



**NUR HIER: PS2-HITS SELBST SPIELEN!**

Spiderman 2: Weltpremiere des Action-Hits

€ 6,99

06/2004

Österreich

Belgien

Luxemburg

Schweiz

€ 7,30

€ 7,30

€ 7,30

sFr 13,80

PlayStation 2

# PlayStation 2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

**DVD**

DAS EINZIGE SPIELBARE  
PLAYSTATION2-MAGAZIN

**10 PS2-DEMOS  
SPIELBAR!**



**RISE TO HONOUR**

2 LEVELS SPIELBAR - HOLLYWOODREIFE ACTION!



2 RUNDEN SPIELBAR!

**FIGHT NIGHT  
2004**

HARTES PROFIBOXEN LIVE



3 STRECKEN SPIELBAR!

**MX  
UNLEASHED**

MOTOCROSS-POWER PUR



EIN KOMPLETTER LEVEL!

**SONIC  
HEROES**

WAHNWITZIGE IGEL-JAGD!

**AUSSERDEM SPIELBAR AUF DVD:**  
TRANSFORMERS, TEENAGE MUTANT  
NINJA TURTLES, RICHARD BURNS RALLY

©2004 Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation 2 ist eine eingetragene Marke von Sony Computer Entertainment Inc.



**Euro 2004  
FUSSBALL-SPECIAL  
TESTS, SPIELPLÄNE,  
MEGA-GEWINNSPIEL!**

**NUR IN  
DIESEM HEFT!**

**NEED FOR SPEED  
Underground 2**

Das Mega-Special!

Mehr Tuning-Power, mehr Speed!

**RESIDENT EVIL BRANDNEU!  
OUTBREAK - FILE 2**

Schockierend! Jetzt geht der Horror richtig los!

**GRAN TURISMO 4**

Test der Prologue-Version auf vier Seiten!

**HITMAN 3 CONTRACTS**

Gnadenlos, lautlos, atemlos! Knallharte  
Undercover-Action im großen Test!



**TIPPS & TRICKS: RAINBOW SIX 3 (KOMPLETTLÖSUNG),  
HITMAN 3 CONTRACTS (KOMPLETTLÖSUNG), SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS**

CyPress



0 6

195346106992

voel



PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

expert



Voraussichtlich  
ab 7.5. 2004  
erhältlich!

55.-

Das Stickeralbum  
zum Sammeln gibt es  
beim expert Händler  
vor Ort –  
solange der  
Vorrat reicht!



Euro 2004 (USK o.A.)

Das exklusiv von der UEFA lizenzierte  
Spiel zur EURO 2004 in Portugal!



USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

# Großes Hitman Contracts GEWINNSPIEL

## 1. + 2. Preis:

Je 1 "Hitman" Metallkoffer  
+ Handschuhe



## 3. Preis:

1 "Hitman Contracts"-Poster  
Größe 6 x 4 m

## 4. - 6. Preis:

Je 1 "Hitman Contracts"-  
Sweatshirt

Einfach eine Postkarte mit dem Stichwort "Hitman" an  
expert, Abtl. Marketing, Bayernstr.4, 30855 Langenhagen  
senden.

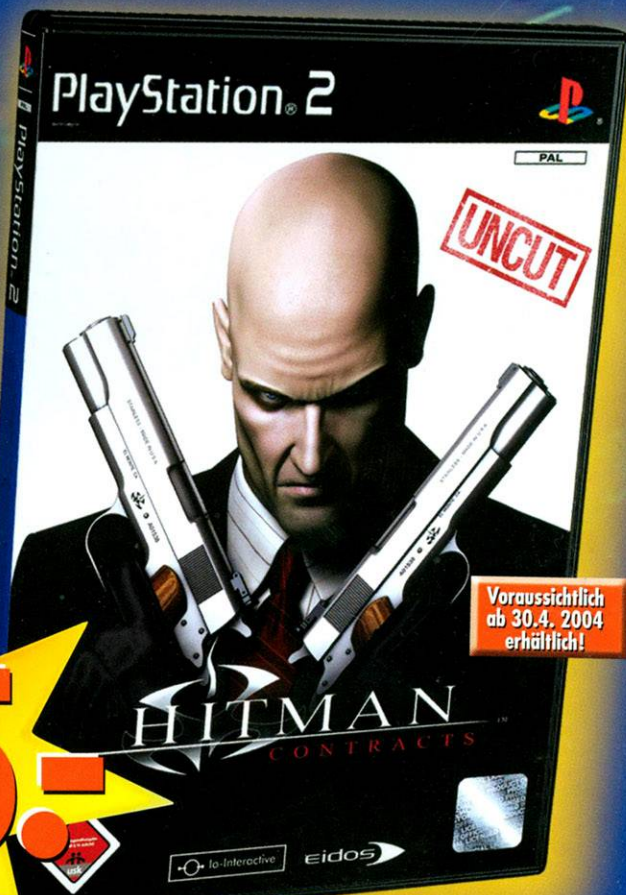
Einsendeschluss ist der 28.5.2004.  
Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.  
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## Hitman Contracts

(keine Jugendfreigabe gemäß §14 JuSchG)

Hitman: Contracts versetzt  
den Spieler in die Haut von  
Agent 47, den gnadenlos  
perfekten Auftragskiller!  
Neue action- und spannungs-  
geladene Missionen, die noch  
mehr Freiheiten zur Erledigung  
des Auftrags zulassen - und  
natürlich wurde das  
Waffenarsenal aufgestockt.

Auch erhältlich:  
Hitman  
Contracts  
Lösungsbuch  
14,99



Voraussichtlich  
ab 30.4. 2004  
erhältlich!

55.-

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





## SPIELBAR: Rise to Honour

Demo des Monats: Schläge, Kicks und Akrobatik – jetzt kriegen Hongkongs Bösewichter Ärger!



**NUR HIER: DEMOS  
ZUM SPIELEN!**

Nur OPM2 liefert die aktuellsten PS2-Spiele für euch zum Testen. Bei anderen Heften schaut ihr nur zu, hier spielt ihr selbst!



# Die spielbare Demo-DVD

## DVD-Inhalt

### 10 spielbare Demos

Arc: Twilight of the Spirits  
CyGirls  
Fight Night 2004  
MX Unleashed  
NFL Street  
Rise to Honour  
Richard Burns Rally  
Sonic Heroes  
Transformers  
Teenage Mutant Ninja Turtles

### Die Videos

Champions of Norrath  
WC Rugby

### Der Downloader

Ace Combat 5  
Enter the Matrix  
Maximo VS. The Army of Zin  
Moto GP3  
Silent Hill 3  
Splinter Cell  
XIII



Hier sollte eigentlich die **OPM2-DVD 06/2004** kleben. Falls die DVD fehlt, wende dich bitte an folgende  
**Telefonnummer:**  
09 31/40 69 10



### Fight Night 2004

EAs geniales Boxspiel-Spektakel mit innovativer Stick-Steuerung: Schafft ihr den K.O. – oder geht ihr zu Boden?



### Transformers

Steig' ein, schieß' mit: Das ultimative Robo-Verschrotten mit Wahnsinns-Effekten und Nonstop-Action!



### Sonic Heroes

Jetzt im Team: Steuert den Sega-Super-Igel Sonic und seine Freunde durch deren erstes PlayStation2-Abenteuer!



### MX Unleashed

Die OPM2-Motocross-Referenz zum Selbsterfahren: Gebt euch meterhohe Sprünge und haarsträubende Stunts!



### Richard Burns Rally

Konkurrenz für Colin und WRC: Testet selbst, was der brandneue Herausforderer taugt!



### CyGirls

Hightech-Action mit Sex-Appeal: Erlebt Sam Fishers schöne Schwestern im gefährlichen Geheimeinsatz!

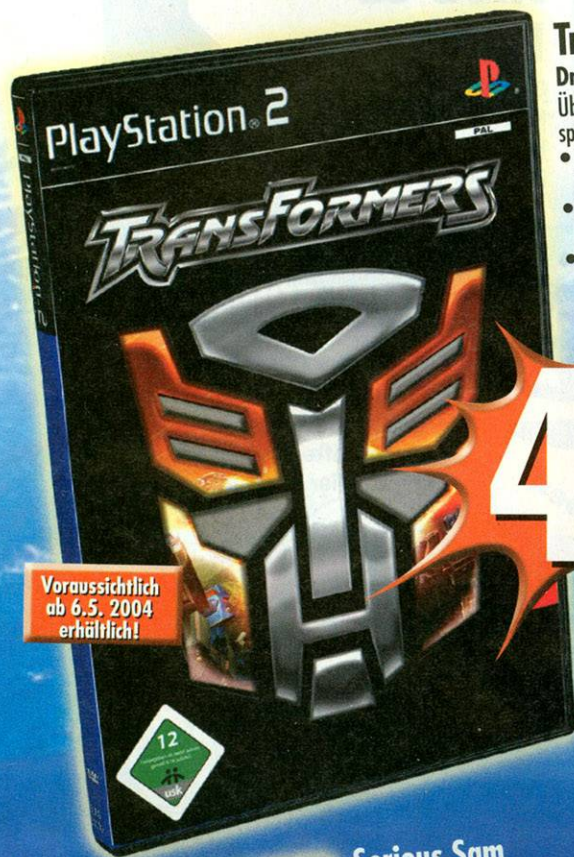
Das volle Demo-Programm  
**OPM2 UNCUT**  
Jetzt einsteigen: Abo-Karte im Heft!



# PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

# expert



## Transformers (USK 12)

**Dramatische 3D-Action, spektakulär inszeniert!**

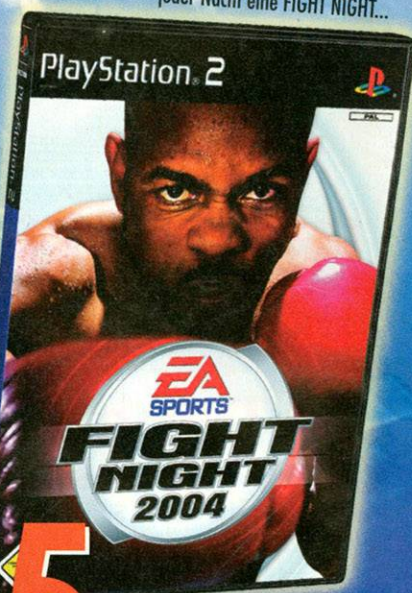
Übernehme die Rolle eines gigantischen Autobots und mach Dir in spannenden Gefechten die Vorteile Ihrer Wandlungsfähigkeit zunutze.

- Kämpfe epische Schlachten gegen die riesigen Armeen der hochgerüsteten Decepticones!
- Geballte Feuerkraft: 20 hochentwickelte Waffensysteme stehen zu Ihrer Verfügung!
- Abenteuer ohne Ende: Mehr als 30.000 Spielkombinationen sorgen für maximalen Wiederspielwert!

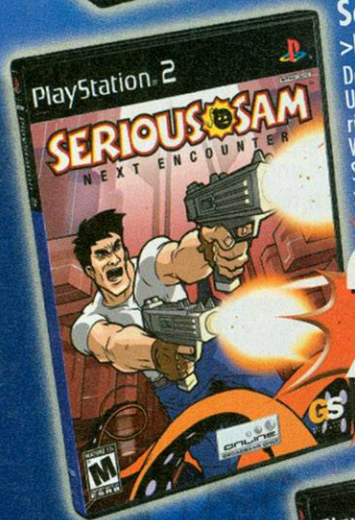
**47.-**

## EA Sports Fight Night 2004 (USK o.A.)

Hiermit eröffnet sich dem Spieler die energiegeladene Welt des modernen Boxkampfes. Fünf Action geladene Spielmodi machen aus jeder Nacht eine FIGHT NIGHT...



**55.-**



## Serious Sam

>Next Encounter< (USK 16)

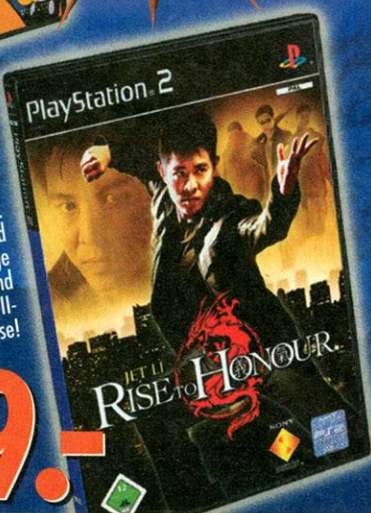
Das Action-Spektakel geht weiter: Um sich die gewaltigen Horden blutrünstiger Monster in verschiedenen Welten vom Leib zu halten, kann Serious Sam auf brandneue Waffen zurückgreifen!

**29.-**

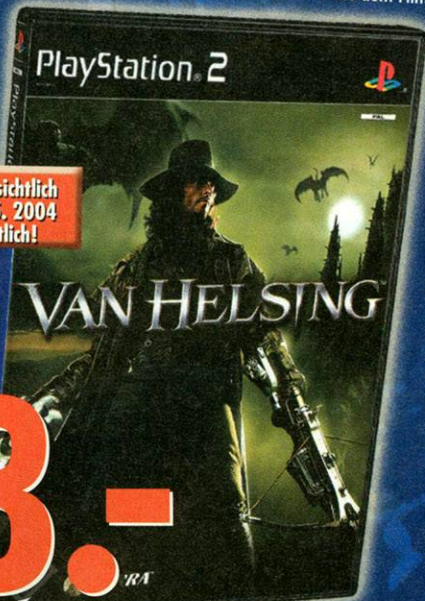
**new  
stuf**

## Rise to Honour (USK 16)

Ein filmreifes inszeniertes Spiel mit Hollywood-Star JET LI lässt echtes Hongkong-Kino-Flair aufkommen. Umfangreiche Action-Szenen und eine fesselnde spielfilmverdächtige Game Story mit 16:9 Format und passender Dolby-Pro-Logic-II-Soundkulisse!



**59.-**



Voraussichtlich ab 14.5. 2004 erhältlich!

**53.-**

## Van Helsing (USK 16)

Das Spiel parallel zum Kinofilm: Der Vampirjäger Dr. Abraham Van Helsing soll Graf Dracula aufzuspüren und vernichten. Viel Bonusmaterial und die Originalstimme aus dem Film!

USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

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





Ist doch schön, wenn man in Zeiten knapper Kassen sparen kann. Deshalb **ersparen wir euch diesen Monat kurzerhand ca. 5.000 Meilen.** Die müsstet ihr zurücklegen, um persönlich nach Los Angeles zu kommen, wo im Mai die **größte Video-spiel-Messe der Welt**, die E3, die Puppen tanzen lässt.

O.K., starten wir mit **Need for Speed: Underground 2** zum Höllenritt durchs Heft: Nachdem ihr euch diese Mega-Neuheit noch vor allen anderen reingezogen habt, biegen wir mit höchster Drehzahl zur exklusiven **Spider-Man-2**-Preview ab, schalten bei Konamis "Gran Turismo"-Herausforderer **Enthusia** noch Mal 'nen Gang höher und rasen mit 250 Sachen an ersten Infos zu **Resident Evil Outbreak 2** vorbei.

Und siehe da, spätestens beim Drift um die **The-Getaway-2**-Wendemarke wird auch dem letzten Fahrer klar: Das ist eine Ausgabe der Superlative. Doch es geht schon weiter: Wir biegen mit heulendem Info-Motor in die **Jak-3-und-Ratchet-&-Clank-3**-Gerade ein, kriegen mit Tunnelblick gerade noch die Previews zu **Shrek 2** und **Ghost Recon 2** mit und heizen per Kickdown durch das pompöse **Mega-Fußball-Special zur Euro 2004**. Der dazugehörige Spielplan für das komplette Turnier verwischt fast vor unseren tränenden Augen. Mannomann, nichts für Weicheier!

