jester**

- M4A1
- 9-MM-Pistole
- 2 x Munition
- Rauch
- Rauch

Ausrüstung – Bravo-Einheit

- M60E3
- 9-MM-Pistole
- 2 x Munition
- Rauch
- Rauch

Alternativ-Ausrüstung

Waffen, deren Munition mit jenen feindlicher Einheiten kompatibel ist.

Hinweis: Spendiert unbedingt dem gesamten Team 2 x Munition! Und lasst die Finger von den Splitterhandgranaten, die bringen in der Botschaft nur Ärger.



Nordafrika – Operation Keeping Faith
Operation 3 – Mission 9

Vorsicht Frustgefühl! Diesen Auftrag heil zu überstehen, erfordert schon etwas Glück und viel Geschick. Die Mission gliedert sich in vier Abschnitte auf. Versucht unbedingt, das gesamte Team ohne Energieverlust bis zum dritten Abschnitt durchzubringen. Haltet euch genau an unsere Taktik und ihr schließt die Mission mit einem A-Rating ab.

Abschnitt 1: In die Botschaft eindringen. Setzt die Befehle "Frei feuern" und "Folgen" von Beginn an ein. Die Munition, die Spectre für die SR-25 SD zur Verfügung steht, könnt ihr großzügig einsetzen (wird in der Botschaft abgelegt). Das SR-25 SD versetzt euch in die Lage, Gegner aus großen Entfernungen zu erschießen. Nutzt diesen Vorteil. Ansonsten fliegen euch schnell mal einige Splittergranaten um die Ohren. Vom Startpunkt ① aus stürmt ihr direkt in Blickrichtung los ② und erledigt den ersten Posten. Überquert den Zebra-streifen und biegt ein Stück nach links in die Gasse dort ein ③.

Achtet darauf, dass von hinten ein bis zwei Gegner attackieren könnten (beim Bus) ④. Lauft an den aufgestapelten Sandsäcken vorbei und postiert euch vor dem dunklen Durchgang, der rechts hinein führt ⑤. Wartet, es sind hier zwei bis drei Wachen zu eliminieren (Gewehr benutzen; snipert durch den Durchgang hindurch).

Stürmt nun den Durchgang und überquert den nächsten Hinterhof ⑥. Marschiert durch den nächsten Torbogen ⑦ und haltet euch links ⑧. Von hier aus seht ihr schon die Außenmauern der amerikanischen Botschaft.

Neutralisiert links und rechts die Angreifer und setzt den Weg rechts fort ⑨. Hier gelangt ihr auf einen Parkplatz ⑩ und ein Stück weiter hinunter in die Tiefgarage. Die zwei Wachen hier unten sind schnell erledigt (snipert mit Spectre aus der Ecke unten an der Abfahrt heraus). Sprengt mit einer Ladung C4 die Sicherheitstüre auf und stürmt sofort links die gesamte Treppe hinauf.

Oben rechts gelangt ihr in einen Umkleideraum. Durchquert diesen und passiert die Türe. Rechts weiter! Vorne links steht eine Frau, die zum Botschaftspersonal gehört, sprecht sie auf keinen Fall jetzt

schon an! Lasst sie an Ort und Stelle und lauft rechts herum. Gegenüber steht ein Mann. Auch diesen lasst ihr erst einmal stehen. Rechts neben ihm findet ihr eine verschlossene Türe – dahinter Räume mit Munitionsnachschub!

Geht dort hinein und über die Treppe hinauf und setzt eine Ladung C4 am Funkgerät ab. Sichert zuvor unbedingt die vertraulichen Dokumente, die neben dem Funkgerät auf dem Tisch liegen. Schnappt euch dann das M60E3 unten. Sorgt dafür, dass eure Kameraden über die Munition laufen, um diese aufzunehmen. Besonders wichtig ist, dass Jester später noch Munition mit sich führt (mit dem M4A1 kann er prima die Heckenschützen erledigen).

Abschnitt 2: Sichert und fesselt jetzt erst einmal den männlichen Botschaftsangestellten. Gebt ihm den Befehl zu folgen und marschier über die Halle die Treppenanlage aufs Dach hinauf. Team Bravo lasst ihr auf der letzten Plattform die Position halten, so dass sie vor der letzten Treppe zum Dach hinauf in Stellung gehen. Führt die Geisel auf dem Dach die kleine Plattform hinauf und befiehlt ihr kurz nach den Stufen, die Position zu halten ⑪. Zusätzlich wird der Befehl "Auf den Boden" erteilt.

Holt die Angestellte (jetzt beginnt der Rebellen-Sturm auf die Botschaft). Führt sie aufs Dach und "legt" sie neben der anderen Zielperson auf den Boden. (Sichert ihr die Zielpersonen einzeln, blockieren sich die Charaktere auf den Treppen nicht gegenseitig.) ➞



① Snipert gezielt in den Durchgang hinein, um zu überraschen.



① Bringt die Angestellten sofort aufs Dach in Sicherheit.

NORDAFRIKA – OPERATION KEEPING FAITH Operation 3 – Mission 9



① Verteidigungsposition im Treppenhaus: Positioniert ihr euer Team richtig, laufen euch fast alle Gegner wie die Lemminge vor den Lauf.



② Verteidigungsposition auf dem Dach: Behaltet den Zugang im Auge, denkt aber auch an die Heckenschützen in den umliegenden Gebäuden.

Abschnitt 3: Botschaft verteidigen. Die Botschaftsangestellten liegen schon gesichert auf dem Boden am Abholpunkt und sind später nicht mehr den Heckenschützen auf dem Dach ausgesetzt.

Team Bravo postiert ihr jetzt gezielt auf einer der beiden Seiten, an denen jeweils eine Treppe hinaufführt. Die andere Seite wird von der Alpha-Einheit gedeckt. Mit Spectre stellt ihr euch mit dem Rücken in eine Ecke und justiert das Fadenkreuz genau auf das Geländer der Treppe, die hinaufführt. Hier erscheinen nun immer wieder Rebellen, die die Treppen von unten heraufstürmen. Beobachtet genau, an welcher Stelle sie immer kurz innehalten. Das ist der richtige Augenblick, das M60E3 sprechen zu lassen. Mit Übung könnt ihr in den nächsten Minuten alle Angreifer aus dieser Stellung heraus erledigen. Die weiteren Rebellen rennen in das Sperrfeuer eures Teams.

Wie die Lemminge laufen die Rebellen herauf und ihr erledigt sie mit vier bis fünf Schuss einen nach dem anderen. (Schaut euch genau die beiden Bilder oben an. Hier seht ihr die beiden vorgeschlagenen Verteidigungspositionen).

Abschnitt 4: Kurz vor dem Ablauf der Verteidigungsphase meldet euch das Hauptquartier mehrere Wärmequellen in den Gebäuden rund um die Botschaft. Rennt schnell mit Jester auf das Dach und orientiert euch am Radar. Das Bravo-Team bleibt am Treppenabsatz positioniert.

Nehmt mit der M60E3 die Schützen auf den Dächern gegenüber unter Sperrfeuer. Jester wird diese dank der mitgeführten M4A1 sehr häufig treffen. Das Sperrfeuer erfüllt zwei Ziele: Zum einen trifft ihr mit ein wenig Glück immer wieder einen Heckenschützen, zum anderen hindert ihr die Heckenschützen an gezielten Schüssen. Räumt die Sniper weg und lasst sich die

Bravo-Einheit zusätzlich aufs Dach zurückziehen. Die Bravo-Einheit wird nahe des Dachzugangs postiert, um weitere anrückende Rebellen unter Sperrfeuer zu nehmen.

In der Evakuierungsphase werft ihr immer wieder eine Granate mit rotem Rauch auf die obere Plattform (euer Team spricht euch darauf an), damit der Evakuierungshubschrauber das Gebäude aus der Luft lokalisieren kann.

Gleichzeitig müsst ihr darauf achten, dass die Bravo-Einheit nicht zu stark in Bedrängnis kommt.

Aber auch Jester muss beim Abschießen der Heckenschützen unterstützt werden. Zieht euch nach und nach zu den Geiseln auf die Plattform zurück. Die Evakuierung erfolgt automatisch.

Tipp: Ihr könnt eurem Team den Einsatz der mitgeführten Rauchgranaten im Dachbereich befehlen. Eure Gegner werden dann beim Feuern abgelenkt. Gerade gegen Ende der Mission verhindert der normale Rauch, dass die Bravo-Einheit Opfer böswilliger Schurken wird. Setzt die regulären Rauchgranaten großzügig ein. Wichtig: Der rote Rauch, den Spectre mit sich führt, darf erst eingesetzt werden, wenn euer Team das vorschlägt! Werft immer erst dann eine weitere Rote-Rauch-Granate, wenn die vorherige nicht mehr qualmt! Geht euch der rote Rauch zu früh aus, scheitert die Mission. Orientiert euch dazu an der TacMap, Zielpunkt Z.

Munitionsmangel? Habt ihr genügend der "Bösewichter" auf der Treppe abgeschossen, liegen hier einige AK-47 herum. Nehmt eine davon auf und lauft durch die Munitionskisten. Ruck, zuck seid ihr mit 150 Schuss Munition zurück im Rennen. Auch die AK-47 eignet sich dazu, die Heckenschützen auf dem Dach unter Sperrfeuer zu nehmen.

Denkt daran, dass es auf dem Dach noch heiß hergeht! Selbst wenn das Team komplett ohne Energieverlust hierher gelangt ist, heißt das noch lange nicht, dass ihr auf der sicheren Seite seid. Werdet gegen Ende der Mission nicht leichtsinnig.

Alternative: Ihr könnt statt auf dem vorletzten Absatz der Treppe zum Dach hinauf auch direkt auf dem Dach in Stellung gehen (12). Die einzelne Zugangstüre ist anfangs sogar leichter zu verteidigen als der Absatz darunter. Aber durch die automatischen Re-Gruppierungen eurer Kameraden werden diese am Ende schnell Opfer der Heckenschützen. Oder sie schießen versehentlich auf sich selbst.

■ **Bonusziel 1:** Dokumente sichern und Funkgerät sprengen. Resultat: Bewertung.



RUSSLAND – OPERATION STORMCLOUD

Operation 4 – Mission 10

Sichere Verwahrung

Auftrag: "Lokalisiert das Fabrikationslabor und entschärft die Atomwaffen im Inneren des Komplexes."

Spezifische Einsatzziele

- Fabrikationslabor lokalisieren.
- Nuklearwaffen entschärfen.

Ausrüstung – Alpha-Einheit **Spectre**

- M4A1 SD
- Satchel (vorgegeben)
- MARK 23SD
- C4 (Bonusmission!)

Ausrüstung – Alpha-Einheit **Jester**

- SR-25 SD
- Blitzgranate
- MARK 23SD
- Thermo-Zielfernrohr
- 2 x Munition

Ausrüstung – Bravo-Einheit **Polaris**

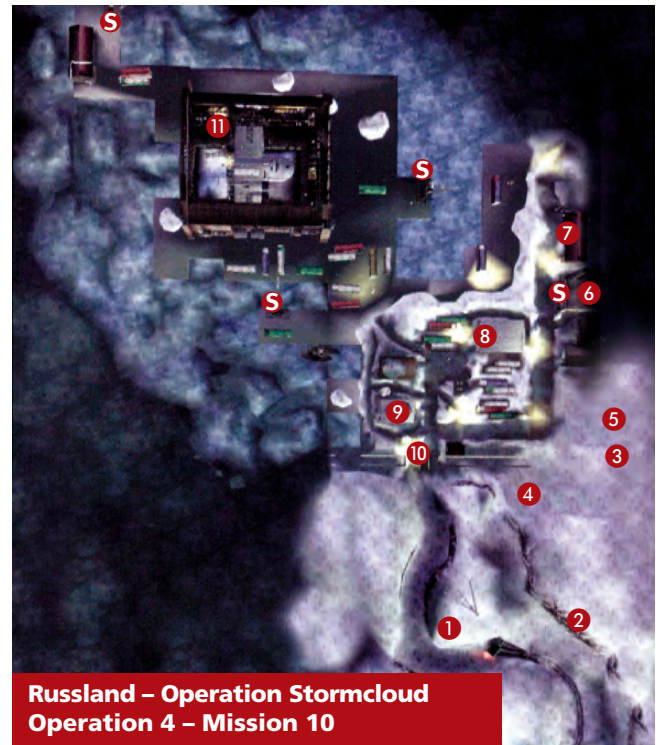
- M41A1 SD
- Blitzgranate
- 9-MM-Pistole
- 2 x Munition
- Rauch

Ausrüstung – Bravo-Einheit **Bludshot**

- M41A1 SD
- Satchel (vorgegeben)
- 9-MM-Pistole
- 2 x Munition

Alternativ-Ausrüstung

- Schallgedämpfte Waffen



Zuerst gilt es, einen Überraschungsangriff auf die drei Personen im LKW zu führen **1**. Rennt ein Stück vor, nehmt die drei aufs Korn und befiehlt dem gesamten Team, einen Angriff auf Fadenkreuz zu führen. Beeilt euch! Feuern die drei zurück, löst das Alarm aus.

Marschiert über die Hügel zur rechten Seite **2**, bis ihr den Zaun lokalisiert habt. Ganz rechts ist dieser kaputt **3**. Durch diese Stelle schickt ihr das Bravo-Team. Lauft mit dem Alpha-Team langsam zum Haupteingang und legt euch auf dem Hügel davor (mit den Bäumen) auf die Lauer **4**. Beobachtet die Wachhütte, bis klar ist, dass sich hier nur eine Wache befindet (Einsatzziel – Aufklären).

Rückt durch das Loch im Zaun nach und geht rechts auf den Schneeverwehungen in Stellung **5**. Bleibt hier ein bis zwei Minuten lang positioniert. Mehrere Wachen werden somit von eurem Team automatisch ausgeschaltet. Rückt langsam auf der rechten Seite vor. Achtet jedoch genau auf weitere Wachen. Diese bedenken euer Team schnell mit Splitterhandgranaten.

Rechts findet ihr drei Hallen. Kontrolliert die zweite **6**. Durch ein halb offen stehendes Tor gelangt ihr hinein. Rennt hinauf in den Bürobereich. Setzt am Wandtresor eine Ladung C4 ein. Räumt den Tresor danach leer (Bonusziel: Flugzeugschema lokalisiert). Untersucht noch den Balkon, auf den ihr vom Büro aus gelangt. Vorsicht, Sniper-Schütze **S**. Die vier möglichen Sniper-Positionen haben wir auf der Karte als **S** markiert. Untersucht von hier aus die Umgebung. Achtet vor allem auf dem Ladekran im Hafenbereich. Auch dort könnt ihr einen Sniper erledigen **S**. Rückt nun weiter vor zur hintersten Halle auf der rechten Seite **7**. Dort findet ihr eine Karte der Urananlage auf dem Tisch (Einsatzziel).