Da inzwischen auch dem abgebrühtesten Raser **die Zirbeldrüse flattern dürfte**, lassen wir unsere OPM2-Inforakete beim **Gran-Turismo-4-Prologue**-Test ausrollen, bevor wir im proppenvollen Tipps-Center schweißüberströmt zum Stehen kommen. Was für eine Fahrt – **es zählt sich halt aus, das einzige Magazin zu lesen, das euch selbst ans (Demo-)Steuer lässt!**

In diesem Sinne: Rasante Stunden mit Heft & Demo-DVD!



*Ch. Blendl*

**Christian Blendl**  
Chefredakteur



Nur bei uns: Need for Speed: Underground 2 auf sieben (!) Seiten enthüllt – Anschlallen!



Nur bei uns, Teil 2: Die Filmsensation Spider-Man 2 auf der PS2 – alle Details im Mega-Special.



Nur bei uns, Teil 3: Das große Special zur Fußball-WM ab Seite 76.



Nur bei uns, Teil 4: Konamis Gran-Turismo-Herausforderer Enthusia mit Mercedes & Co.





Die Topspiele im Überblick.....	42
DVD-Charts .....	154
DVD-Erscheinungstermine .....	154
Games-News .....	26
Hitech-News .....	156
Movie-News .....	148
Preis-Check .....	46
Spiele-Neuheiten: Termine .....	40
Wertungs-Check/Most Wanted .....	44
World of PlayStation2 .....	34

## 148 MOVIES/DVD



Matrix Revolutions .....	150
Master and Commander .....	150
Unzertrennlich .....	150
Beyond Re-Animator .....	151
Darkness .....	151
The Gathering .....	151
Ein (un)möglicher Härtefall .....	152
Liegen lernen .....	152
Tricks .....	152

## RUBRIKEN



Ausblick, Impressum .....	160
Comic .....	162
Demo-Disc .....	3, 8
DVD-Amaray-Cover .....	16
Inhalt .....	6
Leserforum/Profi-Tipps .....	118
OPM2-Shop: Nachbestellung .....	146
Power On – Editorial .....	5
PSone-Perle .....	162

## INDEX



Akte X: Resist or Serve .....	108, 120
Ace Combat 5: Unsung War .....	28
Alias .....	102
America's Army .....	31
Arc: Twilight of the Spirits .....	12
Bass Master Fishing .....	113
Battlefield: Modern Combat .....	30
Brothers in Arms .....	27
Castlevania .....	124
Champions of Norrath .....	14
CyGirls .....	11, 110
Deadly Skies 3 .....	105
Death Jr. (PSP) .....	31
Def Jam Vendetta 2 .....	30
Die Sims brechen aus .....	124
Drakengard .....	109
Enter the Matrix (Platinum) .....	117, 120
Enthusia: Professional Racing .....	66
Euro-2004-Special .....	76
Far Cry Instincts .....	26
Fight Night 2004 .....	8
Ghost Recon 2 .....	74
Glass Rose .....	113
Gran Turismo 4 Prologue .....	86
GTA San Andreas .....	26
Headhunter: Redemption .....	72
Hitman 3: Contracts .....	94, 136
Hulk (Platinum) .....	121
Jak 3 .....	50
Knights of the Temple .....	98
Legacy of Kain: Defiance .....	124
Mafia .....	124
Malice .....	117
Mashed .....	29
Mission: Impossible – Operation Surma .....	124
MX Unleashed .....	11
Need for Speed: Underground 2 .....	18
NFL Street .....	13
Onimusha Blade Warriors .....	112
Pitfall: Die verlorene Expedition .....	121
Pool Paradise .....	116
Project Zero 2: Crimson Butterfly .....	106
Outlaw Volleyball .....	116
Rainbow Six 3 .....	124, 130
Ratchet & Clank 3 .....	50
Resident Evil Outbreak File 2 .....	56
Richard Burns Rally .....	10
Riding Spirits 2 .....	114
Rise to Honour .....	9
Rocky Legends .....	29
Serious Sam: Next Encounter .....	104
Shrek 2 .....	70
Silent Hill 3 .....	121
Singstar .....	31
Socom 2: U.S. Navy Seals: Sonic Heroes .....	13
Spider-Man 2: The Movie .....	58
Super Farm .....	116
Teenage Mutant Ninja Turtles .....	12
The Getaway 2 .....	64
TIF 2004 .....	144
Transformers .....	10, 100
Ty the Tasmanian Tiger 2 .....	27
Van Helsing .....	90
Way of the Samurai 2 .....	114, 121
World Championship Rugby 14, 113	

# INHALT Ausgabe 6/2004

## Hitman 3: Contracts



94



**TEST:** Auftragskiller 47 ist wieder unterwegs. Mit viel spielerischer Freiheit und Top-Grafik ist dies ein echter Hit.

56



**VORSCHAU:** Erste Fakten zum zweiten Resident Evil Outbreak: Diesmal macht der T-Virus selbst vor den Tieren eines Zoos nicht Halt!

## Resident Evil Outbreak – File 2

## Ratchet & Clank 3 + Jak 3



50



**VORSCHAU:** Zwei coole Jump'n'Run-Duos drehen auf: OPM2 hat die beiden viel versprechenden Action-Titel bereits angespielt.



# DAS MEISTGEKAUFTE PS2-MAGAZIN.



**18** 

## Need for Speed Underground 2

**TITELTHEMA:**  
Brandheiß und exklusiv  
nur im OPM2: Erste  
Screenshots und aus-  
führliches Interview mit  
den Entwicklern des  
Rennspiel-Hits!



**86** 

## Gran Turismo 4 Prologue

**TEST:** Das Hauptspiel lässt noch  
immer auf sich warten, doch mit der  
Prologue-Version könnt ihr schon  
mal in die schöne, neue "Gran  
Turismo"-Welt hineinschnuppern.



**76** 

## Euro 2004 Special

**SPECIAL:** Erfahrt, welches  
Spiel den perfekten EM-Spaß  
bietet, euch online kicken  
lässt und Deutschland zum  
Europameister macht.

## 50 VORSCHAU

Ghost Recon 2	74
Headhunter: Redemption	72
Jak 3 und Ratchet & Clank 3	50
Resident Evil Outbreak File 2	56
Shrek 2	70
The Getaway 2	64

## 18 SPECIAL

Need for Speed: Underground 2	18
Enthusia: Professional Racing	66
Euro-2004-Special	76
Spider-Man 2: The Movie	58

## 84 TEST

Testeileitung	84
Akte X: Resist or Serve	108
Alias	102
Bass Master Fishing	113
CyGirls	110
Deadly Skies 3	105
Drakengard	109
Enter the Matrix (Platinum)	117
Glass Rose	113
Gran Turismo 4 Prologue	86
Hitman 3: Contracts	94
Knights of the Temple	98
Malice	117
Onimusha Blade Warriors	112
Pool Paradise	116
Project Zero 2: Crimson Butterfly	106
Outlaw Volleyball	116
Riding Spirits 2	114
Serious Sam: Next Encounter	104
Super Farm	116
Transformers	100
Van Helsing	90
Way of the Samurai 2	114
World Championship Rugby	113
Testübersicht	48

## 156 HI-TECH

Hi-Tech-News	156
PlayStation Net	158

## 120 TIPPS

Inhalt	120
Aktuelle Tipps	120
Action-Replay-2-/	
Action-Replay-MAX-Codes	124
Hitman 3: Contracts:	
Komplettlösung Teil 1	136
Rainbow Six 3: Komplettlösung	130
Socom 2: U.S. Navy Seals:	
Online Tipps	126
TIF 2004	144





demo-dvd ↻ spielbar

# PS2 Demo-DVD 06/2004

**Selbst spielen statt zuschauen! Auf den folgenden Seiten gibts die Beschreibungen zu den Demos dieser Ausgabe für den ultimativen Spielspaß!**

## Der Inhalt

### Spielbar

Arc: Twilight of the Spirits	12
CyGirls	11
Fight Night 2004	8
MX Unleashed	11
NFL Street	13
Rise to Honour	9
Richard Burns Rally	10
Sonic Heroes	13
Transformers	10
Teenage Mutant Ninja Turtles	12

### Videos

Champions of Norrath	14
WC Rugby	14

### Extras

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

## 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.



ⓘ Bumm: Bei harten Schlägen verschiebt sich die Visage des Getroffenen und Schweiß spritzt umher. Die Polygon-Zuschauer reagieren mit Zurufen und Pfiffen.

## Fight Night 2004

**Erlebt die Revolution im virtuellen Faustkampf. Willkommen bei Fight Night, Ladies and Gentlemen.**

Schlagt euch als Roy Jones Jr. oder James Toney gegen einen Freund oder den CPU-Boxer durch zwei Runden. Dank Total Punch Control entscheidet erstmals nicht schnelles Knöpfchendrücken, sondern gezieltes Manövrieren mit dem rechten Analog-Stick. Das funktioniert so: Für flinke Geraden bewegt ihr den Stick nach oben, je nachdem in welche Ecke ihr den Stick drückt, schlagt ihr mit links oder rechts zu.

Wollt ihr einen kraftvollen Haken schwingen, müsst ihr den rechten Stick von unten im Halbkreis nach oben bewegen. Je nach Richtung feuert ihr dann einen linken oder rechten Haken ab. Haltet ihr **L1** gedrückt, könnt ihr mit dem linken Stick ausweichen und mit dem rechten Körperschläge austei- len. **R1** ist in Verbindung mit dem rechten Stick für's Blocken zuständig. **R2** hält einen Spezialschlag bereit.

### OPM2 Spielbare Demo

#### FIGHT NIGHT 2004

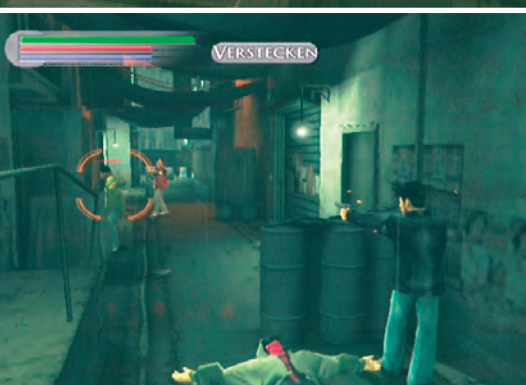
GENRE	Boxen/Sport
HERSTELLER	Electronics Arts
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	87% in OPM2 5/2004
DEMO-UMFANG	zwei Runden (6 Min.)

Zwei packende Runden der besten Box-Simulation für die PS2. Optisch und spielerisch ein echter Kracher!

### DualShock2







❶ Ballereinlage: Kit Yun verschafft sich gleich mit zwei Wummen Respekt.

In unserer sehr umfangreichen Demo bestreitet ihr zwei komplette Spielabschnitte. Im ersten Level liefert ihr euch eine halsbrecherische Verfolgungsjagd durch die Straßen von Hongkong. Kisten und Autos, die euch im Weg stehen, überwindet ihr durch Drücken der **R1**-Taste. Auch Leitern erklimmt ihr mit dem Allround-Aktionsknopf **R1**. Schon bald stoßt ihr auf den ersten Gegner. "Rise to Honour" nutzt eine innovative Kampfsteuerung: Ihr attackiert die Bösewichter ausschließlich mit dem rechten Analog-Stick. Drückt ihn in Richtung eurer Feinde, um diese mit knallharten Kicks und Schlägen zur Strecke zu bringen. Mehrfaches Drücken in die gleiche



❶ Das Mobiliar dieser Bar lässt sich prima zweckentfremden. Schnappt euch die umherstehenden Stühle und pfeffert sie euren Häschern um die Ohren.

# Rise to Honour

**Kämpft euch mit Martial-Arts-Superstar Jet Li durch zwei Levels von Sonys Actionspektakel!**

Richtung zieht effektive Kombos nach sich, die besonders viel Schaden anrichten. Während der Nahkämpfe dient wiederum der **R1**-Button zum Blocken. Haltet ihr ihn gedrückt, weicht Kit den Attacken seiner Angreifer automatisch aus. Je mehr Gegner ihr zu Boden schickt, desto schneller füllt sich der rote Balken unter eurer Lebensenergie-Anzeige. Ist er voll, könnt ihr per **L1**-Knopf den Adrenalin-Modus aktivieren, in dem Kit seine bemitleidenswerten Opfer mit blitzschnellen Moves traktiert.

Selbst ein exzellenter Nahkämpfer wie Kit Yun verlässt sich nicht ausschließlich auf seine Fäuste. Am Ende der Demo mischt ihr das finstere Triaden-Pack auch mit durchschlagskräftigen Knarren auf. Nehmt eure Widersacher mit der **L2**-Taste aufs Korn und eröffnet anschließend mit der **R2**-Taste das Feuer. Die **R1**-Taste benutzt ihr in diesem Abschnitt, um hinter Kisten und ähnlichem Deckung zu suchen.



## OPM2 Spielbare Demo

### RISE TO HONOUR

GENRE	Action
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	71% in OPM2 04/2004
DEMO-UMFANG	zwei Level (30 Min.)

**Furchtloser Held in furioser Handkanten-Action: Zeigt, aus welchem Holz ein Jet Li geschnitzt ist.**

## DualShock2





# Richard Burns Rally

**Nix für Rückwärtseinparker: Diese geniale Rallye-Simulation verlangt euch alles ab!**

Mit heiser fauchendem Turbo bläst "Richard Burns Rally" zum Angriff auf die Genre-Könige "Colin 45" und "WRC 3". Ob ihr mit dem simulationslastigen Fahrverhalten zurechtkommt, könnt ihr jetzt überprüfen. Wir empfehlen euch, zuerst einmal die Rallyeschule zu besuchen, um die hohe Kunst des Umgangs mit der Handbremse zu erlernen. Anschließend geht's in den Wald zur Jagd auf die Bestzeit. Hier sollten selbst Profilenker umdenken: Denn euer Auto ist deutlich empfindlicher als gewohnt.



Immer schön die Handbremse ziehen: In der Fahrschule lernt ihr die Grundlagen.



Abflüge ins Unterholz solltet ihr wegen des heftigen Schadensmodells vermeiden.

## OPM2 Spielbare Demo

### RICHARD BURNS RALLY

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Sci
ERSCHEINT	Juni 2004
VORSCHAU	in OPM2 3/2004
DEMO-UMFANG	1 Etappe + Fahrschul-Lekt.

Hilfreiche Fahrschule und anspruchsvolle Waldetappe – hier bekommt ihr das volle Rallye-Programm!

## DualShock2

L1 Hochschalten	R2 Handbremse	R1 Runterschalten
Gas/Bremse		⬆ Perspektive ändern
Fahrzeug lenken		⬆ Handbremse
		⬆ Gas
Pausen		⬆ Bremse

# Transformers

**Die Decepticlones machen sich im Amazonas-Dschungel breit. Das muss verhindert werden!**

Ihr startet in einem kleinen Kessel im Amazonas-Dschungel und müsst über die bräunlichen Felsstufen nach oben springen. Wenn ihr ein Piepsen hört, will euch euer Anführer Optimus Prime Tipps und Aufträge durchgeben. Drückt **Select**, um den Anruf entgegenzunehmen. Geht (oder fahrt) nun hinab ins Tal und beseitigt die Decepticlones, die gerade von dem Transportschiff abgeworfen wurden. Hier findet ihr euren ersten Mini-Con. Ab jetzt könnt ihr mit **R2** Raketen abfeuern.



Über dem ersten Mini-Con lädt ein Transportschiff Decepticlones ab. Mäht sie nieder!



In der Tempelruine mitten im Urwald wartet ein weiterer Mini-Con auf euch.

## OPM2 Spielbare Demo

### TRANSFORMERS

GENRE	Action
HERSTELLER	Atari
ERSCHEINT	11.5.2004
TEST	in diesem OPM2 (S.100)
DEMO-UMFANG	ein Level (max. 5 Min.)

Sucht im riesigen Amazonas-Level nach Mini-Cons und vernichtet jeden Decepticlone, den ihr seht.

## DualShock2

L1 Springen, Bremsen, Rückwärts	L2 Energion-Sichtmodus aktivieren (wenn Mini-Con vorhanden)	R2 Raketen (wenn Mini-Con vorhanden)	R1 Schießen
Blickrichtung		⬆ Vehikel-Modus	
Steuern		⬆ Ego-Perspektive, Zoom abbrechen	
Eingehende Nachrichten annehmen		⬆ Mini-Con befreien, Warpgate aktivieren	
Pause			



# CyGirls

**Ich – weiblich, blond, 90-60-90 – habe eine Schwäche für Waffen und brauche in dieser Demo eure Hilfe.**

Ihr steuert Ice, eine von zwei modernen Power-Frauen. Eure Mission: Gefährliche Dateien an den Terminals einer Hightech-Festung zerstören. Um eurer Aufgabe gerecht zu werden, solltet ihr sämtliche Tipps und Infos verinnerlichen, die euch euer virtueller Begleiter Sancho Poco gibt. Per **Select** könnt ihr ihn jederzeit um Rat fragen. Per **○** oder **R1** feuert ihr eure Primärwaffe ab. Mit **□** ladet ihr nach. An Vorsprüngen könnt ihr euch mit **L2** verstecken, um dann aus der Deckung heraus zu feuern.



**ⓘ Unter Beschuss:** In dieser Halle hat Ice alle Hände voll zu tun. Lasst sie nicht hängen.



**ⓘ Gefährlich blond:** In der OPM2-Demo steuert ihr die scharfe Waffenspezialistin des Duos.

## OPM2 Spielbare Demo

### CYGIRLS

GENRE	Action
HERSTELLER	Konami
ERSCHEINT	Mai 2004
TEST	in diesem OPM2 (S.110)
DEMO-UMFANG	ein Level

Überlebt eine Mega-Mission des Action-Abenteuers mit den beiden knackigen CyGirls.



# MX Unleashed

**Ich geb' Gas, ich will Spaß! Tobt euch auf gleich drei Strecken des furiosen Motocross-Racers aus!**

Ihr könnt neben einer Indoor- und einer Outdoorstrecke auch ein Freestyle-Areal unsicher machen. Mit der **⊗**-Taste gebt ihr Gas, mit **⊕** wird gebremst. Gerade beim Start und in Kurven lohnt es sich, mit dem Zusammenspiel von Gas und Kupplung (**L1**-Taste) zu experimentieren, um wertvolle Sekunden herauszuholen. Beim Freestyle könnt ihr Punkte sammeln, indem ihr mit von **○** und **△** waghalsige Stunts ausführt. Achtet jedoch darauf, rechtzeitig wieder mit beiden Beinen auf dem Bike zu sein.



**ⓘ Selbst bei stressigen Rennen bleibt immer Zeit für einen lässigen Wheelie.**



**ⓘ Todesmutig:** Mit ein wenig Übung gelangen euch richtig spektakuläre Stunts.

## OPM2 Spielbare Demo

### MX UNLEASHED

GENRE	Offroad-Rennspiel
HERSTELLER	THQ
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	81% in OPM2 04/2004
DEMO-UMFANG	drei Strecken

Die Demo enthält alle Streckentypen und liefert euch einen umfassenden Eindruck von der tollen Offroad-Raserei.





# Teenage Mutant Ninja Turtles

**Die Turtles sind zurück. Zeigt Erzfeind Shredder, dass mit mutierten Schildkröten nicht zu spaßen ist.**

In der Rolle des Schwert schwingenden Leonardo vermöbelt ihr auf den Straßen von New York allerlei fieses Gesindel. Mit und könnt ihr verschiedene Kicks und Schläge ausführen. Geratet ihr ernsthaft in Bedrängnis, verschafft ihr euch durch Wurfsterne (-Taste) und euren Spezialangriff (-Taste) Luft. Gelegentlich findet ihr in zerstörbaren Kisten neue Wurfsterne sowie schmackhafte Pizzen, die eure Energie wieder auffüllen. Da ihr sechs Continues habt, ist auch ein zwischenzeitliches Ableben kein Problem.



👉 Selbst eine ganze Horde beißwütiger Roboter kann einen Turtle nicht aufhalten.



👉 Mit gut gezielten Angriffen putzt ihr gleich mehrere Gegner von der Bildfläche.

## OPM2 Spielbare Demo

### TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

GENRE	Action
HERSTELLER	Konami
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	56% in OPM2 05/2004
DEMO-UMFANG	ein Level ( 10 Min.)

**Cowabunga! Spielt mit Turtle Leonardo einen kompletten Abschnitt des unkomplizierten Actionprüglers.**



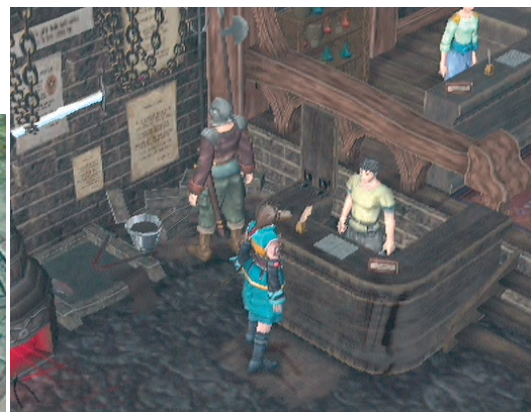
# Arc: Twilight of the Spirits

**In unserer Demo zum Rollenspiel-Hit erlebt ihr satte 60 Minuten des prächtigen Fantasy-Abenteuers.**

Als tapferer Held Kharg startet ihr unsere Demo im Städtchen Yewbell. Ihr plaudert mit Passanten, deckt euch in Geschäften mit Ausrüstung ein und erhaltet euren ersten Auftrag, der euch zum Scrappe-Plateau außerhalb der Stadt führt. Dort müsst ihr den Forscher Zev vor einer Gruppe aggressiver Suskelhörnchen retten. Da die überdimensionierten Nager nicht allzu stark sind, werdet ihr euren ersten Sieg ohne große Mühen erringen. Doch damit ist die Demo noch lange nicht vorbei...



👉 Die Suskelhörnchen sind zwar recht schwach, greifen euch aber im Rudel an.



👉 Das nötige Kleingeld vorausgesetzt, kauft ihr in Geschäften bessere Ausrüstung.

## OPM2 Spielbare Demo

### ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	81% in OPM2 02/2004
DEMO-UMFANG	eine Stunde





**Ein Fest für alle Rollenspieler: Spielt eine ganze Stunde lang den sagenhaften "Final Fantasy"-Konkurrenten!**






# Sonic Heroes

**Zusammen sind wir stark! Sonic und seine Freunde jagen einmal mehr den bösen Dr. Robotnik.**

Sofort nachdem ihr  betätigt habt, geht's in Ebene 1 "Seaside Hill" los. Mit  bzw.  wechselt ihr zwischen den drei Helden hin und her. Abhängig davon, wer das Team gerade anführt, ändern sich die Möglichkeiten der Fortbewegung und der Angriffe. Sonic ist sehr schnell, Knuckles kann mit seinen Fäusten Kisten zertrümmern und Tails fliegt dank Doppelschwanz über Hindernisse hinweg. Mit jedem geschlagenen Gegner lädt sich eure Power-Leiste auf. Mit  startet ihr dann eine Team-Attacke.



 Damit es hoch hinaus geht, sollte Tails der Anführer der Gruppe sein.



 Um alle drei Ring-Reihen einzuheimsen, muss das Dreiergespann parallel laufen.

## OPM2 Spielbare Demo

### SONIC HEROES


GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Atari
ERSCHEINT	Erhältlich
TEST	69% in OPM2 2/2004
DEMO-UMFANG	ein Level

**Pfeilschnell und kunterbunt: Diese Sonic-Demo präsentiert nur die Schokoladenseiten des blauen Igels.**




# NFL Street


**Stürmt mit den Philadelphia Eagles oder mit den Kansas City Chiefs das Schlachtfeld von NFL Street!**

Hier gelten die Gesetze der Straße: Es gibt weder Schiedsrichter noch Field Goals. Vor jedem Spielzug habt ihr 25 Sekunden Zeit, eure Mannen zu positionieren. Natürlich geht es um Raumgewinn und darum, das Ei zum Touchdown in die gegnerische Endzone zu bringen – egal wie. Für jeden gelungenen Zug gibt's Style-Points. Per  könnt ihr zusätzliche Punkte erhalten, um die 120.000er-Marke zu durchbrechen. Dann gibt's einen Gamebreaker und euer Team ist kaum noch zu stoppen!



 Massenkeilerei: Ohne Tackles, Rempler und Stumpereien gewinnt ihr keinen Blumentopf.



 Touchdown: Hierfür gibt's sechs Punkte und anschließend die Chance auf zwei weitere.

## OPM2 Spielbare Demo

### NFL STREET

GENRE	Football
HERSTELLER	Electronic Arts
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	75% in OPM2 2/2004
DEMO-UMFANG	ein Spiel bis 24

**Touchdown! Actionreiche Eierjagd bis 24 mit knallharten Tackles, spaßigem Trashtalk und coolen Animationen.**





# Videos & Extras

In dieser Rubrik unserer Demo-DVD seht ihr **spannende Reportagen und Trailer** zu den Spielehits von morgen.

## CHAMPIONS OF NORRATH

LAUFZEIT

2 min. 23 sec.



📌 Taucht ein die dunklen Welten von "Everquest" und seht, was das grafische imposante Action-Rollenspiel zu bieten hat.

## WC RUGBY

LAUFZEIT

1 min. 05 sec.



📌 Knallharte Szenen aus dem neuen Rugby-Hammer von Acclaim. Hier geht's mächtig zur Sache, nichts für Weicheier!

# Der Downloader

Auch diesen Monat findet ihr in der Download-Rubrik unserer Demo-DVD mehrere Spielstände, die ihr einfach und bequem auf eure Memory Card kopieren könnt.

## DVD defekt?

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

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

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

## Ace Combat: Distant Thunder



### Alle Jets und Waffen verfügbar

Der Speicherstand ermöglicht es euch, ein neues Spiel auf der Schwierigkeitsstufe "Normal" zu starten. Der Clou an der Sache: Alle Kampfflugzeuge sowie Waffensysteme, die ihr euch normalerweise erst erspielen müsstet, stehen schon von Anfang an zur Verfügung! So gehts: Kopiert den Speicherstand auf eure Memory Card. Startet dann das Spiel und ladet unseren Speicherstand aus dem Hauptmenü. Benutzt den Speicherstand "File 1". Im Hauptmenü wählt ihr nun die Funktion "Continue".

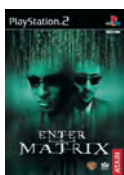
## Moto GP 3



### Alle Extras

Ladet das erste Profil "OPM2" ein. Bestätigt die Rückfrage mit "JA". Folgende Extras und Goodies sind nun freigeschaltet: Alle Bikes, alle Fahrer, alle Strecken und alle Spielmodi. Zusätzlich sind nun alle 100 Herausforderungen direkt anwählbar. Jede Herausforderung ist bereits auf den drei Stufen (Bronze, Silber, Gold) erfolgreich abgeschlossen worden.

## Enter the Matrix



### Alles freigeschaltet

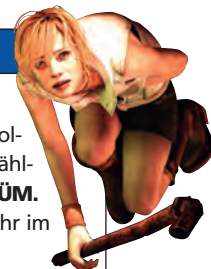
Das Spiel wurde komplett gemeistert. Alle Levels, Missionen, usw. sind erfolgreich abgeschlossen. Das Hacking ist komplett erledigt und für beide Charaktere stehen die geheimen Trainingsmissionen zur Verfügung. Startet das Spiel und ladet einen unserer Speicherstände, je nachdem welchen Charakter ihr steuern wollt, mit der Funktion "LADEN". Im Folgemenü findet ihr die Levelauswahl. Hier könnt ihr überall im Spiel einsteigen.

## Silent Hill 3



### Bonus freigeschaltet

Das Spiel wurde einmal komplett absolviert. Folgende Optionen sind nun anwählbar: **NEUES SPIEL EXTRA, EXTRA-KOSTÜM.** Alles über diese beiden Funktionen lest ihr im Tipps-Teil dieser Ausgabe.



## Splinter Cell



### Alle Levels verfügbar

Bevor ihr durchstartet, stellt ihr die Spracheinstellung auf Deutsch. Nach dem Vorspann wählt ihr die Funktion "Spiel Starten". Im Spielermenü stehen euch dann 10 Speicherstände mit unterschiedlichen Spielfortschritten zur Auswahl.

## XIII



### Fortgeschrittener Spielstand

Steigt in den Ego-Shooter im Comic-Look mit einem weit fortgeschrittenen Spielstand ein. Geht dazu auf "Profil laden" und wählt dann entweder "Bristol Hotel 1" oder "Maryland 1". Schon habt ihr den größten Teil des Spiels absolviert.

## Maximo vs The Army of Zin



### Alle Levels anwählbar

Maximos zweiter Auftritt ist zwar nicht ganz so schwer wie der Vorgänger, jedoch immer noch eine sehr harte Nuss. Seid ihr frustriert? Dann ladet den Spielstand und, siehe da, alle Levels sind auf der Landkarte zugänglich. Steigt ein, wo ihr wollt!