Campiert wieder eine Weile im Gelände. So dezimiert ihr weitere gegnerische Einheiten. Klappert unbedingt alle gestapelten Container ab und stürmt danach die Haupthalle in der Mitte **8**. Von hier aus gelangt ihr über eine Treppe in einen unterirdischen Bereich. Schleicht hinab. Vorsicht! Ihr werdet aus den dunklen Ecken von Gegnern attackiert. Über den Rundlauf gelangt ihr in zwei Bürozimmer. Untersucht die Tische dort (Einsatzziel: Blaupausen der Bombe lokalisiert). Untersucht noch das "Zelt", das unten aufgebaut ist. Nach einer kurzen Rückmeldung gilt es jetzt, ein wenig Zeit tot-

zuschlagen. Widmet euch einfach dem linken Bereich des Geländes. Halle A **9**, neben dem Haupteingang, hält ein Frequenzbuch bereit (Einsatzziel). Im Wachhaus neben dem Tor könnt ihr mit einer Ladung C4 das Kassetendeck auf dem Tisch sprengen **10**. Und hinter Halle A muss ein weiterer Sniper-Schütze **S** vom Kran geschossen werden. Marschiert dann rings um die größte Halle des Geländes herum und räumt die Gegner weg. Innen liegt eine Seekarte auf einem Tisch **11**.

Die vorletzte Aufgabe besteht darin, die technische Anlage im aufgebauten "Zelt" **8** mit einer Sprengladung in die Luft zu jagen. Sobald ihr die Genehmigung der russischen Regierung eingeholt habt, erhaltet ihr den entsprechenden Funkspruch. Lasst das Bravo-Team aber außerhalb des Gebäudes die Position halten. Ansonsten blockiert sich das Team versehentlich auf den Fluchttreppen, bevor der Countdown abgelaufen ist. Das letzte Einsatzziel besteht darin, alle weiteren Wachen zu lokalisieren und zu neutralisieren. Begebt euch am Ende dann zum Evakuierungspunkt. →

Informationen:

- Flugzeugschema **6**. Liegt im Tresor, ihr braucht dazu C4-Sprengstoff.
- Karte der Urananlage **7**
- Blaupausen der Bombe **8**
- Frequenzbuch **9**
- Seekarte **11**

Tipp: Der Hafen ist im Bereich der Docks zugefroren. Ihr könnt völlig gefahrlos übers Eis flitzen.

Versucht, die Gegner immer aus sicherer Entfernung zu erledigen. Wir wiederholen es noch einmal: Eine gegnerische Granate kann das Scheitern der Mission bedeuten!

Denkt daran, immer wieder Nachschub in Form von Munition gefallener Feinde aufzunehmen. Wer will, kann auch die verschiedenen russischen Kaliber durchtesten. Ihre Durchschlagskraft ist nicht zu verachten.

■ **Bonusziel 1:** Flugzeugschema lokalisieren **6**.
Resultat: Bewertung.

RUSSLAND – OPERATION STORMCLOUD

Operation 4 – Mission 11

Geführte Tour

Auftrag: "Eskortiert den Spezialisten durch die Silos."
Spezifische Einsatzziele:

Spezifische Einsatzziele

- Flatfoot zu Gebiet 1 eskortieren.
- Flatfoot zu Gebiet 2 eskortieren.
- Flatfoot zu Gebiet 3 eskortieren.
- Flatfoot evakuieren.

Ausrüstung – Alpha-Einheit

- M4A1 SD
- MARK 23SD
- 2 x Munition
- Blitzgranate
- Blitzgranate

Ausrüstung – Bravo-Einheit

- 552 SD
- 2 x Munition
- Blitzgranate
- SP-10
- Blitzgranate

Uneffektiv

- Splitter (zu gefährlich)

Wie ihr bereits aus der Missionsbeschreibung herauslesen könnt, dreht sich alles um Flatfoot. Fällt dieser Spezialist, habt ihr die Mission vergeigt. Behandelt ihn deswegen wie ein rohes Ei. Macht euch die Mühe und holt Flatfoot immer erst nach, nachdem ihr sicher seid, dass ein Abschnitt gesäubert wurde. Ihr könnt ihn über das Befehlsmenü gezielt nachrücken lassen, auch wenn er sich sehr weit entfernt aufhält.

Vom Startpunkt ① aus schleicht ihr durch die Büsche zum Umgebungszaun ②. Ortet von außen ③ den Erdbunkerzugang mit der Kamera ④. Schaltet die Kamera mit einem gezielten Schuss aus. Eine äußerst effektive Taktik, das erste Gebiet zu säubern, ist es, links und rechts vom Zaun herumzuschleichen ⑤. Euer Team erledigt dabei alle Gegner aus sicherer Entfernung, ohne dass ihr in gefährliche Nahkämpfe verwickelt werdet. Betretet danach die unterirdischen Silos durch den Erdbunkerzugang ⑥.

Schleicht die Stufen hinunter und klärt den Bereich hinter der ersten Stahltür auf. Dasselbe Spiel wiederholt ihr ein Stockwerk tie-



① Flatfoot könnt ihr über weite Strecken hinterherkommandieren.



② Nehmt unbedingt die versteckten Baupläne mit (Bonus).

fer. Untersucht die Säulen rings um den Lastenaufzug in der Mitte und schickt Flatfoot an die erste Plakette, damit er die Werte ablesen kann (Information 1 gesammelt).

Der nächste Tunnel führt das Team in einen Aufenthaltsraum. Hier findet ihr neben aufdringlichen Wachen und verschmutzten Toiletten auch eine auffällige Leiter. Klettert hinauf und sucht oben auf den Kisten die Anleitung zum Bombenbasteln (Bonusziel).

Durch den nächsten Gang gelangt ihr in einen Generatorenraum. Blenden und säubern! Einen Gang weiter geht es in Silo 2. Klärt diesen von unten nach oben auf. Die zweite gesuchte Information findet Flatfoot unten an der Säule (Information 2 gesammelt).

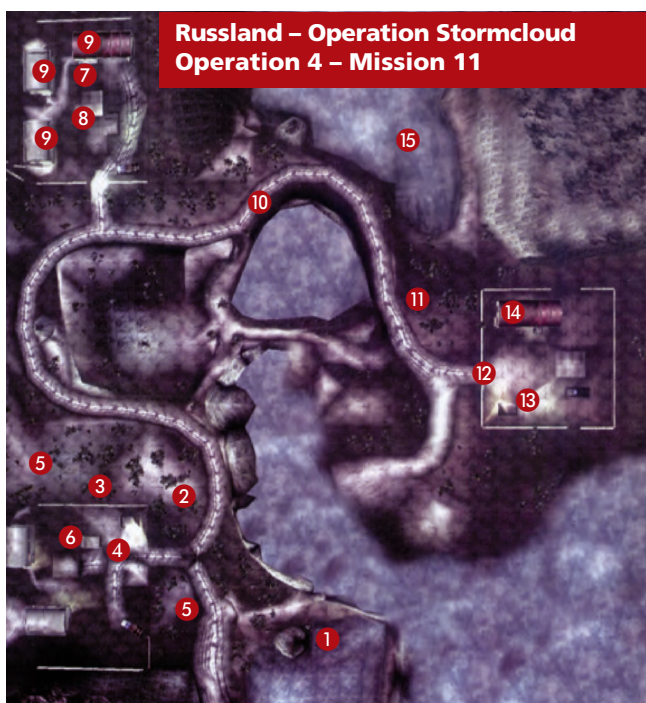
Oben gelangt ihr ins Freie. Hier findet ihr neben einigen Hütten jede Menge Gegner, die schnell neutralisiert werden müssen. Stürmt deswegen sofort nach rechts ins Freie ⑦, ansonsten sterbt ihr noch am Ausgang.

Auch hier befindet sich eine Kamera am Ausgang, die ihr mit einer Kugel ausschaltet ⑧.

Untersucht die Hütten ⑨, auf einem der Tische findet ihr eine Karte, die wertvolle Informationen für den nächsten Einsatz liefert.

Orientiert euch an der TacMap. Ihr braucht noch Information 3. Diese versteckt sich in einer der Hütten, die ihr im folgenden umzäunten Gelände aufspüren müsst. Dieses liegt allerdings etwas entfernt. Vorsicht! Der Pfad dorthin liegt im Dunkeln, somit registriert ihr eure Gegner sehr spät. Rennt hier nicht einfach blind drauflos ⑩.

Nachdem ihr das dritte Gebiet lokalisiert habt, schleicht aus sicherer Entfernung an der Umzäunung außen hin und her ⑪. Fast alle Gegner stürmen zum Haupttor heraus, sobald ihr entdeckt werdet ⑫. Ihr könnt diese von draußen der Reihe nach wie die Lemminge in den Tod laufen lassen. Achtet auf die Kamera, die sich an einer der Hallen befindet ⑬. Hat Flatfoot seine erforderlichen Daten gesammelt ⑭ (Information 3 gesammelt), marschiert ihr zum Evakuierungspunkt ⑮ (TacMap zur Orientierung aufrufen).



Tipps für den Umgang mit dem aufdringlichen Kampfhubschrauber: Wieder einmal rückt euch bei einer Mission ein Kampfhubschrauber auf die Pelle, sobald Alarm ausgelöst wurde. Und auch diesmal genügt es, das gesamte Team irgendwo im Gebüsch die Position halten zu lassen. Mit dem Frei-Feuern-Befehl holen die Jungs den Vogel schon vom Himmel. Wer den Brocken schon recht früh hinter sich lassen will, löst zu Missionsbeginn absichtlich Alarm aus. Sollte der Hubschrauber erst gegen Ende des Einsatzes seinen Angriff fliegen, ist es schwerer, da es dann weniger Deckungsmöglichkeiten gibt. Die effektivste Stelle, um das Team auf den Hubschrauber feuern zu lassen, ist der rechte Waldbereich, rechts vor der Einfahrt am ersten umzäunten Gebiet ②.

■ **Bonusziel 1:** Baupläne der Bombe finden. Sie liegen zwischen Silo 1 und Silo 2 auf einer Kiste im Aufenthaltsraum. Klettert einfach die auffällige Leiter hinauf. Resultat: Das Entschärfen der Bomben in der nächsten Mission dauert nicht so lange.

RUSSLAND – OPERATION STORMCLOUD

Operation 4 – Mission 12

Sendung aus der Hölle

Auftrag: "Verhindert, dass das Containerschiff Seattle erreicht."

Spezifische Einsatzziele

- Brücke des Schiffs sichern.
- Sprengladungen entschärfen.
- Dem U-Boot Entwarnung signalisieren.

Ausrüstung – Alpha-Einheit **Spectre**

- M4A1
- MARK 23SD
- Roter Rauch (vorgegeben)
- C4 (vorgegeben)
- 2x Munition

Ausrüstung – Alpha-Einheit **Jester**

- M16A2
- MARK 23SD
- 2 x Munition
- Blitzgranate
- Blitzgranate

Ausrüstung – Bravo-Einheit

- M60E3
- MARK 23SD
- 2 x Munition
- Blitzgranate
- Blitzgranate

Uneffektiv

- Splitter

Jetzt ist Schluss mit Schleichen! Das Schiff kann in Rekordzeit geentert und die Mannschaft ins digitale Jenseits geschickt werden. Wie ihr an der vorgeschlagenen Ausrüstung ablesen könnt, legen wir verstärkt Wert auf durchschlagskräftige Waffen. Entsprechend aggressiv wird gespielt.

Schon am Startpunkt ① erlaubt ihr eurem Team, frei zu feuern. Lauft ein paar Schritte nach vorne und dreht euch um ②. Schaut nach oben. Über das Gelände des oberhalb liegenden Decks könnt ihr das "Krähennest" bzw. den Aussichtsturm ausmachen ③. Dort steht ein Sniper. Dieser kann dank der mitgeführten M4A1 wunderbar von hier unten aus sicherer Entfernung erledigt werden. Tastet euch langsam weiter ④. Die Terroristen auf dem Ladedeck hebt ihr euch für später auf. Denkt daran, dass immer wieder ein Gegner eine der Leitern nach unten rutschen kann, um euch in den Rücken zu fallen. Nehmt das Heck des Schiffes ein und tastet euch langsam die Treppen zur Brücke hinauf ⑤. Mit Blendgranaten ist die Brückenbesatzung leicht zu überwältigen. Benutzt das Steuerrad des Ruders, um das Schiff vom bisherigen Kurs abzubringen ⑥.

Nun müsst ihr den Bauch des Schiffs reinigen. Rings um die Laderäume verlaufen Laufstege. Klappert beide Seiten einmal ab, um sicherzugehen, dass euch bei der folgenden Suche kein Gegner in die Quere kommt. Vorsicht: Hier legt sich gerne der eine oder andere Terrorist auf dem Boden in Lauerstellung. Betretet nun einen Laderaum nach dem anderen. Benutzt dazu die Wegpunkte der TacMap. Habt ihr alle Bonusaufgaben der bisherigen Missionen gelöst, sind auf der TacMap bereits drei Punkte eingezeichnet.



Tip: Orientiert euch an den Wegmarkierungen. Lasst eurem Team immer genug Zeit zum Nachrücken. Dann erledigen eure Kameraden sehr effektiv geortete Gegner. Wer will, kann schon zu Beginn der Mission den Hubschrauber (11) sprengen. Achtet aber darauf, dass ihr von Gegnern unter Feuer genommen werden könnt, die zwischen den Containern lauern.

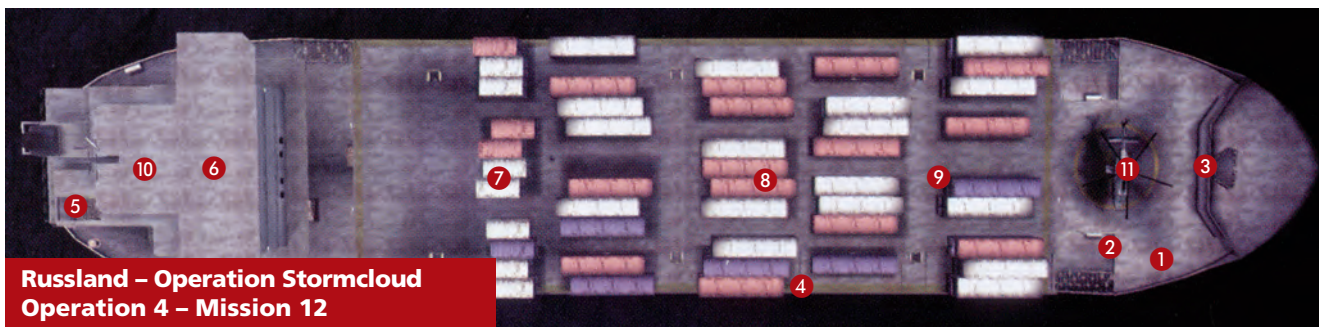
Zusätzlich erhaltet ihr eine Information über eine vierte Sprengladung.