## FIGHT NIGHT 2004

**Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:** Boxer bewegen  
**Rechter Analog-Stick:** Total Punch Control  
 ⓧ Linker Haken  
 ⓧ Rechte Gerade  
 ⓧ Rechter Haken  
 ⓧ Linke Gerade

ⓧ Ausweichen  
 ⓧ Illegaler Schlag  
 ⓧ Blocken  
 ⓧ Spezialschlag  
 ⓧ Pause

## RISE TO HONOUR

**Linker Analog-Stick:** Kit steuern  
**Rechter Analog-Stick:** Angriffe ausführen  
 ⓧ Hilfe-Menü 2 einblenden  
 ⓧ Hilfe-Menü 1 einblenden  
 ⓧ Adrenalin-Modus  
 ⓧ Ziele anvisieren

ⓧ Aktion ausführen/Blocken  
 ⓧ Feuern  
 ⓧ Pause  
 ⓧ Statusanzeigen ausblenden

## MX UNLEASHED

**Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:** Motorrad lenken  
 ⓧ Gas geben  
 ⓧ Stunt ausführen  
 ⓧ Stunt ausführen  
 ⓧ Bremsen

ⓧ Kupplung betätigen  
 ⓧ Blick nach hinten  
 ⓧ Stunt-Modifikator  
 ⓧ "Thrill-Cam"  
 ⓧ Pause  
 ⓧ Perspektive wechseln

## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

**Linker Analog-Stick:** Leonardo steuern  
 ⓧ Schwacher Angriff  
 ⓧ Wurfsterne benutzen  
 ⓧ Springen  
 ⓧ Starker Angriff

ⓧ Spezialattacke  
 ⓧ Ausweichmanöver  
 ⓧ Wurfsterne wechseln  
 ⓧ Pause/Optionen

## SONIC HEROES

**Steuerkreuz** Steuern  
 ⓧ Springen/Fliegen  
 ⓧ Figur wechseln  
 ⓧ Figur wechseln  
 ⓧ Attacke

ⓧ Team-Attacke  
 ⓧ Pause

## NFL STREET

**Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:** Spieler steuern  
 ⓧ Shoulder Charge/Rip  
 ⓧ Pitch/Catch  
 ⓧ Spin/Spieler wechseln

ⓧ Hurdle/Dive  
 ⓧ Style  
 ⓧ Turbo  
 ⓧ Pause

## CYGIRLS

**Steuerkreuz** Inventar Ice steuern  
**Linker Analog-Stick:** Kamera ausrichten  
**Rechter Analog-Stick:** Kamera ausrichten  
 ⓧ Springen  
 ⓧ Funklaser  
 ⓧ Schießen  
 ⓧ Nachladen/Untersuchen  
 ⓧ Code eingeben

ⓧ Hechtrolle  
 ⓧ Schießen/Code-Menü öffnen  
 ⓧ Funklaser  
 ⓧ Sancho Poco kontaktieren  
 ⓧ Pause/Menu

## TRANSFORMERS

**Linker Analog-Stick:** Eingehende Nachrichten annehmen  
**Rechter Analog-Stick:** Blickrichtung  
 ⓧ Mini-Con befreien, Warpgate aktivieren  
 ⓧ Fahrzeug-Modus  
 ⓧ Ego-Perspektive, Zoom abbrechen  
 ⓧ Springen, Bremsen, Rückwärts

ⓧ Energon-Sichtmodus aktivieren (wenn Mini-Con vorhanden)  
 ⓧ Schießen  
 ⓧ Raketen (wenn Mini-Con vorhanden)  
 ⓧ Pause  
 ⓧ Eingehende Nachrichten annehmen

## ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS

**Linker Analog-Stick:** Kharg bewegen, im Inventar scrollen  
 ⓧ Mit Leuten sprechen, Befehle bestätigen  
 ⓧ Menü aufrufen  
 ⓧ Langsamer laufen

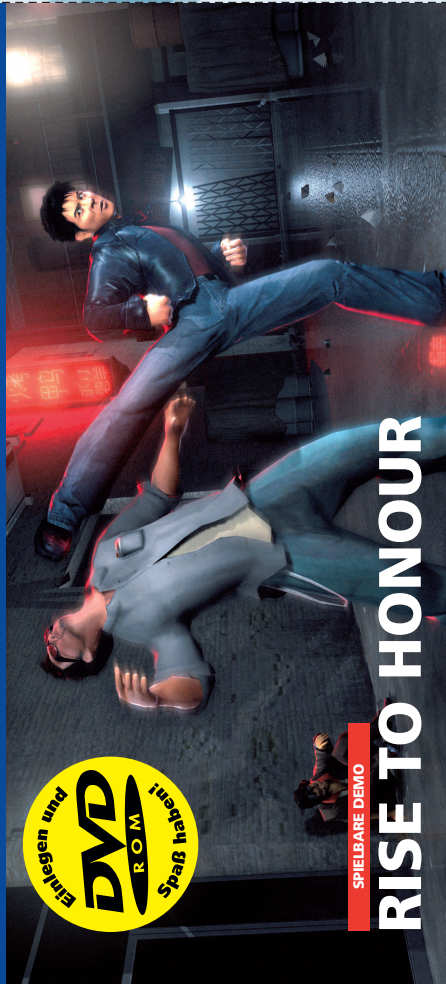
## RICHARD BURNS RALLY

**Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:** Fahrzeug lenken  
**Rechter Analog-Stick:** Gas/Bremse  
 ⓧ Gas  
 ⓧ Perspektive ändern

ⓧ Handbremse  
 ⓧ Bremse  
 ⓧ Hochschalten  
 ⓧ Runterschalten  
 ⓧ Handbremse  
 ⓧ Pause

# PlayStation®2

## DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



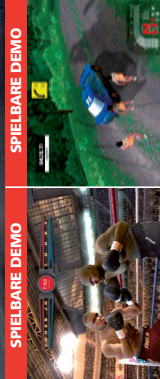
SPIELBARE DEMO

## RISE TO HONOUR



SPIELBARE DEMO

Fight Night 2004



SPIELBARE DEMO

Richard Burns Rally



SPIELBARE DEMO

Teenage Mutant Ninja Turtles



SPIELBARE DEMO

Transformers



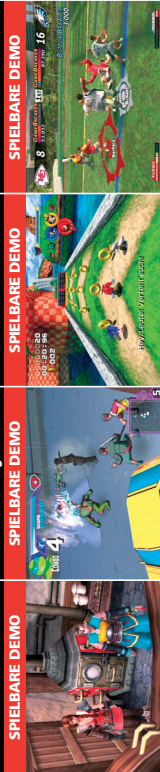
SPIELBARE DEMO

CyGirls



SPIELBARE DEMO

MX Unleashed



VIDEO

Champions of Norrath



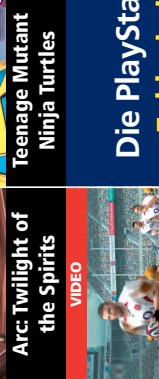
SPIELBARE DEMO

NFL Street



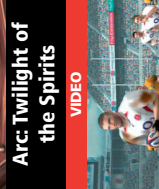
SPIELBARE DEMO

Sonic Heroes



SPIELBARE DEMO

Arc: Twilight of the Spirits



VIDEO

WC Rugby

Die PlayStation2 Demo-DVD  
 – Exklusiv im OPM2:  
 10 spielbare Demos



## 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 146. Einfach das Cover ausschneiden, falten und einlegen – so archiviert ihr eure OPM2-Demos bequem und übersichtlich.





„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



# NEED FOR SPEED Underground 2



**Bewegungsfreiheit wie in GTA, gezieltes Tuning Marke Gran Turismo – Underground 2 überrascht mit genialen Neuerungen!**



📍 Kann man da noch einziehen? Die Häuser am Streckenrand sind traumhaft.

**O**PM2-Leser sind immer eine Wagenlänge voraus! Noch vor der E3-Messe lassen wir mit "Need for Speed: Underground 2" einen der am sehnlichsten erwarteten Titel des Jahres aus der Garage! Als erstes Magazin rasen wir mit Fakten und Bildschirmfotos direkt von den Entwicklern EA Canada heran.

Zudem haben wir ausführlich mit den "Underground 2"-Produzenten Chuck Osieja und Greg Uhler geplaudert.

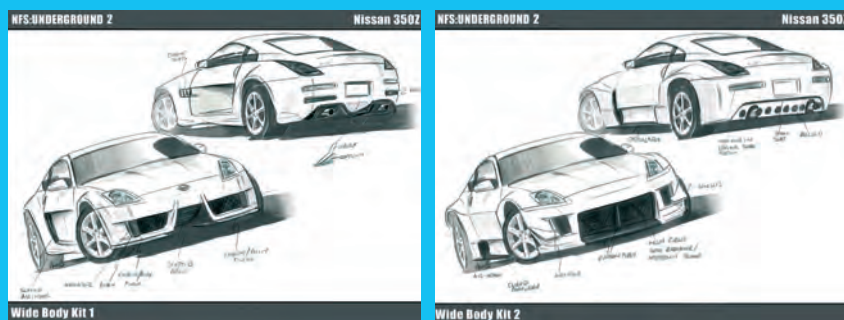
## EA & OPM2 geben Vollgas

Unser Exklusivbericht stand lange Zeit auf der Kippe, denn ursprünglich sollte das "Need for Speed: Underground 2"-Material nicht vor dem 12. Mai freigegeben werden – zu spät für's OPM2, das seit 5. Mai am Kiosk liegt. Aber EA wollte die OPM2-Titelstory, zog die Freigabe vor und hat damit ermöglicht, dass ihr bereits in dieser Ausgabe in die faszinierende Welt von "Underground 2" eintauchen könnt!

Es ist sicher keine leichte Aufgabe, einen Megahit wie "Need for Speed: Underground" noch besser zu machen. Die Profis von EA nutzen vielfältige Methoden der Marktforschung, um herauszufinden, welche Aspekte der breiten Masse wichtig sind

## Finde die Unterschiede

Bevor die Autos am Computer gebastelt werden, wird eine Zeichnung erstellt. Nicht alle der sage und schreibe 72 Milliarden Kombinationen pro Auto sind auf Skizzen festgehalten, trotzdem macht ihr euch keine Vorstellung von den Papierbergen, die sich bei EA Canada türmen...







📍 Im Hintergrund könnt ihr die untergehende Sonne gerade noch so erkennen.

und wo man den Schraubenschlüssel ansetzen sollte. "Das Kundenfeedback ist die wichtigste und aufschlussreichste Kritik, die wir bekommen können", erläutert Chuck Osieja, Executive Producer von "Underground 2", der exklusiv mit dem OPM2 über die Neuerungen gesprochen hat.

"Das am meisten gewünschte Feature bezog sich auf das Tunen der Fahrzeuge, daher richten wir darauf den Fokus. Die Leute wollen nicht nur Tuning-Kits kaufen, sondern einzelne Teile. Außerdem möchten sie direkt am Handling und an der Übersetzung herumschrauben. Wir wollen beim Tunen die gleiche Freiheit geben, die man bei der optischen Gestaltung bereits hat."

Mehr als 20 Werte am Fahrzeug sollen veränderbar sein, wobei einige erst durch neue Tuningteile hinzukommen. Toll: Einstellungen lassen sich für mehrere Events unterschiedlich abspeichern, schließlich ist z.B. eine gute Bodenhaftung bei Drift-Wettbewerben eher hinderlich, während sie euch bei Rundenrennen in der Spur hält.

Dabei will Osieja das Prinzip des einsteigerfreundlichen Sofortspaß-Racers nicht aus den Augen verlieren und betont, dass der Spieler an seinem Wagen herumschrauben kann, aber nicht muss. "Man kann

📍 Mit einem satten Sprung fliegen wir der Stadt entgegen, die ihr im Hintergrund seht.

eigentlich nichts falsch machen, da man die Einstellungen immer wieder auf die Standards zurückstellen kann."

Die zweite, mindestens so dramatische Neuerung, stellt das Konzept einer "offenen Welt" nach dem Vorbild von "Grand Theft Auto" dar. Führte euch bisher ein Bildschirmmenü zu den Tuning-Shops und zu den Rennen, so cruist ihr nun selbst hin. "Man kann vom einen Ende der Stadt zum anderen fahren, zu jedem Ort, den man auf der Übersichtskarte sehen kann", so Osieja. Das heißt also, dass ihr von einem Rundenrennen zu einem Drift-Event flitzen und dann beim Tuning-Shop vorbeischaun könnt, ohne die Welt verlassen zu müssen.

## Rennspiel-Adventure

Chuck Osieja beschreibt die "Underground 2"-Umgebung als interaktiv: "Die Welt ist lebendig und es passiert etwas, wenn man durchfährt."

Die Kommunikation mit anderen Charakteren, die ihr in der Stadt trifft, ist wichtig um zu Bonus-Rennen eingeladen zu werden und über heiße Neuheiten in den Tuning-Shops informiert zu werden. Die Angebote der Läden sollen sich regelmäßig ändern und es soll einen Vorteil bringen, den jeweils angesagtesten Shop zu kennen.

Während die Rennen beim ersten "Underground" fast ausschließlich im Innenstadt-Kern stattfanden, ist die "Underground 2"-Welt deutlich facettenreicher. Sie besteht aus fünf Stadtteilen, die durch Freeways (amerikanische Autobahnen) miteinander verbunden sind. Während ihr z.B. Downtown über den harten Asphalt brettet, erwarten euch in den Vorstädten Hügel mit gewundenen Straßen.

Die größere Bandbreite der Strecken soll nicht nur das Auge beglücken, ➔

📍 Made in Japan: Die meisten Fahrzeuge kommen wieder aus der Tuning-Hochburg.

## Der Mega-Erfolg

### Von null auf sechs Millionen

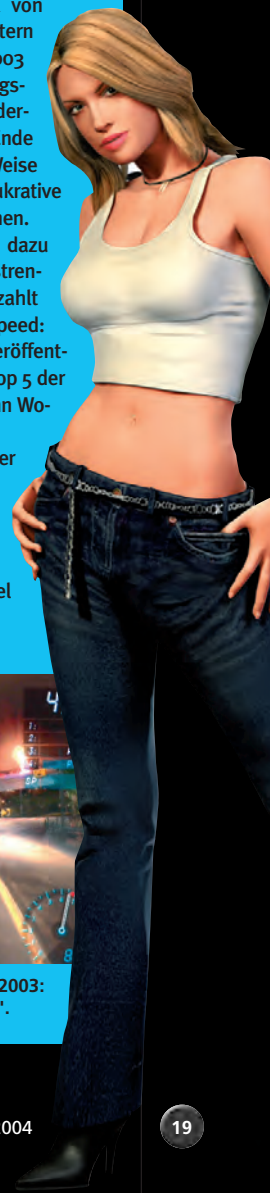
Wir erinnern uns noch gut daran, dass unsere Prognose schon nach wenigen Spielsekunden feststanden hat: Dieser Highspeed-Racer mit der genialen Grafik wird ein Hit! Das überwältigende Feedback von uns und anderen Pressevertretern auf der E3 2003 hat EA im Juni 2003 dazu bewogen, den Erscheinungstermin von "Need for Speed: Underground" von Frühjahr 2004 auf Ende 2003 vorzulegen. Auf diese Weise hat man natürlich auch das lukrative Weihnachtsgeschäft mitgenommen.

Das Entwicklerteam wurde dazu deutlich vergrößert, diese Anstrengungen jedoch haben sich bezahlt gemacht – und wie! "Need for Speed: Underground" rangiert seit Veröffentlichung ununterbrochen in den Top 5 der Media Control Charts, davon zehn Wochen auf Platz 1.

In Deutschland wurden über 500.000 Stück verkauft, alleine 235.000 für die PlayStation2. Weltweit wurden gar sechs Millionen Exemplare für alle Systeme abgesetzt – für ein Rennspiel ein sensationeller Erfolg.



📍 Das erfolgreichste PS2-Spiel 2003: "Need for Speed: Underground".







👉 Könnern gesucht: Vor allem die serpentinartigen Pisten am Stadtrand fordern den ganzen Kerl. Bei diesen S-Kurven ist "Vollgas" wohl die falsche Herangehensweise.

## Das neue Menü bitte

Etwas nüchterner als beim Vorgänger präsentieren sich die Menübildschirme von "Underground 2", aber auch übersichtlicher.

Im schicken Showroom sucht ihr euch euren Wagen aus. Die Fahrzeuge sind nun in mehrere Klassen unterteilt.



Gran Turismo lässt grüßen: Nun kauft ihr nicht mehr nur komplette Tuning-Kits, sondern spezielle Tuning-Teile.



Wo soll's denn rund gehen? Durch das Offene-Welt-Konzept mit fünf Stadtteilen gibt's nun deutlich mehr Rennstrecken.



sondern auch eure Hände: "Wir wollen, dass der Spieler über einen längeren Zeitraum das Gefühl hat, sich fahrerisch zu verbessern. Deswegen wird es definitiv einige Kurse geben, wo der Einsatz der Bremse und die fahrerischen Fähigkeiten ausgereizt werden." Allerdings betont Osieja, dass "Need for Speed" auch künftig kein Fahr Simulator Marke "Gran Turismo" sein wird: "Wer langsam fahren will, findet genügend andere Rennspiele auf dem Markt."

## Audio-Upgrades

Beim visuellen Tuning war EA Canada im zurückliegenden Jahr schon einen Schritt weiter als beim Leistungstuning, doch auch hier verwirklicht man jetzt weitere Ideen, die bisher aus Zeitgründen nicht umgesetzt werden konnten. Das 100-köpfige Entwickler-Team ist seit längerem Stammgast auf Tuning-Messen, um Trends frühzeitig aufgreifen zu können. Das Ergebnis beeindruckt – in "Underground 2" soll sich die Zahl optischer Gestaltungsmöglichkeiten verdoppeln! Neu sind u.a. Upgrades für die Soundanlage. Ihr könnt eure Anlage individuell arrangieren, verzieren, umlackieren und so weiter. Des Weiteren wird es Scheinwerfer, Komplettmodifikationen von Wagendächern und noch einiges mehr geben.

Was ist sofort aufgefallen beim ersten Spielen der OPM2-Demo bzw. des fertigen "Need for Speed: Underground"? Genau! Die absolut sensationelle Umgebungsgrafik. EA selbst sieht diesen Punkt überraschend kritisch und ist der Meinung, dass der Spieler an vielen Stellen von Effekten

erschlagen worden sei. So etwa nach dem Motto: Hier noch eine Unschärfe, da eine Spiegelung...

In "Underground 2" legt EA Canada deshalb mehr Wert auf kunstvolle Architektur, ausgewogene Farben und viel Abwechslung. Spezialeffekte wird es zwar wieder viele geben, diese werden aber gezielter eingesetzt. Fünf Stadtteile lassen den Entwicklern genügend Freiräume.

Dynamisches Wetter wird "Need for Speed: Underground 2" zudem einen besonderen Look verleihen. "Mit dem Echtzeit-Wetter haben wir gleich nach der Fertigstellung des ersten 'Underground' begonnen", erläutert Greg Uhler, Associate Producer von

"Need for Speed: Underground 2". Sichtlich stolz erklärt Uhler anhand eines Beispiels, wie man sich das dynamische Wetter vorzustellen hat: "Man steht im hügeligen Umland am Startpunkt eines

Rundenrennens, das durch die Innenstadt führt. Noch ist es trocken, man sieht aber schon leichten Nebel und dunkle Wolken am Himmel. Nach der ersten Innenstadt-Durchfahrt saust man den Berg hoch in die Regenwand hinein, während es unten in der City noch trocken ist. Erst in der dritten Runde regnet es auch in der Innenstadt, wo sich nun ebenfalls die Umgebung im nassen Asphalt spiegelt."

## From Dusk Till Dawn

Leidet ihr unter Nachtblindheit oder werdet ihr ohne Tageslicht leicht depressiv, war das erste "Underground" definitiv nichts für euch. Rennen zur Mittagszeit wird es zwar

## "Die offene Welt von Underground 2 ist revolutionär"



**Chuck Osieja,**  
Executive Producer, gab uns  
erste Einblicke in Need for Speed:  
Underground 2.





👉 Schön: Die Karosserie reflektiert die Lichter der Tunnelbeleuchtung.



👉 Breite Schlappen, Leichtmetall-Felgen, eleganter Spoiler und sichtbar tiefer gelegt: Dieser Mazda RX8 wurde offenbar schon ordentlich aufgemotzt.

auch beim zweiten Teil nicht geben, da illegale Straßenrennen nun mal nicht im Berufsverkehr stattfinden.

Aber: Euer Tag hinterm Steuer einer aufgemotzten Kiste beginnt jetzt schon bei Sonnenuntergang und endet erst bei Sonnenaufgang. Die Morgen- bzw. Abendröte dürfte also eine gern gesehene Abwechslung zum schwarzen Himmel darstellen, den ihr ansonsten zu sehen bekommt.

Einer unserer wenigen Kritikpunkte am ersten Teil lautete: "Es gibt keine Renn-Wiederholungen." Seit dem ersten "Gran Turismo" gehört das visuelle Resümieren knapper Überholmanöver, perfekter Kurvendurchfahrten und spektakulärer Unfälle für uns einfach zu einem Toprennspiel dazu. Das sieht die Masse der Rennspieler aber anders, behauptet Chuck Osieja: "Beim Fokus-Testing für unsere Spiele bitten wir die Anwesenden, eine Rangliste der Lieblings-Features zu erstellen. Und was landet regelmäßig auf dem letzten Platz? Ihr erratet es sicher... (lacht)."

## Replay-Revival

Zum Glück hört EA aber nicht ausschließlich auf die Marktforschung, sondern auch mal auf uns: Osieja: "Es wird in „Underground 2“ Replays geben, da wir dieses Mal mehr Entwicklungszeit haben – das Zeitproblem war ein weiterer Grund, dass wir dieses Feature im letzten Jahr nicht implementiert hatten."

Um die neuen Spielmodi wird noch ein Geheimnis gemacht, EA Canada will sich in diesem Stadium noch nicht in alle Karten schauen lassen – andere Spielehersteller lesen schließlich mit. Es sollen aber neben Rundkurs-Rennen, Drag-Rennen und Drift-Events definitiv neue Disziplinen stehen, ➡

## Die fünf Stadtteile in Underground 2

### Flughafen



Illegale Straßenrennen hören auch vor dem Flughafen nicht auf. Ihr rast über die lang gezogene Start- und Landebahn, flitzt durch den Hangar und weicht herumstehenden Gepäck- und Beladewägen aus. Mit Flugzeugen solltet ihr auf dem Flughafen auch nachts rechnen...

### Innenstadt



Downtown kennen sich "Underground"-Veteranen bestens aus. Vorbei an Hochhäusern und funkelnden Reklametafeln braust ihr über breite Straßen und versucht, an der Kreuzung nicht in den Querverkehr zu krachen. Abkürzende Seitenstraßen sind an vielen Stellen zu finden...

### Industriegebiet



Wo eigentlich nur schwer beladene LKWs über den Asphalt kurven, sind lange Geraden nicht vorgesehen. Im Industriegebiet sind gute Fahrer gefragt, die sich von Sand und Öl auf der Strecke genauso wenig beeindrucken lassen wie von einem herumschwenkenden Kran...

### Freeway



So idyllisch leer wie hier auf dem Bild ist der Water-Freeway nur selten. Bei Sonnenuntergang müsst ihr hier mit behinderndem Verkehr rechnen. Nachts dagegen ist Gasgeben angesagt, lang gezogene Kurven zeigen euch eindrucksvoll, was der Unterschied ist zwischen "schnell genug" und "zu schnell"...

### Vorstadt

Die serpentinartigen Bergstraßen am Rande der "Underground 2"-Stadt stellen die fahrerisch anspruchsvollsten Strecken dar. Hier könnt ihr beweisen, dass ihr auch mit dem Bremspedal umgehen könnt. Spektakuläre Sprünge auf den hügeligen Kurven schaut ihr nach dem Rennen in der Wiederholung an...







📍 **Environment Mapping:** Die Umgebung spiegelt sich im Lack des Wagens.



📍 Dieser Nissan 350Z gehört zu den neuen Fahrzeugen in Underground 2. Insgesamt soll es über 30 Modelle geben. Das sind mehr als beim Vorgänger – aber immer noch viel weniger als in GT 4!

die bisher bei keinem anderen Rennspiel zu sehen waren. Dabei soll es sich aber um Unterdisziplinen bestehender Events handeln, so wie im ersten "Underground" der Sprint-Modus eine Unterdisziplin des Rundkurses Rennens war.

Der Underground-Modus dürfte allein schon durch die "offene" Stadt lebendiger werden, da ihr zum Beispiel im Vorbeifahren

auf anstehende Events aufmerksam werdet. Personality, die beim ersten Teil zu kurz kam, soll nun wichtiger werden. Ihr unterhaltet euch mit Rivalen, trefft diese bei diversen Rennen und baut so Sympathien und Antipathien auf.

## Von Oldie bis Concept Car

Da Electronic Arts noch mitten in den Verhandlungen mit den Autoherstellern steckt, sind auch die Aussagen zum Fuhrpark vage. Die Fokussierung auf in der Tuningszene beliebte Fahrzeuge wird auf jeden Fall beibehalten, so dass die Lieferanten auch diesmal nicht Ferrari oder Porsche heißen, sondern Mitsubishi, Toyota, Nissan, Ford und VW.

Mehr als 30 Fahrzeuge sollen es auf jeden Fall werden. "Schon im letzten Jahr war die Liste sehr lang, aber um fertig zu werden, mussten wir schmerzvolle Abstriche machen". Chuck Osieja blickt kritisch zurück, gewährt uns aber einen Einblick in die Planungen für "Underground 2": "Wir machen eine kleine Zeitreise und bauen begehrte Tuning-Objekte der Vergangenheit ein. Gleichzeitig wird es brandneue Modelle geben, von denen wir sicher sind, dass sie in der Tuning-Szene gut ankommen werden".

2003 gehörte "Need for Speed: Underground" zu den ersten Spielen für die PlayStation2, die Sonys Netzwerkadapter unterstützt haben. EAs Online-Pläne für "Underground 2": Alle Offline-Modi sollen auch online spielbar sein, also auch Drag-Rennen, Drift-Events und die neuen Disziplinen. Die maximale Zahl der Teilnehmer bleibt jedoch auf vier beschränkt und das Handeln mit Autos oder Fahrzeugteilen wird auch weiterhin nicht möglich sein.

➔ **THOMAS SZEDLAK**

## PS2 Meinung



Wenn zu einem Tophit schon nach zwölf Monaten ein Nachfolger kommen soll, sind wir von Berufs wegen erst mal skeptisch. Aber obwohl wir

"Underground 2" noch nicht eigenhändig spielen durften, sind wir doch optimistisch. EA Canada hat zahlreiche Neuerungen in petto und mit 100 Mann ist das Entwickler-Team groß genug für ein weiteres denkwürdiges Game. Ob "Underground 2" auf der E3-Messe spielbar sein wird, ist übrigens noch unklar. Spielbar wird aber auf jeden Fall die Demoversion sein, die EA Canada für unsere Heft-DVD fest versprochen hat!

Was ist besser: "Gran Turismo 4" oder "NFS: Underground 2"? Rennspiel-Fans dürfen sich auf einen Kampf der Giganten freuen. Natürlich bleiben wir investigativ tätig, platzieren einen OPM2-Mitarbeiter bei Sony im Kofferraum, den anderen bei EA auf der Rückbank. Seid versichert: Wenn sich unsere Undercover-Redakteure wieder melden, seid ihr die ersten, die es erfahren!

## PS2 Vorschau

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Rennspiel
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Canada
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	<div><div></div></div> 30 %
EINSCHÄTZUNG	<div><div></div></div> 5/5
Super! EA ruht sich nicht auf den Lorbeeren aus, sondern tunt Underground in vielen Bereichen.	

## Die wichtigsten Neuerungen auf einen Blick:

- Eine Stadt mit fünf Stadtteilen ist frei befahrbar
- Zu Tuning-Shops und Rennen fahrt ihr jetzt selbst hin
- Ihr kauft nicht mehr nur Tuning-Kits
- Handling und Leistung lassen sich feiner tunen
- Rennen finden nicht mehr nur bei Nacht statt
- Das Wetter ändert sich in Echtzeit
- Es gibt Bergstrecken am Rande der Stadt
- Nach dem Rennen seht ihr das Replay
- Das Autoangebot wird auf über 30 Fahrzeuge aufgestockt
- Ihr dürft nun eine Soundanlage in euren Wagen einbauen
- Es wird neue Spielmodi geben



📍 Zeig's noch mal: In Underground 2 gibt's die beim Vorgänger vermissten Replays.



# Interview

OPM2 im Gespräch mit

**Greg Uhler**, EA Canada  
Associated Producer für  
**Need for Speed: Underground 2**

Hallo Greg. Was hat dich beim ersten "NfS: Underground" am meisten enttäuscht?

**Greg Uhler:** Der Umgang mit verdientem Geld war unbefriedigend. Ich konnte es nicht gleich ausgeben, sondern musste warten, bis neue Teile freigeschaltet wurden.

Welche Wertung hättest du gegeben?

**GU:** Hm, ich denke, ich hätte um die 85 Prozent gegeben. Wie war deine Wertung?

Meine Wertung lag bei 88 %. Mir gefiel "Hot Pursuit 2" (90%) noch einen Tick besser.

**GU:** Leider war der Zeitplan beim ersten "Underground" sehr eng, wir haben in vielen Dingen bei null angefangen, die Drift-Events und Drag-Rennen gab es vorher einfach nicht.

Warst du überrascht von den Verkaufszahlen von Teil 1?

**GU:** Wir hatten schon geahnt, dass wir viele Leute ansprechen würden. Die meisten Käufer erreichten wir in der Tuning-Szene, die durch Filme wie "The Fast and the Furious" rasant angewachsen ist. Es war eine tolle Anerkennung für unsere Recherchen in der Szene. Drift-Events z.B. waren für viele Leute neu, sind aber in Japan schon seit Jahren populär.

"Need for Speed: Underground 2" wird für mehrere Plattformen entwickelt. Welche ist für euch die wichtigste?

**GU:** Hauptplattform ist bei der Entwicklung erneut die PlayStation2 – auf dieser Konsole sind Rennspiele extrem populär.

Was denkst du, wie wirkt sich das Konzept der "offenen Welt" auf den Spielspaß aus?

**GU:** Die offene Welt bietet eine Reihe von Vorteilen, z.B. gibt es nun viel mehr Strecken, jede Straße in der Stadt oder in der Umgebung ist eine potenzielle Rennstrecke. Es kommt Vielfalt ins Spiel, die Welt besteht nicht nur aus einer Innenstadt. Der wichtigste Punkt ist aber, dass man jemanden auf dem Freeway treffen und ihn spontan zu einem Rennen herausfordern kann. Es gibt kein Menü, der Spieler muss die Welt nicht verlassen, lernt sie immer besser kennen und taucht so tiefer ein, als man es bisher von Rennspielen gewohnt ist.

Wird es Ladepausen geben, wenn ich von einem Stadtteil zum anderen fahre?

**GU:** Nein, man kann eine Stunde lang durch die Gegend fahren ohne eine Ladepause. Die



## "Der Spieler wird die Welt von Underground 2 nicht mehr verlassen."



notwendigen Grafikdaten werden während des laufenden Spiels nachgeladen.

Die offene Welt erinnert an "GTA". Können wir uns auch auf Radiostationen freuen?

**GU:** (lacht) Lass es mich so sagen: In "Underground 2" kannst du frei in einer Stadt herumfahren, hier enden die Ähnlichkeiten mit "GTA" aber auch schon.

Wird "Underground 2" mit 50 Bildern pro Sekunde laufen?

**GU:** Unser oberstes Ziel ist eine konstante Bildrate, da beim ersten "Underground" doch

einige Ruckler drin waren. Hat es dich sehr gestört, dass "Underground" nur mit 25 Bildern pro Sekunde lief?

Verglichen mit "Burnout 2" wäre es schön gewesen, aber definitiv sieht "Underground" auf einem Standbild beeindruckender aus und ich kann mir vorstellen, dass es sehr schwer ist, die maximale Bildrate zu erreichen.

**GU:** Dem kann ich eigentlich nichts hinzufügen.

Freut mich, dass ihr diesmal Replays einbaut.

**GU:** Wollten wir im letzten Jahr auch schon, aber wir wollten auch kein 08/15-Replay machen, und die Zeit reichte einfach nicht. Dieses Jahr klappt es aber definitiv.

Was wird denn die Besonderheit sein?

**GU:** Also einen Regisseur-Modus machen wir nicht, ich denke, das ist vielen zu kompliziert. Wir konzentrieren uns auf außergewöhnliche Kameraeinstellungen – lass dich überraschen.

Wird's denn ein Schadensmodell geben?

**GU:** Das steht noch nicht fest, wir versuchen es auf jeden Fall. Die Herausforderung liegt darin, nicht nur für 30 Autos, sondern auch für unzählige optische Variationen ein gutes Schadensmodell umzusetzen.