In jedem Laderaum liegen eine Bombe sowie eine Attrappe ⑦, ⑧ und ⑨. Diese Bombenattrappen identifiziert ihr, indem ihr auf die Geschwindigkeit der Entschärfungsanzeige achtet. Habt ihr eine der Attrappen entschärft, sucht ihr einfach im Laderaum weiter die Kisten ringsherum ab. Es gibt auch immer eine richtige Bombe zu entschärfen. Die vierte Bombe befindet sich im Aufbau bei den Wegpunkten C und D. Untersucht hier die Hinterzimmer und orientiert euch am charakteristischen "Ticken", das die Bombe von sich gibt ⑩. Zurück zum Startpunkt. Sprengt hier noch den Hubschrauber mit einer Ladung C4 ⑪. Danach klettert ihr ins "Krähennest". Der Zugang liegt hinter dem Hubschrauberlandeplatz. Dort seht ihr auch die gewaltigen Kettenstränge der Ankeranlage. Werft einfach eine Granate mit rotem Rauch auf den Boden des "Krähennests" ③.

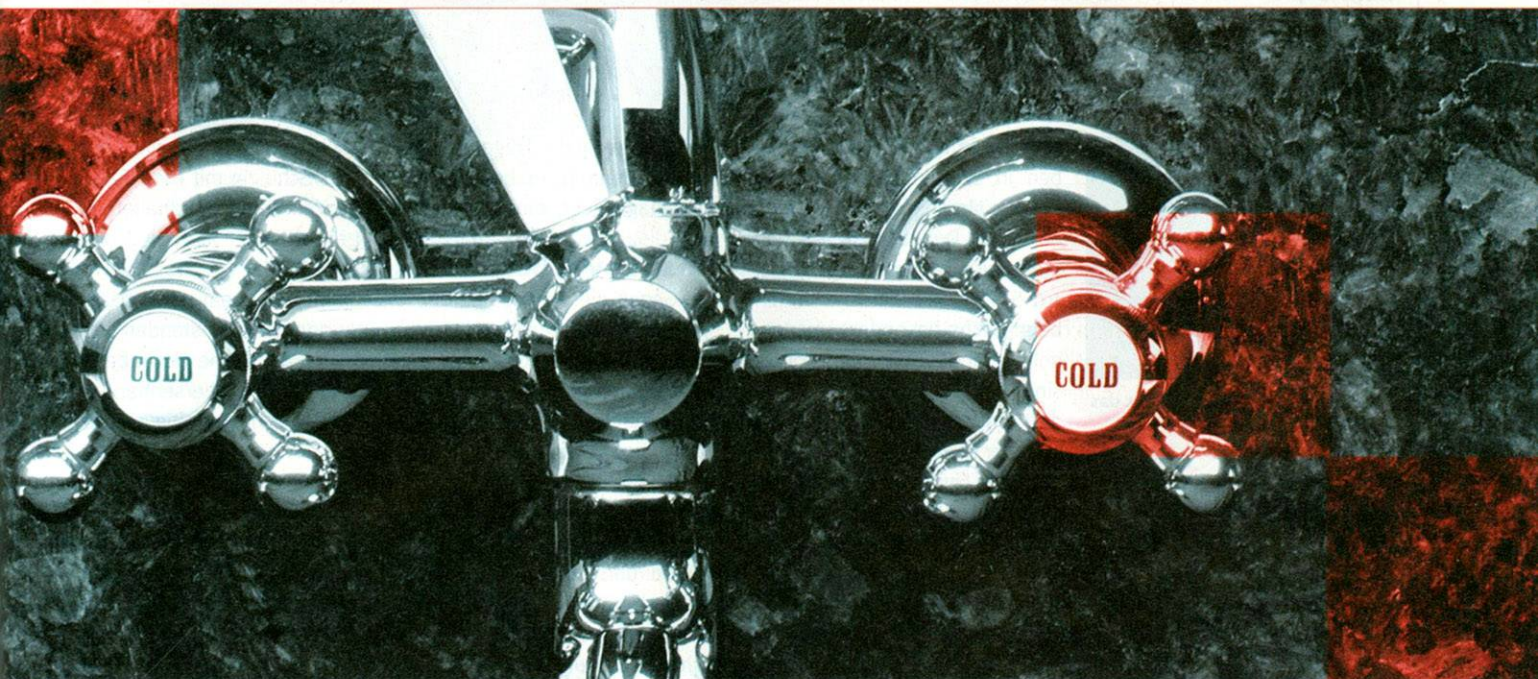
➔ GUNTHER HRUBY

■ **Bonusziel 1:** Fluchthubschrauber mit C4 sprengen. Resultat: Valeska Lukanov kann nicht fliehen. Bessere Bewertung.

■ **Bonusziel 2:** Valeska Lukanov gefangen nehmen und nicht erschießen (erkennbar an seiner dicken Pelzmütze). Er befindet sich auf dem Hauptdeck zwischen den Containern. Befiehlt den Einsatz von Blendgranaten. Mit ein wenig Glück ergibt er sich. Resultat: Im Abspann seht ihr, wie er im Gefängnis sitzt.



Russland – Operation Stormcloud
Operation 4 – Mission 12



besser ist vielfalt
onyx.tv

Final Fantasy X-2

Die optionalen **Subquests** stellen auch Profis vor Probleme. Wir helfen euch dabei, an diesen Stellen Wutausbrüche und Haarausfall zu vermeiden.

DAS GEHEIME LABYRINTH VON BEVELLE



📍 An dieser Stelle betretet ihr das geheime Labyrinth.

Habt ihr in Kapitel 5 alle Aufgaben in Bevelle erledigt, öffnet sich in einem der Seitengänge ein neuer Dungeon: Das geheime Labyrinth. Dieser Irrgarten ist 101 Stockwerke tief und beherbergt sechs besonders unangenehme Endgegner – allerdings sind die Gegenstände, die ihr dort findet, die Mühe allemal wert. Ihr kommt mit diversen Te-

leportern nach unten und trifft dort in erster Linie Tomberys. Im Abstand von je 20 Stufen kommt es zu einem großen Gefecht.

Während ihr euch bis Level 40 noch gut durchschlagen könnt, sollte eure Party weiter unten eine Stufe nicht unter 90 und jede Menge Lebensenergie besitzen.

Boss Level 20: Aranea

Der große Bruder der Spinne Boris ist vor allem deshalb gefährlich, weil er die Party mit Stop anhalten kann. Seine 18.280 HP knüppelt ihr mit euren normalen Attacken runter, besondere Schwächen hat das Biest nicht. Als Belohnung für euren Sieg bekommt ihr den Purpur-Sphäroiden 8.

Boss Level 40: Schwarzling

Ein sehr aggressives Monster, das vor allem auf Magie setzt. Euch dessen bewusst, könnt ihr die nötigen Vorkehrungen treffen: Rüstet euch mit Gegenständen aus, die eure Magie-Abwehr stärken und beginnt den Kampf, indem ihr euch mit Shell schützt. Eine Diva kann mit Z-Schutztanz den Ultima-Zauber verhindern, der euch sonst ziemliches Kopfzerbrechen bereiten würde.

Zwar hat der Schwarzling nur 9.999 HP, doch durch seine extrem hohen Abwehr-Werte haut ihr trotzdem eine Weile auf das Ungetüm drauf. Mit den Fähigkeiten "Dunkle Macht" oder "Almosen" könnt ihr ganz ordentliche Treffer landen. Nach dem Kampf erhaltet ihr Katzenjammer, eines der nützlichsten Accessoires im Spiel: Sinkt die

Lebensenergie der Trägerin unter 1/3, zieht jede Attacke volle 9.999 HP ab. Wenn ihr es beispielsweise einer Schützin mit dem Talent Kugelhagel gebt, kann ihrer Attacke kaum ein Feind standhalten.

Boss Level 60: Thronschnecke

Gegen diesen Boss ist der Katzenjammer extrem nützlich: Bei 343.280 Energiepunkten haut ihr unter normalen Umständen sehr lange drauf, besonders weil auch dieser Boss keine besonderen Schwächen hat. Dafür sind seine Attacken recht vorhersehbar – er hat nur drei, von denen euch eine allerdings ganz gewaltig zusetzt. Eine Expertin fürs Heilen ist also Pflicht!

Boss Level 80: Chac

Noch mehr HP gefällig? Dieses Biest kann mit 427.850 HP aufwarten und bereitet euch nicht nur mit seinen Angriffen Kopfzerbrechen: Die Fähigkeit, eure Party zu versteinern, ist noch weitaus unangenehmer – leider könnt ihr dagegen keine Vorsichtsmaßnahmen treffen. Dafür könnt ihr mit Immobilia den Gegner verzögern, wenn er sich in der Ausholphase befindet.

Außerdem haben wir hier endlich mal einen Boss mit einer ausgesprochenen Schwäche: Eismagie.

Boss Level 100: Exodus

Matadorenlied und Auto-Reflek helfen euch, den harten Angriffen des Bosses auszuweichen – sorgt trotzdem mit den richtigen Items für ordentlich viele Maximal-HP. Mit 200.000 HP hält dieses Monster zumindest weniger aus als seine Vorgänger, dafür hat es aber auch keine besonderen Schwächen.

Boss: Trema

999.999 HP sind eine ganze Menge – aber mit einem kleinen Trick könnt ihr euch den Kampf kolossal erleichtern: Trema hat "lediglich" 999 Magiepunkte. Habt ihr ihm diese mit Techniken wie Lebensquelle entzogen, kann er seine mächtige Magie nicht mehr einsetzen. Wenn ihr euch mit Protes schützt, sind auch seine normalen Attacken halb so wild.



📍 Ein hoher Level ist im Labyrinth von Bevelle Pflicht – so einfach wie die Anfangsmonster sind die späteren Gegner nicht mehr.

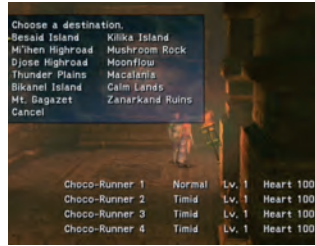


📍 Stellt zunächst den Vogel ruhig und kümmert euch um die übrigen Gegner. Anschließend fangt ihr den Chocobo ein.

DIE CHOCOBO-RANCH



📍 Wark, wark: Gefangene Chocobos findet ihr in Claskos Ställen.



📍 In diesem Menü verwaltet ihr eure Chocobo-Zucht. Clasko hilft.

Was wäre ein "Final Fantasy"-Spiel ohne die Möglichkeit, die großen, gelben Laufvögel zu züchten? Um hier Erfolg zu haben, müsst ihr ein paar Voraussetzungen erfüllen:

In Kapitel 1 müsst ihr Clasko bei der Mission im Fungus Pass treffen. Nach Ende der Mission geht ihr wieder an den Eingang des Passes – an einer Klippe steht Clasko, den ihr auf die Celsius einladet. Ist er an Bord, fliegt ihr in Kapitel 2 zur Mi'ihen Highroad und fangt dort zusammen mit Clasko den Chocobo. Ist das geschafft, nehmt ihr ihn auf der Highroad abermals an Bord. Nun fliegt ihr ihn zur Stillen Ebene und räumt die Höhle aus – dann wird Clasko dort Chocobo-Ställe einrichten.

Er gibt euch Gisar- und Pasana-Kräuter, mit deren Hilfe ihr Chocobos fangen könnt. Dies macht ihr so, wie schon damals in "Final Fantasy 7": Chocobos tauchen zufällig mit Feindgruppen auf. Gebt dem Tier sofort ein Gisar-Kraut, um es zu beruhigen. Erledigt

jetzt schnell die Gegner, bevor der Chocobo fliegt – greift ihn auf keinen Fall an. Steht nur noch der Chocobo vor euch, gebt ihr ihm ein weiteres Gisar-Kraut und er ist gefangen. Dann findet ihr ihn in Claskos Ställen.

Nun könnt ihr das Tier entweder mit verschiedenen Kräutern aufleveln oder es gleich in die Welt auf Item-Suche schicken – nach sieben Kämpfen außerhalb der Stillen Ebene kommt der Chocobo zurück und hat hoffentlich ein paar Items im Gepäck. Dabei gibt es drei besondere Ereignisse:

- Wenn ihr einen Chocobo mit Level 5 auf die Mi'ihen Highroad schickt, entdeckt er dort eine geheime Höhle, in der ihr ein paar tolle Items findet und gegen die Riesenschabe kämpft.
- Schickt ihr einen Chocobo in die Bikanel-Wüste, wird er von den Al-Bhed gefangen und ihr könnt in einer neuen Wüstenregion graben.
- Wenn ein Chocobo mit weniger als 100 Elan-Punkten ohne Items zurückkehrt, bekommt ihr eine von zwei sehr nützlichen Kostümpaletten.

Ansonsten solltet ihr einfach experimentieren und ordentlich viele Chocobos in die Welt schicken. In der Ruinenhöhle der Stillen Ebene könnt ihr noch den Wahnsinns-Chocobo fangen, der ein besonders guter Schatzsucher ist.

ANTWORTEN FÜR RONSO

Mehrmals im Spiel müsst ihr mit Vertretern des Ronso-Stammes sprechen und dabei korrekte Antworten geben – seid ihr dabei erfolgreich, bekommt ihr das Dompteur-Kostüm, ein sehr kniffliger Bosskampf wird bedeutend einfacher und die Ronso errichten eine Statue für Yuna.

Am einfachsten ist der Dompteur zu kriegen. Ihr müsst nur Kimahri korrekt antworten.

Die richtigen Antworten sind:

Kapitel 1: Du musst lernen, damit umzugehen.

Kapitel 2: Denk selbst drüber nach.

In **Kapitel 3** überreicht er euch dann den Sphäroiden.

➔ THOMAS NICKEL

Kniffliger sind schon die Antworten an den Rest des Stamms...

Ronso/Frage	Antwort
Kapitel 1	
Garik	Wir kümmern uns...
Bitte Hohes Medium Yuna darum...	Überlass das uns!
Guado haben Guadosalam verlassen. Hecken...	Bestimmt.
Bei Kampf um Schutz von Hohem Medium...	Ich werde sie niemals vergessen.
Vor 2 Jahren viele Ronso von uns...	Ich verstehe dich...
Niemals verzeihen Seymour und Guado.	Denen kann man nicht verzeihen.
Die Kraft der Asthra versiegt, das Wasser...	Hoffentlich eine Veränderung zum Guten
Kapitel 2	
Garik schwört zu Berg! Garik rächt...	Was, wenn die Guado zurückschlagen?
Auf Schulter der Ältesten lastet große Bürde.	Er scheint übermüdet zu sein.
Keine Zukunft für Ronso bis Guado ausgerottet!	Was sollten die Guado denn tun?
Guado haben auch Al-Bhed Leben schwer...	Vielleicht sind wirklich die Guado...
Werde mit Garik in Kampf gegen Guado ziehen!	Bitte, denk noch mal drüber nach.
Ältester ist Schwächling und Garik ist langsam.	Dann bleibt niemand mehr zum...
Viele kommen ohne Erlaubnis hier hoch. Was...	Ja, sie sollten den heiligen Berg in...





OPM2 03/2003

10 spielbare Demos: Primal, Sly Raccoon, ATV Quad Power 2, Crashed, Tiger Woods 2003, NBA Live 2003, WWE Smackdown...



OPM2 04/2003

10 spielbare Demos: Splinter Cell, Rayman 3, War of the Monsters, Ghost Recon, Dr. Muto, Zapper, GP Challenge, Red Card Soccer...



OPM2 05/2003

10 spielbare Demos: Dakar 2, Vexx, The Scorpion King, Fire Blade, Soul Reaver 2, Zone of the Enders, Dark Cloud, WRC 2...



OPM2 06/2003

10 spielbare Demos: Shinobi, Moto GP 3, Dynasty Warriors 3, Rally Championship, Evolution Skateboarding...



OPM2 07/2003

8 spielbare Demos: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Rygar, Virtua Fighter 4 Evolution, Airblade, Burnout 2, Wipeout Fusion...



OPM2 08/2003

12 spielbare Demos: Ace Combat 4, Aggressive Inline, Battle Engine Aquila, Ferrari F355 Challenge, GTC Africa, Maximo: Ghosts to Glory...



OPM2 09/2003

9 spielbare Demos: Mace Griffin: Bounty Hunter, Futurama, Starsky & Hutch, Tiger Woods PGA Tour 2003, Ratchet & Clank, Tekken 4, TIF 2003



OPM2 10/2003

8 spielbare Demos: Colin McRae Rally 4, Jak 2: Renegade, The Great Escape, Zone of the Enders: The 2nd Runner, Formel Eins 2003...



OPM2 11/2003

8 spielbare Demos: Soul Calibur 2, Chaos Legion, Amplitude, Alter Echo, Tiger Woods PGA Tour 2004, Sphinx and the Shadow of Set...



OPM2 12/2003

9 spielbare Demos: Prince of Persia, Need for Speed: Underground, The Italian Job, Disney's Extreme Skate Adventure, Beyond Good & Evil...



OPM2 13/2003

9 spielbare Demos: 007: Alles oder Nichts, Ghosthunter, Gladius, Destruction Derby Arenas, Ratchet & Clank 2, Freaky Flyers, Dog's Life...



OPM2 01/2004

10 spielbare Demos: Pro Evolution Soccer 3, The Simpsons, The Hulk, Buffy the Vampire Slayer, NHL Hitz Pro, Dancing Stage Fever...



OPM2 02/2004

11 spielbare Demos: FIFA Football 2004, Castlevania, Deutschland sucht den Superstar, R-Type: Final, WRC 3, Tak und d. Macht des Juju...



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...



OPM2 04/2004

8 spielbare Demos: Rainbow Six 3, Crash Nitro Kart, Downhill Domination, 007: Alles oder Nichts, kill.switch, Nightshade...

ABSENDER:

Name _____

Straße/Nr. _____

PLZ/Wohnort _____

Telefon _____

E-Mail _____

(ab OPM2 03/2004 € 6,99) € 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 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 04/2004 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 09/2003 | <input type="checkbox"/> x 12 DVD-Hüllen |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 10/2003 | |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 11/2003 | |

Ausfüllen & ab die Post:

CyPress GmbH – OPM2
Stichwort: Nachbestellung
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

OPM2-SHOP

Magazine und DVD-Hüllen!



12 DVD-HÜLLEN NUR
5,90
EURO
Ohne Inhalt, nicht einzeln erhältlich.

Nicht aufgeführte Ausgaben sind ausverkauft und nicht mehr erhältlich! Lieferung erfolgt, solange der Vorrat reicht.



DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

James Bond 007: Alles oder Nichts

Seite 1



Cheats freischalten

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen: Bevor ihr die unten genannten Cheats aktivieren könnt, müsst ihr die entsprechende Anzahl an Platin-Medaillen sammeln. Diese bekommt ihr ausschließlich für hervorragende Leistungen auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad (00-Agent). Selbst für virtuelle Top-Agenten eine echte Herausforderung, aber die Mühe lohnt sich.

Freigeschalteter Cheat	Benötigte Platin-Medaillen
Goldener Colt	1
Verbesserte Batterie	5
Doppelte Munition	7
Doppelter Schaden	9
Volle Munition	11
Tarnvorrichtung	13
Volle Batterie	15
Alle Waffen	17
Unbegrenzt Batterie	19
Unbegrenzt Munition	23
Platin-Waffe	27

Cheats aktivieren

Habt ihr die benötigte Anzahl an Platin-Medaillen erarbeitet, könnt ihr den entsprechenden Cheat im Pausen-Menü des Spiels aktivie-

ren. Drückt während des Spiels die -Taste, um das Pausenmenü aufzurufen. Gebt nun den Cheat ein:

Cheat

Goldener Colt
Verbesserte Batterie
Doppelte Munition
Doppelter Schaden
Volle Munition
Tarnvorrichtung
Volle Batterie
Alle Waffen
Unbegrenzt Batterie
Unbegrenzt Munition
Platin-Waffe

Tastenkombination

, , , ,
 , , , ,
 , , , ,
 , , , ,
 , , , ,
 , , , ,
 , , , ,
 , , , ,
 , , , ,
 , , , ,
 , , , ,

Boni freischalten

Die verschiedenen Boni sind nicht ganz so schwer zu erhalten wie die Cheats, ihr müsst dafür nämlich keine Platin-Medaillen, sondern "nur" Gold-Medaillen erspielen. Dafür braucht ihr euch aber nicht durch den höchsten Schwierigkeitsgrad zu kämpfen, auch auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad gibts für gute Leistungen die begehrten Auszeichnungen. ➔

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Die Sims

Seite 1



Die Sims – spielt das wahre Leben! Den Verkaufsschlager aus dem PC-Lager gibt es auch für die PS2, jetzt sogar in der Platinum-Edition für 30 Euro. Und wir können euch viele hilfreiche Cheats präsentieren!



ⓘ Drückt im Hauptmenü einfach die vier Schultertasten. Schon springt das praktische Cheat-Menü auf.

Wichtig: Habt ihr schon einen wertvollen Speicherstand auf eurer Memory Card, solltet ihr diesen sicherheitshalber entfernen, bevor ihr die Cheats ausprobiert! Unbestätigten Gerüchten zufolge kann ansonsten euer bisheriger Spielfortschritt in Gefahr sein.

So findet ihr die Eingabe für die Cheat-Codes:

Startet die PS2 mit der Spielscheibe und klickt euch ins Hauptmenü. Im Menü, in dem ihr die Option "Ein Leben von A bis Z" vorfindet, drückt ihr gleichzeitig die vier Schultertasten (+ + +) eures Pads.

Wartet, bis ein neues Fenster mit der Überschrift "Cheat eingeben" aufspringt. Hier habt ihr nun die Möglichkeit, eines der folgenden Passwörter zu benutzen. ➔



ⓘ Den kleinen Pool seht ihr über dem Bärenfell auf dem linken Bild. Mehr Informationen dazu auf der Rückseite der Cheatkarte.



DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2 James Bond 007: Alles oder Nichts Seite 2



Freigeschalteter Bonus

Bilderset 1 / 2 / 3 / 4 / 5
Serena St. Germaine Outfit
Bilderset 6
Upgrade für den Helikopter
Bilderset 7
Upgrade für den Panzer
Underworld-Mission
Upgrade für den Porsche
Bilderset 8
Mya Starling Outfit
Upgrade für den Aston Martin
Bilderset 9
Miss Nagai Outfit
Bilderset 10
Bilderset 11
Katya Nadanova Outfit
Upgrade für das Motorrad
Bilderset 12
Bilderset 13
Upgrade für den Nanopanzer
Bilderset 14
Galerie

Benötigte Gold-Medaillen

1 - 5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26

Levels und Charaktere für den Mehrspieler-Modus

Erspielt euch im Mehrspieler-Modus fleißig Punkte, um coole Extras freizuschalten. Die verdient ihr euch, indem ihr im Kooperations-Modus die optionalen Missionsziele erfüllt. Für jedes erreichte Ziel bekommt ihr zehn Punkte gutgeschrieben.

Charakter	Benötigte Punktzahl
Baron Samedi	50
Odd Job	70
Ägyptischer Kommandant	90
Hezmet Soldat	110
Mya Starling	130
Ägyptischer Soldat	180
Russischer Soldat	230
Jean Le Rouge	260
Agent 003	290
Serena Variante 1	350
Nikolai Diavolo	400
Serena Variante 2	430
Level	
Zisterne	30
Testlabor	160
Burn Chamber	370

PlayStation 2 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Die Sims

Seite 2



Weitere Spielmodi freischalten

Passwort: MIDAS

Gebt den Code ein und bestätigt mit Hilfe der Funktion "Fertig". Startet danach mit der Option "Mit einem neuen Leben beginnen" das Spiel. Erstellt einen Sim und klickt euch ins eigentliche Spielgeschehen hinein. Wartet die kitschige Knutschszene zu Beginn ab.

Nach kurzer Zeit habt ihr die Möglichkeit, mit in den kleinen Pool oben rechts im Raum zu springen. Nutzt diese Gelegenheit. Pausiert dann das Spiel mit der -Taste. Im Pausenmenü wählt ihr nun das rechte Symbol oben in der Leiste aus (einfach mit dem Spielpad mehrmals drücken). Bestätigt mit der -Taste und benutzt die Funktion "Beenden". Achtung: Nicht speichern!

Ihr kehrt jetzt automatisch ins Startmenü zurück. Hier ist nun die Spieloption "Die Sims spielen" hinzugekommen. In diesem Mode dürft ihr den Zusatzmodus "Neue Nachbarschaft" spielen. Aber auch unter dem bisher bekannten Menüpunkt "Ein Leben von A bis Z" findet ihr etwas Neues. Die freigeschaltete Funktion "Bonus" wartet mit sieben Spielszenarien auf.

Geldsegen

Passwort: FREEFALL

Mit diesem Code aktiviert ihr eine recht praktische Funktion im Spiel. Alles, was ihr von nun an im Spiel einkauft, wird euch nicht mehr vom Geldkonto abgebogen. Leider muss euer Konto immer

erst den kompletten Betrag auf der Habenseite aufweisen, bevor ihr überhaupt in der Lage seid, einen gewünschten Gegenstand zu kaufen. Weiterer Nachteil: Verkäufe schlagen sich ebenfalls nicht mehr auf eurem Konto nieder.

Bonusspiel

Passwort: PARTY M

Benutzt den Code und schaut danach unter dem Menüpunkt "Bonus" nach. Hier ist nun die Option "Das Party-Motel" hinzugekommen.

Sims-Mode

Passwort: SIMS

Benutzt das Passwort und ihr schaltet den Spielmodus "Die Sims spielen" frei. Dieser Effekt wird auch durch den Einsatz des Passwortes MIDAS erzielt.



Der Cheat "Geldsegen" sorgt für kostenlosen Einkauf. Allerdings muss euer Konto erst den notwendigen Betrag aufweisen.



Are You Looking To Work For...

SONY computer entertainment europe?

Sony Computer Entertainment Europe's Quality Assurance department is looking to recruit a German speaker on a permanent basis to work on games for the PlayStation. You must have a passion for PS games, with a high level of written and spoken English.

You will be responsible for localisation testing of software and providing detailed reports about any language issues that might occur. Additionally, you will proof-read and correct translations provided by external companies for our software products to ensure that quality, accuracy and consistency are maintained throughout the files, the game and the manual.

RECENT PROJECTS INCLUDE: FINAL FANTASY X, FORMULA 1, THE GETAWAY.

This position will be based in Liverpool, England and commands a starting salary of £12000 + excellent benefits package. Relocation assistance will also be given.

FOR FURTHER INFORMATION, PLEASE GO TO www.scee.com

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

TO APPLY, SEND A CURRENT C.V AND LETTER OF INTEREST, IN ENGLISH, TO:
Paul Ware, Senior Human Resources Advisor Sony Computer Entertainment Europe
E-mail: Paul_Ware@scee.net

PlayStation2 – Movies & DVD

Unsere Movie-Sektion
wird präsentiert von

MOVIE-NEWS

Import-Hits: LOST IN TRANSLATION · RUNAWAY JURY · THE MISSING

DVD VISION

NEU!
Jetzt mit
aktuellem Kinoteil:
alles über Nemo
in "Findet Nemo"
und "Die Flut"

Matrix Revolutions
Der krönende Abschluss der Kulti-Story

Star Wars Trilogie
Ab September gibt es die heiß ersehnte
Science-Fiction-Saga endlich erstmals auf DVD

Exklusiv im Test

Findet Nemo
Oscar-Gewinner: Der erfolgreichste Trickfilm aller Zeiten auf
einer DVD, die in den USA alle Verkaufsrekorde gebrochen hat!

TRAUMHAFT GUT UND GÜNSTIG
Warner's Random Access
Receiver AVR-230
steht an die Spitze
der Musikklasse

TOPAKTUELLE KAUFBERATUNG
Hitachi oder Philips –
wer hat den besseren
15.9-Projektor in der
Einstiegsklasse?

Ghost Rider

Er ist der wohl wahnsinnigste Motorradfahrer der Welt: Der Ghost Rider. Oder kennt ihr jemanden, der bei über 300 Sachen einen Wheelie auf die Autobahn legt oder eine Strecke von 68 km in 14:55 Minuten schafft? Seit Jahren macht der Ghost Rider Schweden unsicher, eine Onboard-Kamera ist immer auf seiner Maschine montiert. Wer die unglaublich spektakulären Bilder sehen will, bestellt sich auf www.ghost rider-germany.de für je 31,50 Euro die DVDs "Ghost Rider" (75 min.) und "Ghost Rider Goes Wild" (100 Min.). Zurzeit ist der Ghost Rider übrigens in ganz Europa unterwegs. Am 3. Oktober veröffentlicht er als Ergebnis die dritte DVD "Ghost Rider Goes Europe".