Wie geht's denn mit der "Need for Speed"-Serie weiter? Kommt im nächsten Jahr "Hot Pursuit 3"? Und wird es auch mal ein "Underground" mit Polizeiverfolgung geben?

**GU:** Nach dem überwältigenden Erfolg von "Need for Speed: Underground" wollten wir den Fans schnellstmöglich einen Nachfolger liefern, da wir noch so viele Ideen auf unserem Zettel stehen hatten, die wir beim ersten Teil aus Zeitgründen nicht umsetzen konnten. Polizeiverfolgung bleibt aber exklusiv bei "Hot Pursuit". An "Hot Pursuit 3" wird schon seit längerem gearbeitet.

Das freut mich als bekennenden "Hot Pursuit"-Fan. Vielen Dank für das Interview.

### Steckbrief:

Name:	Greg Uhler
Alter:	34
Geboren in:	Albacurcy/New Mexico
Familienstand:	verheiratet, eine Tochter
Position:	Associate Producer/EA Canada
Vorherige Titel:	NfS: Underground, Myst 3: Exile
Lieblingsspiele auf PS2:	Gran Turismo 3, Mark of Kri
In der Spielebranche, weil:	man hier etwas erschaffen kann, das Millionen Leuten Spaß bringt.



# Das ultimative OPM2

## NEED for SPEED Underground 2

### Gewinnspiel

**Spielt  
Need for  
Speed: Under-  
ground 2  
als Erster!**

Ihr seid fasziniert vom neuen "NFS" und könnt es kaum noch erwarten, loszurufen? Dann macht mit bei unserer exklusiven Verlosung – und mit etwas Glück spielt ihr "Underground 2" früher als alle eure Kumpels!

**Hauptpreis:** "Need for Speed: Underground 2"-Erlebnistag

Der Gewinner unseres Hauptpreises

- besucht den Videospiele-Weltmarktführer Electronic Arts in Köln
- spielt ausführlich eine Vorabversion von "NFS: Underground 2", Wochen bevor das Spiel im Laden steht
- fährt mit dem hochgetunten "Underground"-Golf von EA (Bild ganz unten)

Die Kosten für die Anreise und die Verpflegung vor Ort übernimmt Electronic Arts. Der Termin des Erlebnistages wird dem Gewinner rechtzeitig bekannt gegeben.

**2. – 3. Preis:** je eine hochwertige Southpole-Jacke mit Logo "Need for Speed: Underground".

**4. – 5. Preis:** je eine hochwertige Baumwoll-Jacke mit Schriftzug "NFSU".

Um einen dieser tollen Preise abzustauben, müsst ihr folgende Frage beantworten:

**Wie viele Personen arbeiten an "NFS: Underground 2"?**

■ 30 ■ 50 ■ 80 ■ 100

Schreibt die Lösung auf eine Postkarte und schickt diese an:

CyPress GmbH

Redaktion OPM2/Underground 2

Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg

Teilnahme auch per SMS möglich!



**LÖSUNGSZAHL**  
per SMS an 82098

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

Einsendeschluss ist der 04. Juni 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von CyPress und Electronic Arts dürfen nicht teilnehmen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich.







Scharfschütze



Hinterhalt



Feuerschutz



Taktik ist deine beste Waffe.

[www.socom2-game.com](http://www.socom2-game.com)



FUN. ANYONE?

PlayStation 2



PlayStation, the "PS" Family Computer Entertainment logo, and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. (SCE) in the U.S. and other countries. The U.S. Navy provided technical assistance, but does not officially endorse this product. "PlayStation" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 2003 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



# PlayStation2 E3-News



**Die weltgrößte Videospiel-Messe E3 steht bevor. OPM2 berichtet schon jetzt über **Neuheiten**, die in den kommenden Monaten für Furore sorgen!**

## Neueste Informationen zu Grand Theft Auto: San Andreas



OPM2 hat brandheiße Infos zu "Grand Theft Auto: San Andreas". Diesmal lässt sich das Aussehen des Hauptcharakters beliebig verändern. Neue Schnellstraßen sorgen in San Andreas für flottes Vorankommen, außer-

dem könnt ihr in spannenden Rennen zeigen, was ihr könnt. Ein spezieller Stunt-Creator-Modus macht die waghalsigsten Sprünge mit euren Fahrzeugen möglich. Ein nicht weiter spezifiziertes Online-Feature sowie ein Soundtrack mit Songs von Happy Mondays, 50cent und Justin Timberlake runden das Action-Vergnügen ab.

Übrigens: Mit etwas Glück gibt es bereits Ende Mai ein erstes Video zur Fortsetzung der Kultserie. Wir bleiben dran!

**Titel: Grand Theft Auto: San Andreas**

**Hersteller: Rockstar Erscheint: 22.10.04**

## Far Cry: Instincts

Die Zeiten der Ungewissheit sind endlich vorbei – Ubisoft arbeitet tatsächlich an einer PS2-Version des Ego-Shooters "Far Cry". Toll: Dabei wird es sich nicht um eine Portierung des PC-Originals, sondern um ein eigenständiges Spiel mit dem Namenszusatz "Instincts" handeln.

Die Ubisoft-Studios Montreal, die bereits Videospielhits wie "Prince of Persia", "Splinter Cell" oder "Rainbow Six 3" programmiert haben, basteln an dem Action-

Titel. Wie bei der PC-Version von "Far Cry" kämpft ihr euch auch in "Far Cry: Instincts" durch einen realistischen Dschungel, in dem euch intelligente Soldaten und hässliche Monster auflauern. Grafisch scheint der Ego-Shooter seinem PC-Vorbild in nichts nachzustehen – auf den ersten Bildern gibt es ein detailliertes Waldgebiet zu bestaunen.

**Titel: Far Cry: Instincts**

**Hersteller: Ubisoft**

**Erscheint: 2004**



👉 Mit dem Messer in der Hand robbt Jack Carver auf diesen Soldaten zu. Hoffentlich entdeckt ihn der Gegner auf dem hölzernen Wachturm nicht.



👉 Detailliertes Terrain und intelligent agierende Widersacher sollen auch auf der PS2 für Furore sorgen.



# Sims-Sequel: Die URBZ

Was ist cooler als "Die Sims" und erscheint im Herbst 2004? Richtig, die "Die URBZ". Das ist ein Teil der "Sims"-Reihe mit brandneuem Stil. Im Design eine Mischung aus "Need for Speed: Underground" und "SSX Tricky", vom Inhalt her ein Organisieren spektakulärer Großstadt-Partys. Ihr steigt durch möglichst wilde Feten und coole Outfits im Ansehen eurer Clique und werdet

zum angesagten Partylöwen. Geniales Zusatzfeature: "Die URBZ" bringt vor allem Besitzern einer EyeToy-Kamera einen Vorteil. Damit fotografiert ihr euer Gesicht, das mit steigender Beliebtheit häufiger auf Plakaten und in der Zeitung abgebildet wird.

**Titel:** Die URBZ

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



☛ Coolness gewinnt: In der Lebens-Simulation Die URBZ stylt ihr euren Charakter und steigt so im Ansehen eurer Mitbürger.

# Brothers in Arms

Euer letzter Ego-Shooter-Ausflug in den Pazifik war eine langweilige Enttäuschung? Ihr wollt zurück in die Schützengräben des Zweiten Weltkriegs? Dann hat Ubisoft mit "Brothers in Arms" den richtigen Action-Hammer für euch. In der Uniform des Sgt. Matt Baker führt ihr am D-Day eine Fallschirmspringer-Einheit an. Bei der Beschreibung der Spielmechanik spricht Ubisoft von

einem "innovativen und leicht zugänglichen Befehls- und Kontrollsystem". Es ist also anzunehmen, dass ihr euren Kameraden in bester Taktik-Shooter-Manier Befehle erteilen könnt – wir gehen sogar davon aus, dass das SOCOM-Headset unterstützt wird.

**Titel:** Brothers in Arms

**Hersteller:** Ubisoft | **Erscheint:** Winter '04

☛ Köpfe unten halten: Während eines gefährlichen Schusswechsels sprintet ihr mit eurem Fallschirmjäger-Team von einer Deckung zur nächsten.



Schnüre die Stiefel eines SEALs-TEAMS in SOCOM II: U.S. NAVY SEALs und stelle dich der ultimativen Herausforderung: dem Häuserkampf.



SOCOM II ist so realistisch, weil es in Zusammenarbeit mit den U.S. Navy Seals entwickelt wurde. Unsichtbare Scharfschützen zielen auf dich, hinter jeder Ecke wartet der Feind. Und jeder Zivilist kann Freund oder Feind sein. Taktik ist deine wirksamste Waffe.



Zieh im Single-Mode in den Häuserkampf. Oder geh online und spiel mit bis zu 16 anderen Spielern in ganz Europa. In beiden Fällen wird dir das Headset helfen, mit deinem Team zu kommunizieren und es zu einer echten Einheit zu formen. Vergiss nicht: Nur gemeinsam habt ihr eine Chance.



Trage den Krieg gegen den Terror zu deinen Gegnern in 12 aufregenden internationalen Missionen.



Jetzt auch mit neuem Headset.

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

FUN. ANYONE?

PlayStation 2



[www.playstation.de](http://www.playstation.de) [www.socom2-game.com](http://www.socom2-game.com)

PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SOCOM II is a trademark of Sony Corporation. All rights reserved SOCOM II © 2003 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Zipper Interactive. The U.S. Navy provided technical assistance, but does not officially endorse this product. "PlayStation Net" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. SOCOM II is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



## Ace Combat 5: The Unsung War

"Afterburner zünden und Feuer frei" heißt es im Herbst 2004 für den fünften Teil der Flugsimulation "Ace Combat". Mit dem passenden Untertitel "The Unsung War" schickt uns Namco direkt zwischen die Fronten der Supermächte Osea und Yuktobania. Als dort

Über einem verschneiten Gebirge formieren sich diese beiden Kampffluger neu.



ein unbekanntes Flugzeug eine ganze Jägerstaffel auslöscht, startet ein erbitterter Krieg. Und ihr seid als junger Pilot mittendrin. Als Kulisse dient diesmal eine nahezu fotorealistische Landschaft.

Zudem stehen 55 original lizenzierte Flugzeuge im Hangar, welche echten Kampffliegern nachempfunden sind. Ein neuartiger Wingman-Command, bei dem ihr eurem Geschwader detaillierte Befehle geben dürft, bietet außerdem völlig neue taktische Möglichkeiten im spannenden Luftkampf.

**Titel:** Ace Combat 5: The Unsung War  
**Hersteller:** Sony | **Erscheint:** Frühjahr '05



Die Stadtkulisse sieht atemberaubend aus.



## PlayStation Net.

Network-Gaming wird abgelöst – die Zukunft gehört "PlayStation Net". So lautet ab sofort die neue Bezeichnung von Sonys Online-Portal. Bis auf das neue Logo hat sich am PlayStation2-Online-Service aber nichts geändert.

Gerüchten nach soll das nicht mehr lange so bleiben. Bereits auf der E3 will Sony angeblich ein neues Online-Modell präsentieren, viel benutzerfreundlicher und mit neuen Funktionen. Eines scheint jedoch schon jetzt festzustehen: Der PlayStation-Net-Service bleibt weiterhin kostenlos. Über alle Neuerungen informiert euch OPM2 in einer der kommenden Ausgaben.



## OPM2-GEWINNSPIEL



Strategie-Fans aufgepasst! In Zusammenarbeit mit Bigben Interactive verlosen wir attraktive Preise rund um das Fantasy-Spiel "Goblin Commander".

### 1. Preis:

"Goblin Commander"-PlayStation2-Konsole

### 2.-4. Preis: Je ein "Goblin Commander"-PS2-Spiel

Um zu gewinnen, müsst ihr folgende Frage beantworten:

### Wie viele Goblin-Stämme gibt es in "Goblin Commander"?

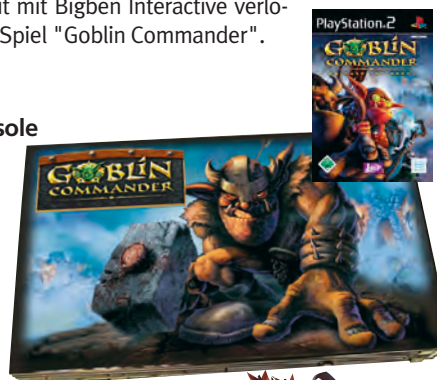
■ 5 ■ 7 ■ 12

Schreibt eure Lösung auf eine Postkarte und schickt diese an:

Cypress GmbH

Redaktion OPM2/ Goblin Commander  
Max-Planck-Str. 13 97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 04. Juni 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bigben Interactive und Cypress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.



## games → ticker

Aktuelle Spiele-News in Kürze

### Günstige Spiele aus der Pyramide

Für 20 Euro findet ihr in der Software-Pyramide ab sofort "V-Rally 3", "Super Bust-A-Move 2", "Sword of the Samurai", "Futura" und "Racing Simulation 3".

### EyeToy-Rennspiel

Auf der Game Developers Conference demonstrierte Sony einen noch namenlosen Rennspiel, bei dem der Spieler durch Körperbewegung Hindernissen ausweicht.

### Golden Eye 2

Takayoshi Sato, bisher für die Animationen der "Silent Hill"-Serie verantwortlich, arbeitet nun an Electronic Arts "Golden Eye 2" mit. Ebenso programmiert ein Ex-Bungie-Mitarbeiter ("Halo", "Halo 2") am Shooter mit.

### Soul Calibur 3

Angeblich soll der neueste Teil von "Soul Calibur" auf der Videospiel-Messe E3 angekündigt werden und Mehrspieler-Duelle über das Internet ermöglichen.

### Forbidden Siren 2

Kommt ein zweiter Teil? Auf der offiziellen Internetseite des Grusel-Schockers "Forbidden Siren" sucht das Entwicklerteam nach fähigen Programmierern.

### PStwo kommt!

Gerüchten nach arbeitet Sony an einer kleineren PlayStation2 mit dem Namen PStwo. Dieses Gerät soll bereits einen eingebauten Ethernet-Anschluss besitzen.



# Mashed

Mit "Mashed" feiern die "Micro Machines"-Entwickler ihr Comeback. Maximal vier Spieler brettern über 13 dreidimensionale Rundkurse. Im Team-Modus zählt nur das Ergebnis des besten Fahrers. Verschwindet ihr aus dem Bildschirm und scheidet aus, könnt ihr per Zielsuch-Rakete unmittelbar Rache üben. Auf den interessanten Strecken findet ihr Granaten, Maschinengewehre und sogar Gegenverkehr. Die Vorabversion war schon für spaßige Duelle gut.

**Titel:** Mashed

**Hersteller:** Supersonic

**Erscheint:** Juni 2004



ⓘ Mit Extras, die auf der Strecke verteilt sind, rüstet ihr die kleinen Fahrzeuge kurzfristig auf.

# Rocky Legends

Der Italian Stallion, besser bekannt unter dem Namen Rocky Balboa, prügelt sich im Herbst 2004 erneut auf Sonys PlayStation2. Da Rage, Entwickler des ersten "Rocky"-Spiels, schon vor einiger Zeit Konkurs anmelden musste, veröffentlicht nun Ubisoft in Zusammenarbeit mit MGM Interactive ein Boxspiel mit dem heroischen Titel "Rocky Legends".

Parallelen zum Vorgänger sind nicht von der Hand zu weisen – kein Wunder, etliche Programmierer des Vorgängers arbeiten nun beim Entwicklerteam von Venom Games. Neben neuen Austragungsorten und intuitiverer Spielmechanik wird es einige neue Boxer geben. Bislang hat Ubisoft aber lediglich die klassischen Kämpfer wie Rocky Balboa, Apollo Creed und Clubber Lang bestätigt.

**Titel:** Rocky Legends

**Hersteller:** Ubisoft

**Erscheint:** Herbst '04



ⓘ Aaah, der hat gegessen! Apollo Creed verpasst seinem Gegner gerade einen ganz fiesen Schlag in die empfindlichen Nieren.

# PRIMAL GAMES®

THE GAME SOURCE

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

## PLAYSTATION 2

Grundgerät oder Grund.Aqua	179,99
Action Replay Max	37,99
Memory Card Original	27,99
Controller Sony Dual Shock	27,99
.hack	49,99
Alles oder nichts	55,99
Arc the Twilight of Spirits	56,99
Baldurs Gate 2	54,99
Bad Boys 2	51,99
Baphomets Fluch 3	59,99
BDFL Manager 2004	55,99
Beyond Good & Evil	27,99
Castelvania	54,99
Conan the Darke Axe	49,99
Destruction Derby Online	55,99
Die Sims brechen aus	55,99
DownHill Domination	57,99
Dragon Ball Z Budokai 2	57,99
Deadly Skies 3	56,99
Euro 2004	56,99
Eye Toy Play+ Kamera	34,99
Fifa 04	55,99
Fight Night 04	54,99
Final Fantasy X	29,99
FireFighter E.D. 18	54,99
Fussball Manager 04	52,99
Ghost Recon Jungle Strike	42,99
Goblin Commander	44,99
Gran Turismo 4 jetzt vorbestellen	56,99
Gran Turismo Prolog	39,99
GTA Doppel Box	59,99
Hardware Online	34,99
Head Hunter Redemption	49,99
Herr der Ringe Rückkehr des Königs	55,99
Hyper Street Fighter 2	29,99
Iron Storm	45,99
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
Music 3000	44,99
Need for Speed Underground	55,99
Pro Evolution Soccer 3	57,99
Rise to Honor	56,99
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
World Rally Championship 3	49,99
Worms 3D	49,99
Wrath Unleashed	57,99
WWE Smack Down! 5	39,99



XIII .....29,99  
Yu Gi Oh Duelists of Roses Deutsch .....44,99  
Z.O.E. Zone of the Enders 2 .....55,99

**Neu**  
**Portofreie Lieferung\***

\* bei Nachnahmeendungen 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:

24 Stunden  
Online-Shoppen  
**www.primalgames.de**

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

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.



## Battlefield: Modern Combat

... und noch mehr Militär-Action: Electronic Arts veröffentlicht im Herbst 2004 die erste Konsolen-Version ihres PC-Online-Shooters "Battlefield" exklusiv für die PlayStation2. Bei "Battlefield: Modern Combat" handelt es sich nicht um eine Umsetzung des PC-Originals, sondern um eine Neuentwicklung, die auf die Stärken der PlayStation2-Hardware abgestimmt sein soll.

In dem von Digital Illusions entwickelten Militär-Shooter duelliert ihr euch mit bis zu 24 menschlichen Spielern. Auf riesigen Multiplayer-Karten erwarten euch dicht be-

wachsene Waldgebiete und zerklüftete Städte. Ihr wählt euren Kämpfer aus den Truppen der USA, China und der Koalition des Mittleren Ostens aus. Welche Fahrzeuge sich steuern lassen, ist noch nicht bekannt, aber wir glauben den ersten Screenshots entnehmen zu können, dass ihr euch auf alle Fälle hinter das Steuer von dick gepanzerten Kettenfahrzeugen und Hubschraubern setzen dürft. Weitere Infos gibts auf der E3.

**Titel:** Battlefield: Modern Combat

**Herst.:** EA

**Erscheint:** Herbst '04

⚡ Eine aussichtslose Situation: Noch sind diese drei Online-Soldaten hinter der Mauer aus Sandsäcken in Sicherheit – aber gegen diesen Panzer werden sie nicht lange bestehen können.



## Def Jam Vendetta 2

Spezialisiert sind die Rapper des Musik-Labels Def Jam auf schlagkräftige Songtexte – doch im Herbst 2004 müssen sie erneut beweisen, dass sie auch im Boxring ordent-

lich austeilen können. EA werkelt derzeit an der Fortsetzung zum Wrestling-Titel "Def Jam Vendetta".

In Teil zwei duellieren sich erneut Black-Music-Größen, diesmal mehr als 70. Darunter 35 der bekanntesten HipHop-Persönlichkeiten wie Sean Paul, Snoop Dogg, Busta Rhymes, Lil' Kim, Ludacris, Redman, Method Man und Slick Rick. Sogar das Busenwunder Carmen Electra dürfte ihr im Ring verkloppen.

Auf ihre neue Fighting-Engine sind die Entwickler besonders stolz. Genau wie bei "Mortal Kombat: Deadly Alliance" wählt der Spieler aus verschiedenen Kampfstilen aus. Aber auch grafisch hat sich einiges getan, wie die ersten Screenshots beweisen.

**Titel:** Def Jam Vendetta 2

**Hersteller:** EA

**Erscheint:** Herbst '04



⚡ Geniale Grafik und coole Rapper – Teil zwei wird bestimmt ein Brett!

OPM2-Kommentar

## Krisengebiet PlayStation2



**Patric Roos**

Volontär, OPM2

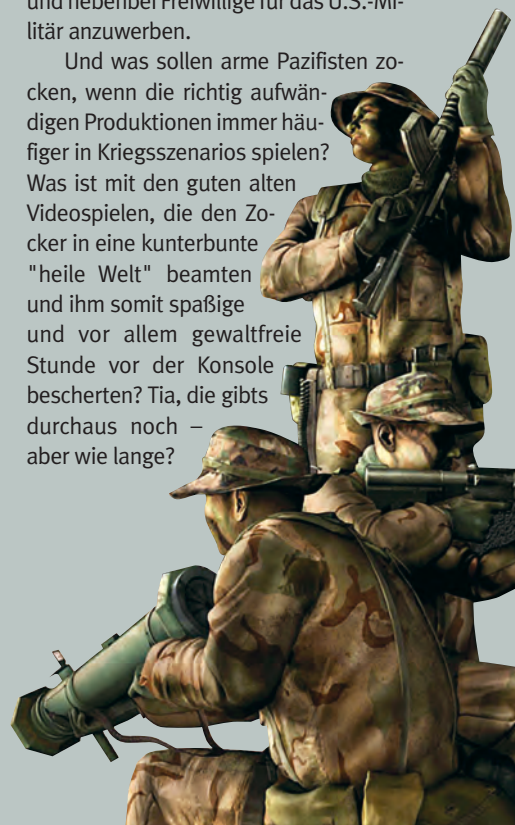
Schützengräben, Handgranaten, Tretminen und Berge von Bomben. Diese Bilder sehen wir in der heutigen Videospiel-Landschaft immer häufiger. Dabei könnte man annehmen, es sei schlimm genug, jeden Tag in den Nachrichten aus zahlreichen Kriegsgebieten dieser Welt Schreckliches zu hören und zu sehen. Muss man das auch noch nachspielen?

Und erschreckenderweise lohnt sich das blutige Geschäft für die Hersteller. Die Verkaufszahlen der aktuellen Kriegsspiele können sich sehen lassen. "World War 100 Vietnam Back to Baghdad Conflict hier und da" und wie sie alle heißen bringen die Schrecken des Krieges erfolgreich auf die Bildschirme.

Schon immer gab es Spiele, die sich mit dieser Thematik beschäftigten, doch dank immer ausgereifterer Technik werden virtuelle Schlachten immer heftiger, realistischer und detailgetreuer. Die so genannte Realitätsnähe geht ja inzwischen so weit, dass in Bagdad auf Al-Kaida-Mitglieder geballert wird...

Derzeit geht die Entwicklung weiter und weiter, allein Vietnam-Spiele werden bald eine ganze Wand im Laden unseres Spielehändlers füllen, während Ubisoft eng mit der U.S. Armee zusammenarbeitet, um "America's Army" noch mehr auf Realismus zu trimmen und nebenbei Freiwillige für das U.S.-Militär anzuwerben.

Und was sollen arme Pazifisten zocken, wenn die richtig aufwändigen Produktionen immer häufiger in Kriegsszenarios spielen? Was ist mit den guten alten Videospielen, die den Zocker in eine kunterbunte "heile Welt" beamten und ihm somit spaßige und vor allem gewaltfreie Stunde vor der Konsole bescherten? Tja, die gibts durchaus noch – aber wie lange?





# GEWINNSPIEL RAINBOW SIX 3

## Jetzt zuschlagen!

Bei unserem "Rainbow Six 3"-Gewinnspiel gibt es diesen Monat coole Preise. In Zusammenarbeit mit Ubisoft verlosen wir einige Exemplare des spannenden Taktik-Shooters und hübsches Merchandising-Artikel.

### 1. bis 5. Preis:

"Rainbow Six 3" für PS2  
+ Marksman-Leuchte  
+ "Rainbow Six 3"-T-Shirt



Wie viele Spieler können im Online-Modus von "Rainbow Six 3" mit oder gegeneinander spielen?

■ 3 ■ 6 ■ 12

Schreibt eure Lösung auf eine Postkarte und schickt diese an:

CyPress GmbH  
Redaktion OPM2/Rainbow Six 3  
Max-Planck-Str. 13  
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 04. Juni 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Ubisoft und CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.



## America's Army

Ubisoft kooperiert mit der amerikanischen Armee und setzt deren realistischen PC-Militär-Shooter "America's Army" bis Sommer 2005 auf die PS2 um. Noch sind weder die Spielmodi bekannt, noch, ob die Konsolen-Version einen Einzelspieler-Modus besitzen wird. Allerdings handelt es sich beim kostenlosen PC-Vorbild um einen authentischen

Militär-Shooter, der direkt von der U.S. Army entwickelt wurde. Genau wie bei "Splinter Cell" und "Rainbow Six 3" kommt auch bei "America's Army" die "Unreal"-Grafikengine zum Einsatz.

**Titel:** America's Army

**Herst.:** Ubisoft

**Erscheint:** 2005



ⓘ Diverse Soldaten-Klassen und authentische Levels – "America's Army" überzeugt (Bild PC).



ⓘ Ob die Grafik auf der PS2 genauso schön wird, sehen wir erst auf der E3 (Bild PC).

## Die deutschen SingStar-Songs!

Kurz vor Redaktionsschluss ist die Trackliste mit den für Deutschland exklusiven Liedern eingetrudelt. In SingStar kriegt ihr also neben den ca. 20 internationalen folgende Zusatzsongs zu hören:

**Falco** – Rock Me Amadeus

**Peter Schilling** – Major Tom

**Patrick Nuo** – 5 Days

**Bro'sis** – Do You

**No Angels** – Someday

**Lightning Seeds - Three Lions**

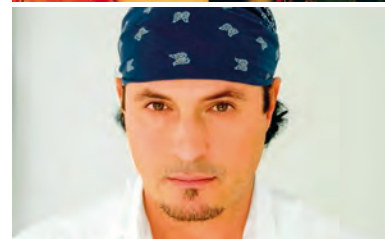
– Football's Coming Home

**Die Fantastischen Vier** – Sie ist weg

**Laith Al-Deen** – Bilder von Dir

**Die Toten Hosen**

– Steh auf, wenn du am Boden bist



ⓘ In SingStar dürft ihr Songs von Peter Schilling und den No Angels nachträllern.

## Death Jr. – das erste PSP-Spiel!

Auf der Game Developers Conference präsentierte Sony den ersten Titel für den PSP. In "Death Jr." steuert man einen kleinen Sensenmann, der sich durch dreidimensionale Welten kämpft. Der witzige Held hat aber nicht nur seine Nahkampfwaffe, die Sense, sondern kann seine Gegner auch effizient mit Bomben ausschalten. Grafisch lag das Action-Jump'n'Run deutlich über PSOne-Niveau – diese Qualität ist für einen Titel der ersten PSP-Generation beachtlich.



**Titel:** Death Jr.

**Herst.:** Sony

**Erscheint:** 2005





**“MEISTERHAFT INSZENIERTE  
VERFOLGUNGSJAGDEN MIT  
GENIALER FAHRZEUG-PHYSIK.  
EINSCHÄTZUNG: SUPER**

PLAYZONE, MAI 04

**“... SCHON JETZT DIE  
PERFEKTE SIMULATION  
VON GANGSTERFILMEN  
MIT VERFOLGUNGSJAGDEN.**

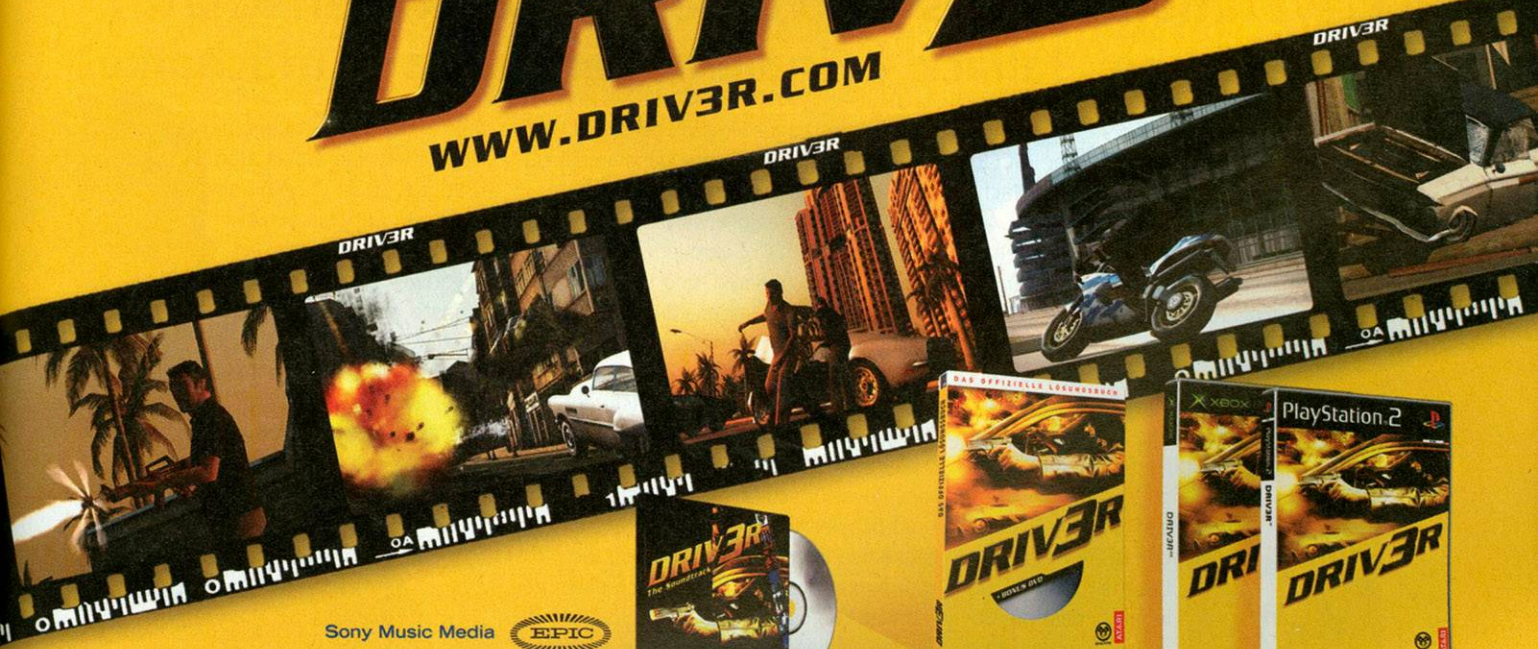
VGA, FEBRUAR 04





# GOOD. BAD. BOTH. DRIVER<sup>TM</sup>

WWW.DRIVER.COM



Sony Music Media



DRIVER The Soundtrack -  
Available from Epic Records  
[www.sonymusic.de](http://www.sonymusic.de)



PlayStation<sup>2</sup>



Das offizielle Lösungsbuch



"Driver" <sup>TM</sup> 3" © 2004 Atari Interactive Inc. All Rights Reserved. Designed and developed by Reflections Interactive Limited an Atari development studio. Published and distributed by Atari Europe S.A. All trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries. "2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



# World of PlayStation®2

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

## PlayStation gibt weiter Vollgas

Sony Computer Entertainment Deutschland (SCED) setzt sein Engagement bei den Deutschen Tourenwagen Masters (DTM) 2004 fort. In Kooperation mit dem Abt Sportsline Team tritt SCED als Hauptsponsor zweier Audi A4 DTM auf. Die Boliden im metallic-blauen PlayStation2-Design fahren Mattias Ekström (Schweden) und das Rosenheimer Nachwuchstalent Martin Tomczyk. Mit dem Motorsport-Sponsoring

knüpft SCED an das erfolgreiche Engagement aus dem Vorjahr an, in dem das Abt Sportsline Team einen dritten Platz in der DTM-Gesamtwertung belegt hatte.