ⓘ Riskante Überholmanöver entlocken dem Ghost Rider wohl nur ein müdes Lächeln.

Titel: Ghost Rider | **Erscheint:** erhältlich
Preis: 31,50 €

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs



Der abschließende Teil der "Der Herr der Ringe"-Trilogie erscheint am 25. Mai auf DVD. Auf der ersten Scheibe befindet sich "Die Rückkehr des Königs" in der Kinofassung, während auf der zweiten DVD die Extras liegen.

Im November folgt dann die Extended Edition mit vier Stunden Spielzeit. Ebenfalls am 25. Mai veröffentlicht Warner "Der Herr der Ringe – Die Spielfilm Trilogie", eine Box mit allen drei Filmen, wobei jeweils die Kinofassung plus die jeweilige Bonus-DVD enthalten sein werden.

Titel: D.H.d.R.: Die Rückkehr des Königs
Preis: 20 € | **Erscheint:** 25.05.04



ⓘ Aragorn nimmt Abschied von Eowyn. Werden die beiden sich wiedersehen?

3 neue Spiel-Filme angekündigt

Nie zuvor waren Themen aus Videospielen bei Filmproduzenten so beliebt wie derzeit. Im März wurden drei weitere Movies angekündigt, die auf erfolgreichen Videospielen basieren. Kein Geringerer als Starproduzent Jerry Bruckheimer ("Armageddon", "Pearl Harbor", "Der Fluch der Karibik") hat sich die Rechte an "Prince of Persia: The Sands of Time" gesichert. Jordan Mechner, Erfinder des Persischen Prinzen,

soll das Script dazu liefern. Außerdem hat Eidos angekündigt, zum Actionspiel "Hitman" die Filmrechte vergeben zu wollen, die Verhandlungen laufen aber noch.

Auch "Soul Calibur" kommt auf die große Leinwand. Warren Zide ("American Pie", "Final Destination") hat die Filmrechte an dem Beat'em-Up erworben. Auch hier wurden Regisseur und Schauspieler noch nicht offiziell bekannt gegeben.

Titel	Regisseur	Kino-Start
Alone in the Dark	Dr. Uwe Boll	Ende 2004
Dead or Alive	Corey Yuen	2005
Fear Effect	Dr. Uwe Boll	2005
Hitman	noch nicht bekannt	2005
Prince of Persia	noch nicht bekannt	2005
Resident Evil: Apokalypse	Alexander Witt	7. Oktober 2004
Silent Hill	Christophe Gans	2005
Soul Calibur	noch nicht bekannt	2005



ⓘ Am 7. Oktober feiert Alice (Milla Jovovich) Wiedersehen mit fiesen Zombies.



ⓘ Der Prinz kommt bald ins Kino – Jerry Bruckheimer produziert.

Filmgenuss pur mit der PlayStation2 –
dem meistgekauften DVD-Player!

NEU IM KINO



ⓘ Säbelrasseln: Die Braut macht sich auf, um ihren blutigen Rachefeldzug fortzuführen. Action ohne Ende garantiert.

Kill Bill – Volume 2

Quentin Tarantin's blutigster Streifen geht in die zweite Runde. Nachdem die Braut (Uma Thurman) die ersten beiden auf ihrer Abschussliste, O-Ren Ishii und Vernita Green, erledigt hat, setzt sie ihren Rachefeldzug fort und sucht die nächsten Opfer: Elle Driver, Budd und schließlich Bill. Das wäre schon schwierig genug, jedoch wird ihr Vorhaben noch komplizierter, als sie herausfindet, dass ihre totgeglaubte Tochter noch am Leben ist.

Verleih: Buena Vista Int. | **Kinostart:** 22.04.2004

Laufzeit: ca. 92 Minuten | **Einschätzung:** ★★★★★



ⓘ Wer bist du denn? Henry muss jeden Tag erneut um das Herz seiner angebeteten Lucy kämpfen – denn sie kennt ihn nicht.

50 erste Dates

Tierarzt Henry Roth (Adam Sandler) lebt auf Hawaii und genießt die täglichen Flirts mit hübschen Urlauberinnen. Eines Tages begegnet er Lucy (Drew Barrymore). Es ist Liebe auf den ersten Blick. Dumm nur, dass sie seit einem Autounfall an einer Störung des Kurzzeitgedächtnisses leidet und sich deshalb nie erinnern kann, Henry schon mal gesehen zu haben. Ihm bleibt nichts anderes übrig, als Lucy täglich aufs Neue den Hof zu machen.

Verleih: Columbia Tristar | **Kinostart:** 22.04.2004

Laufzeit: ca. 99 Minuten | **Einschätzung:** ★★★★★

MUSIK-DVDs

OUTKAST

The Videos



Bereits das Debütalbum von Outkast wurde mit Platin ausgezeichnet. Die DVD bietet einen Querschnitt durch das musikalische Schaffen der Band. Unter insgesamt elf Titeln sind mit "Atliens", "Ms. Jackson", "The Whole World" und "Hey Ya!" auch die erfolgreichsten Werke dabei. Die Bildqualität der Clips ist in Ordnung, die Tonspur in DD 2.0 DS klingt angenehm. Als Extra: Eine Fotogalerie, Preis: ca. 20 Euro.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★

ⓘ Auch bei uns angesagt: Outkast



MADONNA

The Ultimate Collection



Enthalten im Pappschuber der "Ultimate Collection" (26 Euro) ist zum einen die Disc "The Immaculate Collection", u.a. mit den Videos zu "Lucky Star", "Borderline" und "Material Girl" im Vollbild-Format, mit mäßigem PCM-Stereo-Sound und einblendbaren Songtexten. Als zweite DVD findet man "The Video Collection 93:99" u.a. mit den Clips zu "Bedtime Story", "The Power of Goodbye" und "Frozen", auch in 4:3 und mit ordentlicher Stereo-Tonspur.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★

BECOME ONE

Become One



"Become One" ist eine weitere Band, die durch einen TV-Sender gecastet wurde. Zusätzlich zu Interviews, Hintergrundinfos und Steckbrief finden Fans der sechsköpfigen Formation auf der DVD den aktuellen Song "Don't need your Alibis" als Musikvideo. Als Boni gibt es sechs Karaoke-Nummern von "Become One", Aufnahmen aus der "Fame Academy", Making of des Musikvideos und Choreografie-Unterricht.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★

SPACE NIGHTS

vol. 10 Jazz



"Space Night" nennt sich eine Sendung, die seit 1995 im Nachtprogramm des Bayerischen Rundfunks läuft und Erdaufnahmen aus dem Orbit zeigt, während im Hintergrund verschiedene Musikstile laufen. Der Soundtrack war ein Renner, nun gibts passend dazu die Aufnahmen aus dem Weltall. Als Extras packte man Biografien der Musiker, Textinfos zur Sendung sowie Studiocuts auf die DVD. Sound in DD 5.1 oder PCM-Stereo, Bild in 1.33:1.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★

DVD-Filme im Test



Findet Nemo

Nemo sorgt für Rekorde: In zwei Wochen wurden in den USA 15 Millionen Exemplare verkauft.

Der Film: Vor der Küste Australiens lebt der Clownfisch Marlin mit seiner Frau geschützt in einer Anemone. Das Paar erwartet Nachwuchs: Mehrere Hundert Eier reifen heran. Doch ein Barrakuda macht dem Traum ein jähes Ende. Mutter und Eier fallen dem Räuber zum Opfer. Alle bis auf eins. Darin schlummert der kleine Nemo, der sechs Jahre später mit seinem übervorsichtigen Vater die Einschulung am Korallenriff erlebt. Papa Marlin verbietet dem Sohne fast alles. Vor allem das offene Meer ist tabu. Eines Tages schwimmt Nemo aus Trotz einfach los. Am bitteren Ende seiner Mutprobe landet er im Netz eines Tauchers, der ihn mit auf sein Boot nimmt, um ihn später in ein Aquarium einer Zahnarztpraxis zu bringen. Jetzt startet Papa Marlin eine unglaubliche Odyssee mit einem leicht verwirrten Fisch namens Dory an seiner Seite.

Wenn ihr glaubt, dass es keinen Film gibt, an dem man nicht irgend et-

was aussetzen kann, dann wird euch "Findet Nemo" eines Besseren belehren. Das maritime Road-Movie wird durch seine liebenswerten Charaktere, die witzigen und herzerwärmenden Momente und seine magnetisierende Optik zu einem Erlebnis, das man nie mehr vergisst.

Die DVD: Hier passt alles zusammen. Die ohnehin schon faszinierenden Bilder wurden in einer umwerfend guten Optik auf die Scheibe gepresst. Die kunterbunte Unterwasserwelt erstrahlt wie von innen beleuchtet. Kein Rauschen, Schärfe und Detailzeichnung sind sagenhaft gut, der Kontrast ist spitze, Artefakte oder andere Störfaktoren sucht man vergeblich.

Die deutsche Synchro braucht sich hinter dem Original nicht zu verstecken. Stimmen und Effekte wandern immer wieder kreuz und quer über die Kanäle und ziehen den Betrachter durch die so entstehende Räumlichkeit mitten ins Geschehen. Der Bass des US-Tracks schlägt die warm klingende deutsche Dolby-Spur und den deutlich lautereren dts-Kanal aber spürbar.

Weil sich die Pixar-Leute für die DVD genauso viel Mühe gegeben haben wie für den Film, erhält man als Käufer ein höchst



➔ Ausgerechnet im Schnabel von Pelikan Niels legen die beiden die letzten Seemeilen zurück.

unterhaltsames Produkt, das einem auch nach dem Abspann noch Spaß macht. Höhepunkte sind der visuelle Audiokommentar und das Making of, bei dem sich die Pixel-Trickser ein wenig in die Karten sehen lassen. Spiele für Kids fehlen natürlich nicht.

Das Fazit: Von wegen Kinderkram! Endlich erscheint einer der schönsten und faszinierendsten Filme der letzten Jahre auf DVD. Dass diese dann mit reichlich Extras gefüllt wurde und technisch erste Sahne ist, gefällt angesichts des hohen Suchtpotenzials dieses cineastischen Wunderwerks umso mehr. Hier tut es einem fast um jede "Deleted Second" leid, die nicht realisiert wurde.



➔ Schildkröte Crush ist trotz ihrer 150 Jahre ein lockerer Geselle.



➔ Verpasst auf keinen Fall den Nachspann, der euch unter anderem mit dieser Szene unterhalten wird. Außerdem warten auf der DVD noch viele weitere Schmankerl auf euch.

PS2 DVD-Test

GENRE: Animation / FSK: o.A.

PREIS: ca. € 25,-

ET: 01.04.2004

AUDIO: D DD 5.1 EX, D dts ES
E DD 5.1, Audiokom.
UT D/E/ESP/TR/F/I

BILD: 1.78:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★



ⓘ Weil Pai ein Mädchen ist, soll sie dem Unterricht ihres Großvaters fernbleiben.

Whale Rider

Der neuseeländische Film begeisterte 2003 knapp eine halbe Million Kinobesucher in Deutschland. Jetzt gibts die DVD.

Der Film: "Whale Rider" ist ein liebevoll umgesetztes, modernes Märchen mit einer klaren Botschaft, bei dem zum Schluss hin kein Auge trocken bleiben dürfte. Zu Recht erhielt der Streifen zahlreiche Auszeichnungen. Vor allem die Neuentdeckung Keisha Castle-Hughes begeistert. Sie spielte ihre Kollegen mit Charme und Natürlichkeit an die Wand und verdiente sich so eine "Oscar"-Nominierung.

Die DVD: Die Bildschärfe schwankt zwischen ordentlicher Detailwiedergabe bei Nahaufnahmen und einem etwas verwachsenen Eindruck bei Außenaufnahmen und Totalen. Die Farben wirken blass, der Kontrast lässt vor allem in dunklen Szenen zu wünschen übrig. Sämtliche Surround-Kanäle werden nur während Lisa Gerrards phantastischer Filmmusik eingesetzt. Effekte kommen nur vereinzelt auf.

Gegenüber der Code-1-DVD gibts einige Abstriche beim Bonusmaterial. Es fehlen die Soundtrack-Proben, die Kommentare zu den Deleted Scenes und die TV-Spots. Geblieben sind der Regiekommentar, das Special "Te Waka" (12 Min.) und ein aufschlussreicher Blick hinter die Kulissen der Dreharbeiten (ca. 27 Min.).

Das Fazit: Ein bewegender Film, der im Gedächtnis bleibt und sich für die ganze Familie anbietet. Auch wenn die Technik der DVD nicht vollauf zufrieden stellen kann, ist eine Kaufempfehlung obligatorisch.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Drama FSK: 6 PREIS: ca. € 20,- ET: 23.03.2004 AUDIO: Deutsch DD 5.1 Englisch DD 5.1 Audiokommentar BILD: 2.35:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	

Seabiscuit Mit dem Willen zum Erfolg – SE

Zeit für Legenden: Regisseur Gary Ross arbeitet einen amerikanischen Traum auf.

Der Film: Ross gelang ein mitreißendes und ergreifendes Drama, bei dem die Zuschauer trotz aller Vorhersehbarkeit der Ereignisse mit den Charakteren mitfiebern und -leiden. Der große Erfolg des Filmes ist nicht zuletzt den hervorragenden Leistungen der drei Hauptdarsteller Tobey Maguire, Jeff Bridges und Chris Cooper zu verdanken.

Die DVD: Die Aufnahmen lassen die 30er-Jahre förmlich wieder aufleben. Die Stärken des Bildes liegen in den warmen, natürlich wirkenden Farben, dem hervorragenden Kontrast und der Rauscharmut. Demgegenüber steht ein leicht weichgezeichnetes Bild, das durchaus eine höhere Detailschärfe vertragen hätte.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Drama FSK: 6 PREIS: ca. € 25,- ET: erhältlich AUDIO: Deutsch DD 5.1, D dts Englisch DD 5.1 Audiokom. (dt. UT) BILD: 2.35:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	

Als Extras gibt es einen Regiekommentar mit Gary Ross und Steven Soderbergh, ein Making of (ca. 15 Min.), eine sehenswerte Script-to-Screen-Featurette (ca. 5 Min.), eine aufschlussreiche Doku zum Pferd Seabiscuit (ca. 15 Min.) und einige weitere Specials sowie Werbung in Form von Trailern.

Das Fazit: Schöne Bilder, eine bewegende, auf wahren Begebenheiten basierende Geschichte, hervorragende und absolut glaubwürdig agierende Schauspieler und packende Rennszenen. Ein großer Film!



ⓘ Jockey Red Pollard findet in dem störrischen Rennpferd einen Seelenverwandten.

Verschwende deine Jugend

Die Neue Deutsche Welle, ein zeitlich kurzes Phänomen, das jedoch einen nachhaltigen Eindruck hinterließ.

Der Film: Charmant inszeniert und gut gespielt, ist "Verschwende deine Jugend" eine Hommage an die Neue Deutsche Welle Anfang der achtziger Jahre. Trotz Längen macht Benjamin Quabecks Zeitreise Spaß.

Die DVD: Der Einsatz von Weichzeichnen verhindert Rauschen größtenteils, geht aber auf Kosten der Bildschärfe. Außerdem machen sich stellenweise Artefakte und Dropouts bemerkbar.

Räumliche Effekte kommen nur während des stimmigen 80er-Musik-Scores auf. Dann erwacht auch der Subwoofer zum Leben. Ansonsten bleibt das tonale Geschehen dialogbestimmt.

Die Extras-Sektion enthält einen Audiokommentar des Regisseurs, Darsteller-Informationen und Interviews, einen Blick hinter die Kulissen (20:17), Outtakes (7:47), geschnittene Szenen (12:29), Musik-Clip etc.

Das Fazit: "Verschwende Deine Jugend" ist für all jene genau richtig, die sich noch einmal in die Zeit der Achtziger zurückversetzen lassen möchten. Die Songs tragen ihren Teil zur Atmosphäre bei. Die Technik stellt zufrieden, die Extras bieten einen guten Einblick in die Produktion der Komödie.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Komödie FSK: 6 PREIS: ca. € 17,- ET: erhältlich AUDIO: Deutsch dts Deutsch 5.1 Audiokommentar BILD: 1.85:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	



ⓘ Die Nachwuchsband "Apollo Schwabing" will ganz groß rauskommen.

Irgendwann in Mexico

Nun ist auch die "El Mariachi"-Reihe eine vollwertige Trilogie. Natürlich wieder dabei: Latino Antonio Banderas.

Der Film: Die Rückkehr von El Mariachi, dem umherziehenden Killer mit dem Gitarrenkoffer, ist optisch sehr stylisch ausgefallen, lässt jedoch inhaltliche Substanz vermissen. Actionfreunde werden hier dennoch auf ihre Kosten kommen.

Die DVD: Filme in High Definition zu drehen, macht sich für Robert Rodriguez

und natürlich die Zuschauer einmal mehr bezahlt. Das Bild bleibt frei von lästigem Rauschen und bietet durchgehend ausdrucksstarke Farben.

Die Extras bieten unter anderem sechs Featurettes, z.B. "10 Minuten Filmschule mit Robert Rodriguez" (ca. 9 Min.) oder "Einblicke in die Troublemaker Studios". Dazu kommen acht entfallene Szenen, wahlweise mit Kommentar des Filmemachers, sowie Filmografien von Rodriguez, Banderas, Hayek und Depp.

Das Fazit: "Irgendwann in Mexico" muss sich an den Qualitäten seines Vorgängers messen und zieht im direkten Vergleich den Kürzeren. Wenn man keine allzu große Erwartungshaltung mitbringt, wird man hier dennoch gut unterhalten.



ⓘ Schönes Paar: El Mariachi und seine Geliebte (Salma Hayek) auf der Flucht.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Action FSK: ab 18
	PREIS: ca. € 20,-
	ET: 30.03.2004
	AUDIO: D DD 5.1, E DD 5.1, U DD 5.1 Audiokommentar
	BILD: 1.85:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	



ⓘ Grund für das Wiedersehen der Starbesetzung war die coole Story von John McTiernan.

Basic Deluxe Edition

Fast acht Jahre hat es gedauert, bis die "Pulp Fiction"-Stars wieder gemeinsam vor die Kamera traten.

Der Film: John Travolta führt durch einen starbesetzten Soldaten-Thriller, der dem Zuschauer einiges an Konzentrationsvermögen abverlangt. In das Drehbuch packte man mehr überraschende Wendungen, als das Massenpublikum vielleicht vertragen konnte. Samuel L. Jackson hat zwar nur eine Nebenrolle, füllt diese aber bestens aus. Die Auflösung des Streifens spaltet dann die Geister.

Die DVD: Das Bild überzeugt mit einer angenehmen Klarheit. Die Farben sind natürlich bis kräftig, Rauschen hält sich wohlthuend in Grenzen.

Die DVD bietet Tonspuren satt: Die zur Verfügung stehenden Tracks hüllen den Heimcineasten mit einer Vielzahl von Effekten ein, die sich immer wieder spürbar aus den verschiedenen Lautsprechern melden.

Das Zusatzangebot orientiert sich an der Code-1-Vorlage von Columbia. Hauptbestandteile sind der Regiekommentar und die drei Featurettes. Dazu kommen Texttafeln, Interviewfetzen und jede Menge Trailer.

Das Fazit: Wenn ihr auf Thriller mit anspruchsvollen Plots steht, dürftet ihr hier genau richtig sein. "Basic" ist aufgrund seiner vielen Wendungen geradezu prädestiniert, ihn sich mehrmals anzusehen. Für den Kauf der Deluxe Edition spricht natürlich auch die Bonus-DVD.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Science-Fiction FSK: 16
	PREIS: ca. € 110,-
	ET: 06.03.2004
	AUDIO: Deutsch 2.0 DS, Englisch 2.0 DS, Untertitel D,E
	BILD: 1.78:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	



ⓘ Wiedervereinigung zum Staffel-Finale: Fox und Dana mit Baby William.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Thriller FSK: 16
	PREIS: ca. € 23,-
	ET: 08.03.2004
	AUDIO: Deutsch DD 5.1, D dts, Englisch DD 5.1, E dts Regiekommentar
	BILD: 2.40:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	

Import-Hits: LOST IN TRANSLATION · RUNAWAY JURY · THE MISSING

DVD VISION

NEU:

Jetzt mit
aktuellem Kinoteil!
Alles über Halle Berry
in „Gothika“
und Tim Burtons
„Big Fish“

**DVD
VISION**

Ausgabe 04/2004

**Jetzt
am
Kiosk!**

Matrix Revolutions

Der krönende Abschluss der Kult-Story

Star Wars Trilogie

Ab September gibt es die heiß ersehnte
Science-Fiction-Saga endlich erstmals auf DVD

Findet Nemo

Exklusiv im Test

Oscar®-Gewinner: Der erfolgreichste Trickfilm aller Zeiten auf
einer DVD, die in den USA alle Verkaufsrekorde gebrochen hat!

TRAUMHAFT GUT UND GÜNSTIG



Harman Kardons neuer
Receiver AVR-230
stürmt an die Spitze
der Mittelklasse

TOPAKTUELLE KAUFBERATUNG



Hitachi oder Toshiba –
wer baut den besseren
16:9-Projektor in der
Einstiegsklasse?



**Star Wars
Trilogie auf DVD:**

Die Science-Fiction-
Saga ab September
erstmals auf DVD!

**Findet Nemo
exklusiv im Test:**

Der erfolgreichste
Trickfilm aller
Zeiten auf DVD!

**Jetzt 3 x DVD VISION
für nur 6 € testen:**

Sie sparen über 30%!
Tel. 018 05/90 90 87 (0,12 €/Min.)
oder Mail: abo@dvdvision.de

DVD-Neuheiten & Charts

Wir tun was für eure Vorfreude: Hier seht ihr die Top-DVDs der kommenden Monate in der Übersicht. Außerdem präsentieren wir die aktuellen DVD-Charts.

Neuheiten – April 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
AUSGERECHNET ALASKA – 1. ST.	TV-Serie	Universal	☆☆☆	29. April
BUFFY – IM BANN DER DÄMONEN: SEASON 7 – EPISODEN 1-11	Horror-Serie	Paramount	☆☆☆☆	03. April
DAS A-TEAM	Action-Serie	Universal	☆☆☆	29. April
DAS MEDAILLON	Action	Columbia	☆☆☆	06. April
DAS WUNDER VON BERN – SPECIAL LIMITED EDITION	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
HAPPY TREE FRIENDS	Zeichentrick	Mcone	☆☆☆	01. April
HERR LEHMANN	Komödie	Universal	☆☆☆	15. April
IRGENDWANN IN MEXICO	Action	Columbia	☆☆☆☆	06. April
KNIGHT RIDER: BEST OF	Action-Serie	Universal	☆☆☆	29. April
MAGNUM: BEST OF	Action-Serie	Univeral	☆☆☆	29. April
MASTER & COMMANDER	Action	Fox	☆☆☆☆	19. April
MATRIX REVOLUTIONS	Science-Fiction	Warner	☆☆☆☆	01. April
MIAMI VICE: BEST OF	Action-Serie	Unviersal	☆☆☆	29. April
SCHINDLER'S LISTE	Drama	Universal	☆☆☆☆☆	01. April
SPACECENTER BABYLON 5 – ST. 4	Sci-Fi-Serie	Warner	☆☆☆	23. 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
UNZERTRENNLICH	Komödie	Fox	☆☆☆	17. April

Neuheiten – Mai 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
AKTE X – SEASON 9	Mystery-Serie	Fox	☆☆☆☆	08. Mai
BUFFY – IM BANN DER DÄMONEN: SEASON 7 – EPISODEN 12-22	Horror-Serie	Paramount	☆☆☆☆	15. Mai
DER HERR DER RINGE – DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	Fantasy	Warner	☆☆☆☆	25. Mai
DER HERR DER RINGE – DIE SPIELFILME TRILOGIE	Fantasy	Warner	☆☆☆☆	25. Mai
KILL BILL – VOLUME 1	Action	Buena Vista	☆☆☆☆	22. Mai
LAST SAMURAI	Abenteuer	Warner	☆☆☆☆	07. Mai
LUTHER	Drama	Universal	☆☆☆	27. Mai
STAR TREK: VOYAGER – SEASON 1	Sci-Fi-Serie	Paramount	☆☆☆☆	03. Mai
TARGETS – BEWEGLICHE ZIELE	Thriller	Paramount	☆☆☆	06. Mai
TATSÄCHLICH ... LIEBE	Romanze	Universal	☆☆☆☆	27. Mai

Neuheiten – Juni 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
DIE WILDEN KERLE	Komödie	Concorde	☆☆☆	02. Juni
DIE GEISTERVILLA	Horror-Komödie	Buena Vista	☆☆☆	17. Juni
MYSTIC RIVER	Kriminaldrama	Warner	☆☆☆☆	30. Juni
S.W.A.T. – DIE SPEZIALEINHEIT	Action	Columbia	☆☆☆☆	15. Juni
SWEET SIXTEEN	Drama	Eurovideo	☆☆☆	18. Juni

DVD-Charts

Welche DVDs verkaufen sich zurzeit am besten? Orientiert euch an den aktuellen Verkaufscharts des Online-Händlers [amazon.de](#).

1 **NEU**

Sprecher:

Regie:

Fazit:



Findet Nemo

Christian Tramitz, Anke Engelke

Andrew Stanton, Lee Unkrich

Die bestverkaufte DVD der USA sollte auch hierzulande niemand verpassen.

2 **NEU**

Darsteller:

Regie:

Fazit:



Matrix Revolutions

Keanu Reeves, Laurence Fishburn

Andy Wachowski, Larry Wachowski

"Matrix" hat an Faszination eingebüßt, trotzdem kommt Teil 3 gut an.

3 **U**

Darsteller:

Regie:

Fazit:



Fluch der Karibik

Johnny Depp, Orlando Bloom

Gore Verbinski

Jerry Bruckheimers Erfolgsfilm hält sich in der Top 3.

4 **NEU**

Darsteller:

Regie:

Fazit:



Friends – Staffel 9

Matthew Perry, Jennifer Aniston

Gail Manusco, Michael Lembeck u.a.

Auch die neunte Staffel der Comedy-Serie findet ihren Weg in die Top 5.

5 **NEU**

Darsteller:

Regie:

Fazit:



Bad Boys 2 (Kinofassung)

Will Smith, Martin Lawrence

Michael Bay

Die geschnittene Fassung des Actionhits steigt tiefer ein als erwartet.

6 **U**

Darsteller:

Regie:

Fazit:



Der König der Löwen 3

Bradley Raymond

Herrlich überdrehter Zeichentrickspaß mit Timon und Pumbaa.

7 **NEU**

Darsteller:

Regie:

Fazit:



Identität

John Cusack, Ray Liotta

James Mangold

Intelligenter Psycho-Thriller mit "Überraschendes Ende"-Bonus.

8 **NEU**

Darsteller:

Regie:

Fazit:



Wrong Turn

Eliza Dushku, Desmond Harrington

Rob Schmidt

Der mäßig gespielte Teenie-Slasher bietet einige coole Horror-Szenen.

9 **NEU**

Darsteller:

Regie:

Fazit:



Schindlers Liste

Liam Neeson, Sir Ben Kingsley

Steven Spielberg

Endlich auf DVD: Mit sieben Oscars prämiertes Spielberg-Meisterwerk.

10 **↔**

Darsteller:

Regie:

Fazit:



La Boum 1 & 2

Sophie Marceau, Claude Brasseur

Claude Pinoteau

Die Mutter aller Teeniefilme und der Nachfolger in einer Special Edition.



**You
are
too
intelligent
for
stupid
TV.**

**Follow
the G**



PlayStation2 Hi-Tech-News

Mehr Technik-Power für mehr Spielspaß: Neues PS2-Zubehör und interessante Technologie-Entwicklungen unter der Lupe.

Wireless Gun

Nachdem das Angebot an kabellosen Game-Controllern immer größer wird, schiebt Zubehörspezialist Bigben nun die erste Lichtpistole ohne Strippe nach. 50 Euro sind zwar nicht wenig, dafür werden die passenden Akkus (drei AAA-Batterien) und das Ladegerät gleich mitgeliefert.

Das Gerät ist mit einem USB-Anschluss ausgestattet, deswegen müssen Spiele zwingend Namcos GunCon2 unterstützen, damit die "Wireless Gun" funktioniert.



In der Spielpause könnt ihr die kabellose Pistole auf die Ladestation stellen.

Im Praxistest hat sich unser Proband selbst bei heißen Feuergefechten sehr wacker geschlagen. Die Verarbeitung wirkt zwar billig, auch wird ein am Griff angebrachter Knopf fast ständig unbeabsichtigt gedrückt. Ansonsten liegt die Pistole aber gut in der Hand, hat trotz der Akkus nur wenig Gewicht und das Handgelenk bleibt auch nach längeren Sessions einigermaßen entspannt – und das alles ohne lästiges Kabel!

PS2 Zubehör-Test	
WIRELESS GUN	
HERSTELLER	Bigben Interactive
PREIS	50 Euro
FUNKTIONALITÄT	8/10
VERARBEITUNG	6/10
AUSSTATTUNG	8/10
PREIS/LEISTUNG	7/10
GESAMT	8/10
Gut funktionierende Funk-Lichtpistole mit mittelmäßiger Verarbeitung.	

Datel Junk TV

Ihr habt sowohl Netzwerkadapter als auch EyeToy-Kamera und wartet sehnsüchtig auf neue Anwendungen? Mit "Junk TV" von Datel könnt ihr bis zu einer Minute lange Videos aufnehmen und sie an Freunde verschicken oder auf einen Junk-TV-eigenen Server laden. Alle Clips werden von datel vor Veröffentlichung auf Unbedenklichkeit überprüft, das kann bis zu 48 Stunden dauern.

Titel: Junk TV
Hersteller: Datel | **Preis:** ca. 20 €

Cordless-Gamepad von Logitech

"Weg mit dem Kabel!" lautete das Motto von Logitech auf der diesjährigen CeBit. Unter den vielen kabellosen Neuheiten ist auch ein überarbeiteter Funk-Controller für die PS2. Der "Cordless Action Controller" sieht seinem (klobigen) Vorgänger zwar sehr ähnlich, benötigt aber nur noch zwei AA-Batterien und ist dadurch kleiner und leichter. Dank eines verbesserten Stromhaushalts soll die Lebensdauer trotzdem steigen. Der Preis des ab Mai erhältlichen Pads dürfte sich bei rund 50 Euro einpendeln.

Titel: Cordless Action Controller
Hersteller: Logitech | **Preis:** n.n.bek.



MAX MEMORY 32 MB

Bigben liefert eine 32 MB Memory Card, die viermal so viel Speichervolumen zur Verfügung stellt wie eine reguläre Memory Card aus. Der Clou: Es liegt eine CD bei, auf der 100 Speicherstände zu vielen PS2-Spielen verwirrt wurden. Zusätzlich dürfen Besitzer eines Netzwerkadapters online weitere aktuelle Speicherstände abrufen. Nettes Gimmick dabei: Ihr könnt sogar online Kurzfilmchen austauschen, die ihr mit eurem EyeToy

aufgenommen habt. Mankos: Die Speicherkarte muss immer mit der Programm-CD geladen werden. Das dauert zwar nur wenige Augenblicke, ist aber etwas umständlich. Auch ist die gesamte Benutzerführung wieder mal nur in englischer Sprache gehalten. Dringend abraten müssen wir von der nicht ganz zuverlässigen Funktion, mit der ihr das Datenvolumen der Spielstände komprimieren könnt.



Memory Card, CD und Gebrauchsanleitung: Viele Funktionen, wenig Aufwand.

PS2 Zubehör-Test	
MAX MEMORY 32 MB	
HERSTELLER	Datel/Bigben Int.
PREIS	30 Euro
FUNKTIONALITÄT	8/10
BEDIENUNG	8/10
AUSSTATTUNG	9/10
PREIS/LEISTUNG	9/10
GESAMT	8/10
Durchdachte Features, deswegen für Dauerzocker absolut empfehlenswert.	



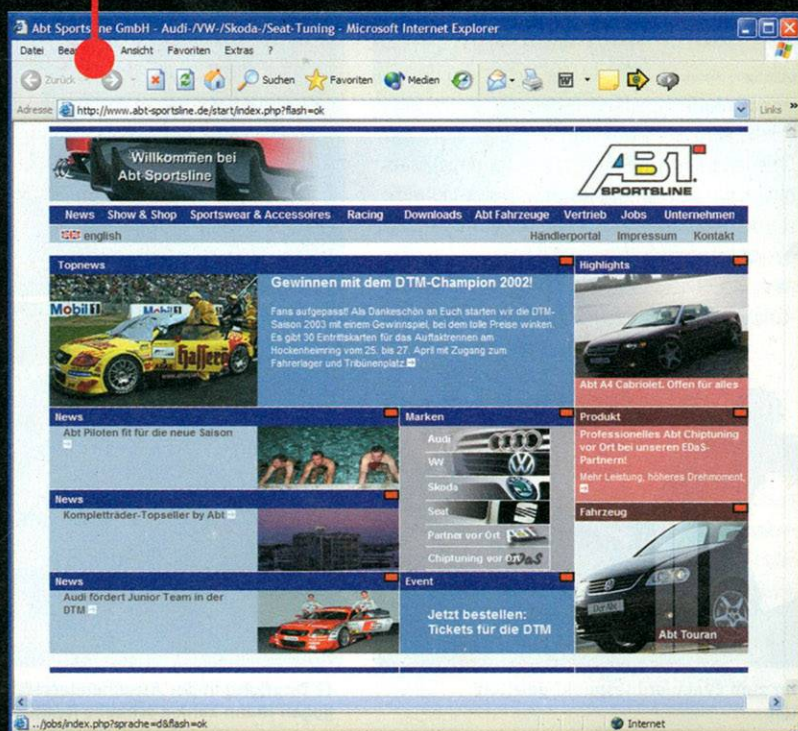
MAXim

Weitere PS2-Software von Datel steht mit dem "MAXim"-Chatprogramm ins Haus. Sofern ihr einen Netzwerkadapter habt, könnt ihr in Echtzeit online chatten. Ihr müsst lediglich die CD einlegen und schon könnt ihr Chats beitreten, selbst Chat-Räume hosten und euch direkt mit Freunden unterhalten.

Titel: MAXim
Hersteller: Datel | **Preis:** ca. 20 €

**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



Socom 2: U.S. Navy Seals Online Mode

Diesmal widmen wir uns in der Network-Rubrik ganz dem **Online-Mode der U.S. Navy Seals**. Alle Neuerungen des beliebtesten Online-Spiels erfahrt ihr nur hier.



🔊 **Rettungseinsatz:** Konnten die Seals die VIPs sicher zum Evakuierungspunkt geleiten, werden diese dort von einem Hubschrauber abgeholt.



🔊 **Dogfight:** In der Auseinandersetzung Mann gegen Mann zählen schnelle Reaktionen.



Das braucht ihr:

- eine PS2 mit Controller (ca. 199 Euro)
- eine Memory Card (und 3045 KByte Platz, ca. 30 Euro)
- den Ethernet-Netzwerkadapter von SCED (ca. 40 Euro)
- Spiel "Socom 2: U.S. Navy Seals" (ca. 80 Euro inkl. Headset)
- Verbindungskabel
- Breitbandanschluss mit entsprechendem Modem. Hier variieren die Preise. Auch spielt es hier eine Rolle, welche Art von Flatrate ihr wählt (mit oder ohne Übertragungsbegrenzung, etc.)



Endlich konnten wir den Online-Mode ausführlich testen – und haben uns vierzehn Tage lang allabendlich online umgeschaut. Der Kampf auf dem virtuellen Feld der Ehre geht in die zweite Runde:

Bis zu 16 Spieler treten in zwei Gruppen gegeneinander an. Während die Seals den Part der "guten Jungs" übernehmen, mimt die Gegenseite die Terroristen und setzt alles dran, den Seals in die Suppe zu spucken. Neben den drei bekannten Online-Spielmodi (Gegnerisches Team gezielt ausschalten, Bombe legen, Geiseln befreien) stehen nun zwei weitere zur Auswahl.

Neue Spielmodi

VIP-Eskorte: Die Seals sollen Blauhelmsoldaten zu Evakuierungszonen lotsen und für ihren Abtransport sorgen. Währenddessen müssen die Terroristen die Schutzbefohlenen meucheln. Schaffen es die Terroristen nicht, alle VIPs aufzuspüren und zu eliminieren, haben die Seals gewonnen. Das Gemeine an der Sache: Nur wenn mindes-

tens zwei noch lebende VIPs in einer der Anflugzonen positioniert werden, taucht der Rettungshubschrauber auf. Schaffen die Seals das nicht, müssen sie sich verstecken und das Leben der VIPs schützen.

Unentschieden ade!

Breach: Die Seals müssen eine Terrorbasis aufbrechen und einnehmen. Hier stehen die Seals stark unter Zugzwang, sie müssen um jeden Preis eine befestigte Stellung stürmen. Gut, dass die Kameraden im Tarnanzug Luftunterstützung anfordern können. Die bombt an festgelegten Punkten erst mal alles weg. Danach werden mit C4-Ladungen störende Mauern und Hindernisse weggesprengt, außerdem machen sie am Zielpunkt eine Satchel-Ladung scharf.

Entweder erfüllen die Seals das Primärziel und erobern die gegnerische Stellung, oder sie müssen alle Terroristen neutralisieren. Allerdings stehen diesen oft stationäre Maschinengewehrstellungen und Granatwerfer zur Verfügung. Dass anstürmende Seals gnadenlos ins Kreuzfeuer genommen werden, versteht sich von selbst.

Sehr gut gelungen sind die vielen Extras in den Online-Arealen. Ihr setzt MG-Stellungen und Granatwerfer ein und sprengt



Erwischt! Da wollte doch ein Seal gerade unsere Bombe entschärfen.

mit C4 munter in der Gegend herum. Für diese Sekundäraktionen gibts zusätzliche Punkte. Inzwischen wird nicht mehr der losstürmende Rambo mit einem guten Rang belohnt, sondern derjenige, der das Haupteinsatzziel verfolgt – und das bedeutet nicht immer möglichst viele Kills.

Situationskomik

Zusätzlich gibt es jetzt einen Respawn-Mode. Hier kann man immer wieder ins Match einsteigen. Es wird nicht nach Runden, sondern eine festgelegte Zeit lang gespielt. Ihr beamt euch nach virtuellem Ableben immer wieder zurück ins Spiel und legt aufs Neue los. Diese Option existiert aber

Woher bekomme ich einen Breitbandanschluss?

Nicht in allen Regionen ist ein Breitbandzugang (z.B. 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)

nur auf den Suppression-Karten – spezielle Maps gibt es für diesen Modus nicht.

Respawn eignet sich hervorragend dazu, alle neuen Waffen kennen zu lernen. Und davon gibts reichlich viele! Neben dem kultverdächtigen Raketenwerfer könnt ihr euch beispielsweise mit Minen ausrüsten. Anders als Claymores, explodieren diese, sobald ein Spieler versehentlich darüber läuft. Und das, egal wo ihr euch befindet oder ob ihr schon ausgeschieden seid. Das sorgt für so manches verschmitzte Grinsen, kann man doch auch als Verstorbener noch gegen aktive Spieler punkten.

Frische Punkteverteilung

Grafisch erscheint das Spiel nun mächtig aufgebohrt und 22 Karten sorgen für reichlich Abwechslung. Zehn der Maps sind aus dem Vorgänger bereits bekannt. Diese wurden teilweise in die Nacht verlegt oder man hat sie anderweitig geringfügig verändert. Der Grund liegt auf der Hand: Entwickler Zipper Interactive hat der Unsitte, nur noch Kills zu erledigen, einen Riegel vorgeschoben.

Es funktioniert nun nicht mehr, einfach sinnlos in Rambomanier draufloszurennen. Taktisches Zusammenspiel ist gefordert. Ohne Teamwork, Absprachen und Gruppenaktionen ist es sehr schwer, das Einsatzziel zu erreichen.

Registrierung

Sony ist sehr darauf bedacht, Störenfriede und Cheater auszugrenzen – das gefällt uns gut. Ohne kostenlose Registrierung auf der Central-Station könnt ihr euch gar nicht erst einwählen. Wer "Socom 2" spielt, gibt also seine Anonymität auf, die er sich bei anderen Network-Spielen bewahren kann. Wer Ärger verursacht, kann daraufhin gezielt gesperrt werden. Das sorgt auch für einen höflicheren Umgangston untereinander.

Fehler in der Matrix

In den ersten beiden Wochen nach dem europäischen Internetstart ärgern uns noch einige Fehler im System. Neben instabilen Verbindungen lassen Slowdowns das Match manchmal zum Daumenkino verkümmern. Immer wieder kommt es zum gefürchteten "Laggen".

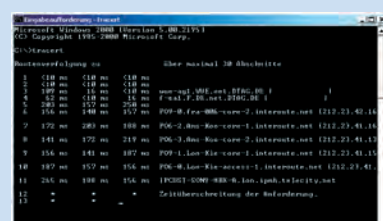
Unsere Beurteilung des Online-Modus resultiert aus Spielerlebnissen bei flüssigem Ablauf. Wir beobachten die Entwicklung weiterhin und werden euch monatlich über den Stand der Dinge informieren.

☞ GUNTHER HRUBY

Ping? Laggen? Verbindungsprobleme?

Mit dem Programm Traceroute/tracert haben wir die Verbindung zum "Socom 2"-Server in England immer wieder überprüft. Den Mittelwert der Geschwindigkeit, mit der die Datenpakete an den Zielrechner geschickt werden, nennt man Ping(-Zeiten). Je kleiner der Wert, desto schneller flutschen die Daten durch die Leitungen.

Kommen die Daten auf ihrem Weg bei einem der Verteiler ins Stocken, entsteht das gefürchtete "Laggen". Gegenspieler werden dann nur noch verzögert angezeigt und ihr schießt ins Leere, da sie eigentlich schon weitergelaufen sind, ihr das aber noch nicht sehen könnt. Oft "springen" Gegner in solchen Fällen auch durch die Grafik.



Der Datentransfer stockt manchmal. Dann "laggt" es in "Socom 2".

Diese Neuerungen gefallen uns am besten

- Endlich! Feuerraten werden erst gewechselt, wenn man die **[F3]**-Taste länger drückt.
- Spielernamen werden beim Sprechfunkverkehr angezeigt. Zusätzlich wird im Radar eingeblendet, in welcher Richtung sich der Sprecher gerade aufhält.
- Mit dem Headset kann man in der Raum-Lobby sprechen.
- Es gibt größere, umfangreichere Maps.

- Die Grafik ist jetzt detaillierter.
- Freundesliste und Clanlisten zeigen an, in welchem Raum Freunde gerade spielen.
- Mehr Spielmodi bieten mehr Abwechslung.
- Waffen! Raketenwerfer und Minen sind jetzt auch dabei.
- Für die Online-Einsätze kann man jetzt Charaktere freispielen.
- Maschinengewehrstellungen und Granatwerfer warten auf euch.
- Alle Spieler müssen sich registrieren.

PS2 Online-Test



SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS

SPIELGEBÜHREN	KEINE
SPIELER ONLINE	MAX. 16 SPIELER
HEADSET	J A ONLINE-SPASS
TASTATUR	J A
MAUS	NEIN
Genial – wenns läuft.	PROZENT

90

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, stellvert. 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)

AUTOR: Thomas Nickel, Heiko Strobel

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 PlayStation2 – Das offizielle Magazin,
CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.



Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PlayStation2 – Das offizielle Magazin recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PlayStation2 – Das offizielle Magazin erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigelegten 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



- Mitglied Arbeitsgemeinschaft
Media Analyse e.V.
MA Printmedien 2004/I: 563.000 Leser/Ausgabe

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 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer: Tel. (0049) 0 18 05-90 90 88 (€ 0,12/Min.)

erreichbar Mo. - Do. von 8 - 18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr

Abo-Fax: (0049) 0 18 05-90 90 89 Abo-E-Mail: abo@opm2.de

PlayStation 2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



Spielbare Demos. Nur im OPM2.

Bei anderen Magazinen schaut ihr zu. Nur beim OPM2 spielt ihr die Hits selbst.
Für den totalen Durchblick braucht ihr diese Scheibe. Zum Beispiel mit...

SPIELBARE DEMO



Sonic Heroes

Jetzt im Team: Steuert Sega-Superstar
Sonic durch sein neuestes Abenteuer!

SPIELBARE DEMO



CyGirls

Hightech-Action: Sam Fishers schöne
Schwestern im Geheim-Einsatz.

SPIELBARE DEMO



Richard Burns Rally

Testfahrt: Beurteilt selbst, ob der neue
Rallye-Racer Colin überholen kann.

SPIELBARE DEMO



Teenage Mutant Ninja Turtles

Die Kampfkunst-Kröten sind zurück!

Änderungen jederzeit vorbehalten!

OPM2. Alles drin, alles dran.

Wer braucht schon was anderes?

Jetzt vormerken: OPM2 06/2004 mit Demo-DVD!

**AB 05.05.
AN DEINEM KIOSK!**



Spielbar: Rise to Honour

Schlagstarke Sony-Action mit Martial-Arts-Star Jet Li:
Kämpft euch den Weg durch unsere Mega-Demo!



Spielbar: Transformers

Steig ein, schieß' mit: Das ultimative Robo-Verschrotten
mit Wahnsinns-Effekten und Nonstop-Action!



Spielbar: Fight Night

EAs geniales Boxspiel-Spektakel mit innovativer Stick-
Steuerung: Schafft ihr den K.O. – oder geht ihr zu Boden?



Spielbar: MX Unleashed

Die OPM2-Motocross-Referenz zum Selberfahren: Meterhohe
Sprünge, haarsträubende Stunts, butterweiche, schnelle Grafik!

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 spie-
len, 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 die-
sem 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
06/2004
AB 5.5.
AM
KIOSK

International Track and Field 2

2000 beglückten Konami sportbegeisterte PlayStation-Besitzer mit einem gründlich überarbeiteten Remake ihres Spielhallenklassikers "Track and Field". In einer für damalige Verhältnisse hervorragenden Grafik dürft ihr euch in einer Vielzahl abwechslungsreicher Disziplinen beweisen.

Passend zum Genre haben die Entwickler vor den Erfolg den Schweiß gesetzt: Ihr habt nur dann eine Chance auf dem Siegerpodest zu landen, wenn ihr möglichst schnell auf die Buttons des Joypads hämmert. Spielerisch sehr anspruchsvoll ist die virtuelle Olympiade also nicht – aber besonders im Mehrspieler-Modus ein Riesenspaß.

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2 ■ **SYSTEM** PSone ■ **ENTW.** Konami ■ **HERST.** Konami ■ **WO ERHÄLTlich** Fachh., Gebrauchtmarkt (Amazon, eBay) ■ **PREIS NEU** 15 €



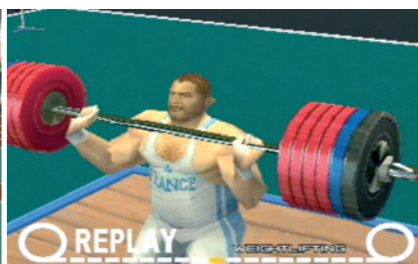
ⓘ Beim Speerwerfen muss für eine gute Weite auch der Abwurfwinkel stimmen.



ⓘ In den reinen Laufdisziplinen kommt es ausschließlich auf eure Drückgeschwindigkeit an.



ⓘ Springt beim Weitsprung so spät wie möglich ab – jeder Zentimeter ist entscheidend.



ⓘ Er ist zweifellos in guter Form, aber wird er so viel Gewicht tatsächlich stemmen können?



Rick Replay

Die Abenteuer eines PlayStation-Freaks!



www.tobidahmen.de
© 2004

Java Games, Logos, Klingeltöne



BILDMITTEILUNGEN für Nokia, Siemens & Samsung*



LOGOS für Nokia, Siemens, Samsung, Ericsson & Alcatel*



NOKIA-LÖSCHLOGO

Schick einfach "69998" an 81081*

HINTERGRUNDBILDER für Handys mit Farbdisplay*



NOKIA-TRANSPARENT LÖSCHLOGO
für freie Sicht aufs Nokia-Farbdisplay.
Schick einfach "130015" an 81081*

AKTUELLE KLINGELTÖNE für Nokia, Sagem, Siemens, Motorola, Ericsson, Alcatel, Samsung, Trium, Sendo, Sharp, Panasonic, Philips, Telit

TOP-CHARTS

27951 Yeah!

27936 Hey Mama

31845 One night in Bangkok

31840 Olympic Fanfare (WOK-WM)

25456 Schuß des Manitu: Superperforator

27923 Obvious

25127 Verdammst du mich

30393 Thank you - Thank-You-Man

30420 A kiss goodbye (Musicstars)

27717 Losing my religion

31795 Cant wait until tonight

31746 Just one last dance

31721 Augen auf

27836 Mad world

27708 Turn me on

31738 Toxic

27666 Superstar

31878 Irgendeinisch

27822 Powerless (say what you want)

31872 No eternity

31811 Behind the sun

31427 Get low

31720 Du hast mein Herz gebrochen

31776 Its over now

30366 Leb denn der alte Holzmichel noch

27756 Shut up

30405 Liebe ist alles

30372 Der letzte Stern

30369 Red blooded woman

31873 Das Lied der Stürmer

30307 Tough enough

30421 Survivor

31763 Not in love

27892 Running up that hill

31847 Make y'all bounce

30339 Denkmahl

31875 Only if I

27847 Im still in love with you

30249 Hey Ya!

31702 Runnin' (dying to live)

30281 The way you move

31876 Die besten Tage sind gezählt

30387 I miss you

31664 Beds are burning

30370 Amazing

27881 Dschunpelsong (holt mich hier raus)

30408 Fearalarm

27768 My Immortal

30407 Just for you

27829 Deliverance

25951 Up

27809 Milkshake

30373 Is it cos im cool

30406 Solitary man

30340 Flip a coin

31743 Silence

30349 She's so high

27781 Mandy

31777 Hungrignes Herz

31601 Du bist nicht allein

31877 She wants to move

31730 Words

31854 Star

30390 Siehst Du das genauso?

27660 Get it together

25927 Lost without you

31855 Blind

30388 Nobody (likes the records that...)

27673 I believe in a thing called love

30281 God is a DJ

27832 Too lost in you

30338 Bal prive

31781 Sunrise

27775 Changes

31027 The lion sleeps tonight

31467 Free like the wind

31418 Tanz das Brot

31078 Stuck

27707 Trouble

31255 Sounds like a melody

26996 Spirit in the sky

31216 König von Deutschland

31450 Another world

31494 First day of my life

25753 Bump,Bump,Bump

31055 Ganxaville Part 3

25607 Chihuahua

23646 Ab in den Süden

27681 Baby Boy

30118 Aicha

26837 Get busy

27647 Where is the love

31058 PIMP

31198 In the shadows

30145 Never leave you

30030 Für Dich

26805 8 mile

31222 The magic key

27704 Ich bin jung und brauche Geld

26660 In da Club

27270 Wanksta

30124 Breathe

30018 Ich kenne nichts

31336 Like glue

31489 Rockin on heavens floor

31092 Crazy in Love

31386 Angel of Berlin

26939 Anyplace, anywhere, anytime

27233 We have a dream

30300 Believe in miracles

31108 Reign

22488 Lose yourself

30021 Bounce

25915 Take me tonight

31081 Mr. Vain (re-call)

31130 Stuck on you

alle Töne auch
POLYPHON
verfügbar

TELEFONBESTELLUNG

So einfach funktioniert's:

- (1) Logo, Bildmitteilung, Klingelton, JAVA-Game oder Mailboxspruch auswählen
- (2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen
- (3) In 1 Minute auf dem gewünschten Handy

0190 854 486

DE: Euro 1,36/min

0900 510 035

AT: Euro 2,16/min

+ 0901 579 975

CH: CHF 4,23/min

900 77 900

LB: Euro 1,14/min

0903 39030

BE: Euro 1,14/min

166 140 478

IT: Euro 1,51 incl. IVA/min

0909 0400 404

NL: Euro 0,70/min

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 1,36/Min, während Verbindung zu WAP

NEU! SMS-CHAT

Sende eine SMS mit dem Text

"CHAT" an 83222*

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,-

COOLE JAVA GAMES

für ALLE Nokia mit Farbdisplay, Siemens S(L)J55, ST60, M55, MC60



NEU! DEIN TAGESHOROSKOP PER SMS

Wie stehen deine Sterne? Wie wird dein Tag?



SENDE "START HOROSKOP Sternzeichen" an **81811**

z.B. Start Horoskop Widder

OSTERSPECIAL



WALLPAPERS



Du erhältst täglich eine SMS mit deinem persönlichen Tageshoroskop zum Preis von je EUR 0,99. Sende einfach "START HOROSKOP" um den Service zu stoppen. Dieser Service funktioniert derzeit für alle Kunden von T-Mobile, Vodafone und O2.

*Logos: NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, sowie die SMS-fähigen Handys von ALICAT, SAGEM, MOTOROLA, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON.

*Bildmitteilungen: alle NOKIA (außer 5110), SAMSUNG, SIEMENS, SONY-ERICSSON, ALICAT, (One Touch 311 und neuer), SAMSUNG, PHILIPS (S55,S55 und neuer), TELIT, TRUM, SENDO, MAXON.

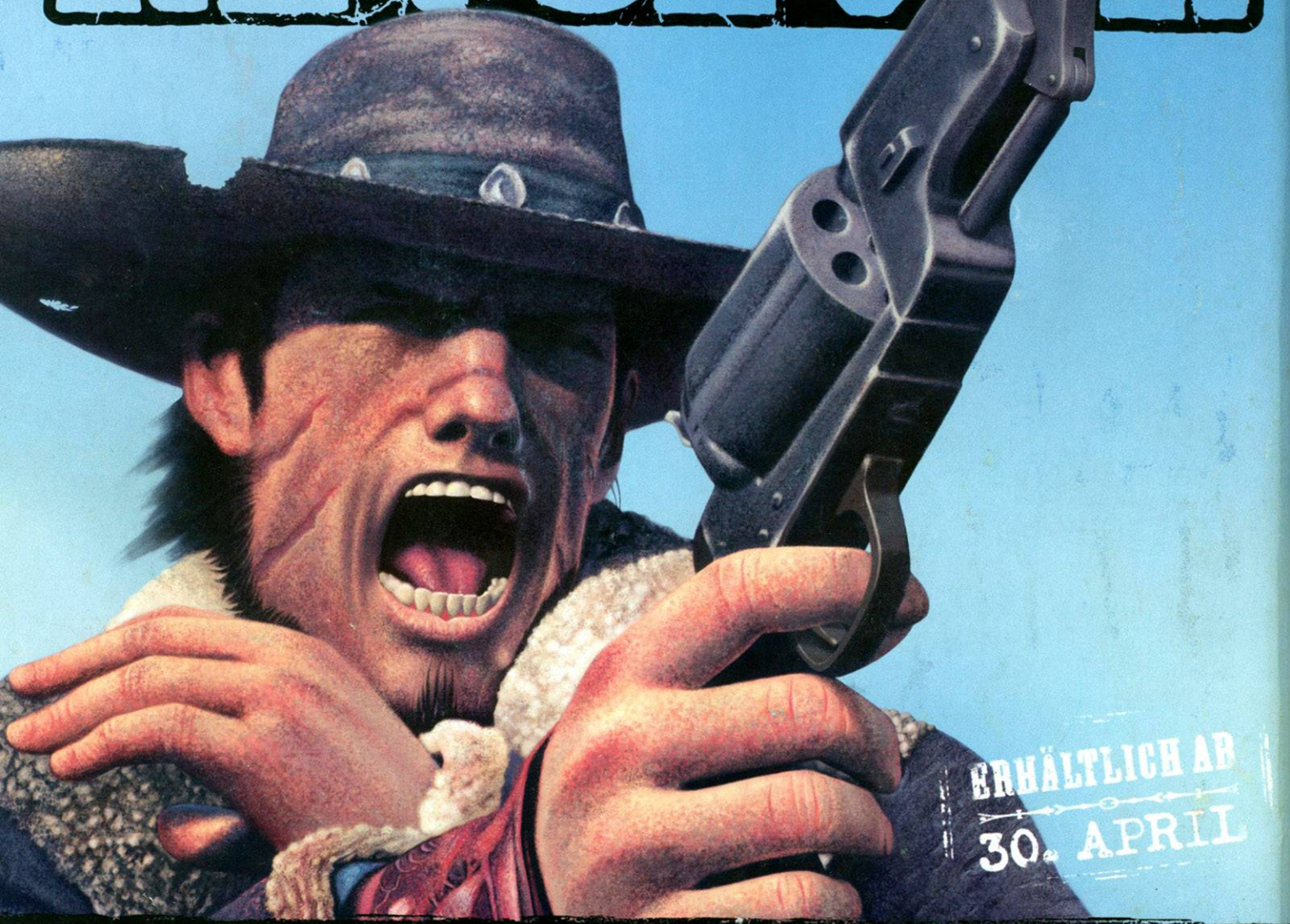
*Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, SAMSUNG, TRUM, SENDO (keine LG, NEC (nicht i-Mode), SHARP, PANASONIC (JGB7, X70), MAXON.

*Farbige Hintergrundbilder: für Handys mit Farbdisplay der Hersteller NOKIA, SAGEM, SIEMENS, SONY-ERICSSON, SAMSUNG, SHARP, PANASONIC, SENDO, NEC, LG, MAXON.

Für polyphone Klingeltöne, JAVA GAMES, farbige Hintergrundbilder und farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindung eingerichtet sein.

Hilfe: support@klingelton.com

RED • DEAD REVOLVER



ERHÄLTlich AB
30. APRIL



WWW.REDDADEREVOLVER.DE



PlayStation®2



"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 and are used under license from Microsoft. © 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar San Diego and the R logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Red Dead Revolver is a trademark of Angel Studios, Inc. (d/b/a Rockstar San Diego). All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.