"Die DTM ist Synonym für rasanten Motorsport, Spannung pur und Nervenkitzel auf höchstem Niveau", erklärt Ulrich Barbian, Senior Marketing Manager SCED. "Durch das Motorsport-Sponsoring können wir weiter daran arbeiten, das Rennsport-

Ambiente vor Ort noch besser auf PS2-Rennspiele zu übertragen. Die Zusammenarbeit mit Abt Sportsline ermöglicht es uns, Telemetrie-Daten der DTM-Renner aufzuzeichnen und so PS2-Spielern ein nahezu realitätsgetreues Spielerlebnis zu vermitteln. Interessant ist auch, dass sich immer mehr Rennfahrer – in der DTM und in der Formel 1 – gezielt mit PS2-Rennsimulationen auf die eigentlichen Wettbewerbe vorbereiten."

### RENNTERMINES DTM 2004

16.04. – 18.04.04	Hockenheimring (D)
30.04. – 02.05.04	Estoril (P)
14.05. – 16.05.04	Adria International Raceway (I)
04.06. – 06.06.04	EuroSpeedway Lausitz (D)
25.06. – 27.06.04	Norisring (D)
30.07. – 01.08.04	Nürburgring
06.08. – 08.08.04	Motopark Oschersleben (D)
03.09. – 05.09.04	Zandvoort (NL)
17.09. – 19.09.04	Brünn (CZ)
01.10. – 03.10.04	Hockenheimring (D)



ⓘ Schicker Wagen – wo kann man den kaufen? In diesem PlayStation2-gebrandeten Abt Audi A4 DTM fahren Mattias Ekström und Martin Tomczyk um den DTM-Titel.

## PlayStation Schools' Cup unter der Schirmherrschaft von Michael Ballack – Finale in der Arena "AufSchalke"

Mit dem "PlayStation Schools' Cup" hat Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) ein Förderprogramm für Fußball-Nachwuchstalente auf die Beine gestellt. In Deutschland treten 100 Schulen gegeneinander an, um sich als Regionalsieger für das Finale in der Arena "AufSchalke" am 25. Mai 2004 zu qualifizieren.

Michael Ballack ist Schirmherr des



ⓘ "Talente unterstützen": SCED-Chief Manfred Gerdes.

"PlayStation Schools' Cup" und von dem Förderprogramm begeistert: "PlayStation als offizieller Partner der UEFA Champions League macht es möglich, dass die Gewinner-Schule neun Tickets für das Team und zwei Tickets für die Lehrer zum UEFA

Champions League Finale in der Arena "AufSchalke" am 26. Mai 2004 bekommt, inklusive Reise- und Übernachtungskosten."

Das Siegerteam erwartet eine weitere Überraschung: SCEE wird jeden Spieler vermessen, fotografieren und eine virtuelle Kopie anfertigen lassen, die dann in der nächsten Version von "This Is Football" enthalten sein wird.

Manfred Gerdes, Geschäftsführer von Sony Computer Entertainment Deutschland, erklärt: "In Zeiten knapper Schulbudgets ist die Privatwirtschaft aufgefordert, Schulen und Schüler finanziell zu unterstützen und attraktive Formate zu entwickeln, die nicht nur junge Talente, sondern auch einen gesunden Ehrgeiz und Sportsgeist fördern. Die in den Medien viel zitierte "Generation PlayStation" zeichnet sich nicht nur durch ihre Fertigkeiten an der Konsole und im Umgang mit neuen Medien aus, sie ist auch hungrig

auf Herausforderungen in Bereichen wie Sport und Bildung. Der PlayStation Schools' Cup bietet Mädchen und Jungen die einzigartige Chance, ihre Ballkünste unter Beweis zu stellen und vielleicht im großen Finale in der Arena "AufSchalke" live dabei zu sein."





# CHAMPIONS of NORRATH



ES IST EINE SACHE, EIN GROSSES SCHWERT ZU BESITZEN,  
ABER EINE ANDERE, ES RICHTIG ZU BENUTZEN.



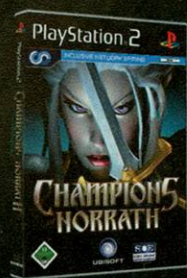
Teamplay mit bis zu 4 Spielern online  
oder offline mit dem Multitap.



Über 50 Areale mit  
45 Levels Nonstop-Action.



Zufallsgenerierte Dungeons machen jedes  
Spiel zu einem echten neuen Abenteuer!



Bahnen Sie sich einen Weg durch das Reich von EverQuest und werden Sie in diesem  
Hack'n'Slay-Abenteuer Meister Ihrer Waffen und Zauber im Kampf gegen das Böse.  
Stellen Sie sich abscheulichen Kreaturen und lösen Sie packende Quests.



**PLAYZONE: 90%**

Ein fantastisches Spielerlebnis:  
Umfangreicher, vielseitiger  
und schöner als die  
Action-RPG-Konkurrenz!



UBISOFT



PlayStation 2

snowblind  
studios

[www.championsofnorrath.com](http://www.championsofnorrath.com)





# YOU – die Jugendmesse

Vom 20. bis 23. Mai findet in Essen die Jugendmesse YOU statt – und OPM2 ist natürlich mit dabei. Hier erfahrt ihr das Wichtigste über dieses Mega-Event!



## outfitsportlifestyle YOU

### SPORTS-EVENT FÜR DEN ULTIMATIVEN GAMEFUN!

Turtle Entertainment präsentiert eSports vom Feinsten: Das Programm auf der YOU wird von der Computer-Spiele-Liga "ESL – Electronic Sports League" und den besten PC-Computerspielern bestimmt. In einer riesigen Sportarena der digitalen Art werden auf über 2.000 Quadratmetern Fläche exklusive

Turniere mit den Topspielern Europas ausgetragen, auf drei großen Leinwänden präsentiert und durchgehend live von Moderatoren kommentiert. Auf vier großen Gaming-Inseln mit jeweils 30 Hochleistungsrechnern kann jeder Messebesucher, der in eine Welt voller Action, Spannung und Strategie abtauchen möchte, seine Fähigkeiten testen.



Von Sport, Mode und Musik bis zu Ausbildung, Politik und Dienstleistung ist alles dabei. Auch in diesem Jahr locken wieder viele neue Events, wie Deutschlands größtes Indoor-Court-Soccer-Turnier, die Fußballwelt mit Schalke 04, das eSports-Event mit 120 Spiele-PCs und akrobatischer Freestyle-Motocross.

Und: Auf der YOU Essen 2004 wird der schönste Kuss in einem witzigen Wettbewerb prämiert. Am KISS YOU-Stand kann man sich beim Küssen fotografieren lassen. Dabei ist es egal, ob man alleine in die Linse schmatzt oder einen romantischen Kuss mit seiner Partnerin oder Partner vor der Kamera hinlegt. Die Fotos werden an Pinwänden aufgehängt und an jedem Messtag wird ein Tagessieger gekürt. Am Sonntag treten zusätzlich die vier Tagessieger gegen-

einander an! Und dann steht fest, wer den schönsten Kuss auf der YOU Essen 2004 hingelegt hat! Dem Gewinner(-paar) winkt eine romantische Städtereise!

### Du bist Teil der YOU!

Mitmach-Spiele, Wettbewerbe und Aktionen sind das Herzstück der YOU. Hier können Jugendliche ihren Messebesuch aktiv und individuell gestalten. Die YOU Jugendmesse steht nicht umsonst unter dem Motto "Mitmachen, Anfassen, Ausprobieren" und präsentiert jugendgerechte Angebote auf ca. 100.000 qm. Mit dabei natürlich OPM2: Am Stand von Cypress gibt's Überraschungen sowie eine Vorstellung der Magazine OPM2, Play, DVD Vision und Videogames Aktuell – einfach vorbeischaun und die Magazine live erleben!





📌 **Totally Board:** Unter Anleitung von Trainern können auf der YOU Snowboard-Interessierte erste Fahrversuche starten. Und natürlich zeigen auch Profis, was sie alles drauf haben!



📌 Beim YOU-Model-Contest wird das YOU-Paar 2004 gesucht – einfach mitmachen!

Musikfans können sich auf ein saftiges Live-Programm freuen. Auf der VIVA-BamS-Bühne werden unter anderem Bro'Sis und die Preluders für Partystimmung sorgen. Fabrizio, bekannt aus der TV-Show "Popstars", wird Autogramme verteilen und natürlich seine Songs zum Besten geben.

### "That's all for YOU!"

Auch die "ernsten" Themen kommen auf der YOU nicht zu kurz. Hier können sich die Messebesucher über Ausbildungschancen und berufliche Perspektiven informieren und über aktuelle Themen aus vielen gesellschaftlichen Bereichen austauschen.

Ein Schülerkongressbereich und die Lehrerlounge werden informative Referate und Diskussionen im Programm haben. Außerdem bieten die Industrie- und Handelskammern (IHK) aus dem Ruhrgebiet – Bochum, Dortmund, Duisburg, Essen – auf Europas größter Jugendmesse YOU im Rahmen eines Messe-Sonderbereichs am 21. Mai 2004 engagierten Schülern und interessierten Unternehmen aus NRW ein Forum für Angebot und Nachfrage an Lehrstellen an.

### Become One singt live den YOU-Song 2004

Im September 2003 zogen sie in die Fame Academy von RTL II ein, seit 23. November sind sie eine Band und haben ihr Motto zum Namen gemacht: Become One. Die sechs talentierten Nachwuchs-Musiker werden den offiziellen Song zur YOU 2004 in Essen performen und jeden Tag die Hallen "zum Kochen bringen".

Außerdem werden sie natürlich jede Menge Autogramme geben und den Fans Rede und Antwort stehen.



📌 Großes Interesse: So sah es bei der letzten YOU in Essen 2003 am Eingang aus!







Live auf der YOU: Die Band Become One wird den offiziellen Messe-Song performen.

## Eine kleine Auswahl der YOU-Events:

### Stars und Acts auf der VIVA-BamS-Bühne

Hier kommen Musikkons ins Schwärmen: Top-Stars an vier Tagen auf der VIVA-BamS-Bühne. Angesezte Liveacts aus Pop und Rock sorgen für Begeisterungstürme. Modernste Audio- und Lichttechnik verwandeln das YOU-Pop-Event in einen Hightech-Disco-Palast. Moderiert von den bekannten VIVA-VJs geben Stars der Musikszene und viel versprechende Newcomer ihre Hits zum Besten. Mit dabei sind unter anderem Bro'Sis und die Preluders.

### Soccerfun-Universe

Die YOU wird zum Anziehungspunkt für alle Fußballfans. Gleich drei Großevents zum Thema Soccerfun laden zum Kicken ein: In zwölf Käfigen, den Soccer Cages, treten Fußballbegeisterte gegeneinander an.

Schalke 04 präsentiert auf der YOU anlässlich seines 100-jährigen Bestehens verschiedene spannende Fußballmodule, wie zum Beispiel Human-Table-Soccer, Speed Control, Torwandschießen, Hüpfburg und eine Showbühne. Natürlich geben Profis und Schalke-Promis den Besuchern Trainings-Tipps und zeigen ihre besten Tricks.

### KISS-YOU-Wettbewerb

Die Lippen gespitzt und nur keine Scheu: Auf der YOU Essen 2004 wird der schönste Kuss in einem witzigen Wettbewerb gesucht. Und so geht es: Am KISS-YOU-Stand kann man sich beim Küssen fotografieren lassen. Die Fotos werden an Pinwänden auf-

gehängt und an jedem Messetag wird ein Tagessieger gekürt. Die Bekanntgabe der Gewinner findet am Donnerstag, Freitag und Samstag um 17 Uhr statt. Am Sonntag wird der Tagessieger um 15 Uhr präsentiert und anschließend die Schlussrunde eingeläutet: Die vier Tagessieger treten gegeneinander an! Am Sonntag steht dann fest, wer den schönsten Kuss auf der YOU hingelegt hat!

### Beach-Volleyball

Partystimmung nonstop und viel Spielspaß auf weißem Sand: Pritschen, Baggern und Fun ist angesagt bei den täglichen Fun-Turnieren. Das Event findet in Zusammenarbeit mit der Deutschen Volleyballjugend statt.

### Snowboard-Action

Echter Schnee, mitten in der Stadt: Auf einer 50 Meter langen Piste hat jeder die Möglichkeit, unter Anleitung von Snowboard- oder Skilehrern seine ersten Wintersportbefahrungen zu sammeln.

Hierzu kann kostenlos Material wie Snowboards, Ski, Bigfoots sowie entsprechendes Schuhwerk ausgeliehen werden. Für die Boardermusik sorgt ein eigener DJ-Tower mit Live-DJs. Auch eine eigenständige Quarterpipe ist mit dabei, in der einige der besten Snowboarder Europas mehrmals täglich ihr Können zeigen.

### Wasserspaß am Pool

Wasserspaß in Essen! Spannende Wettkämpfe und eine Menge Action im und am Wasser sind garantiert. In Zusammenarbeit mit der Deutschen Schwimmjugend werden Aquafitness/Aquapower, Kanupolo, Aquaball, Synchronschwimmen, Wasserball, und Autogrammstunden geboten.

### Become One auf der YOU

Im September '03 zogen sie in die Fame Academy von RTL II ein, seit 23. November sind sie eine Band und haben ihr Motto zum Namen gemacht: BECOME ONE.

Die Gewinner der TV-Castingshow heißen Carolin, Ji-In, Christopher, David, Sedat und Thomas und haben mittlerweile acht Chart-Singles und ihr Debüt-Album veröffentlicht. Ihr nächster Coup: Sie werden den offiziellen Song zur YOU '04 in Essen interpretieren. Außerdem werden sie jede Menge Autogramme geben.

### Tanzen mit dem ADTV

Der Allgemeine Deutsche Tanzlehrerverband präsentiert auf der YOU Essen die heiße Welt des Tanzes. Jede Menge Liveacts und ein üppiges Tanzprogramm hält der ADTV für die Besucher bereit.

### Wanted: Das YOU Face!

Auf der YOU Essen 2004 hat man die Gelegenheit, als Model entdeckt zu werden. Von Donnerstag bis Sonntag findet das Casting statt. Sollte man es zum Showdown am Sonntag schaffen und die Jury und das Publikum überzeugen, wird das Gesicht bei einer der nächsten YOUS in der ganzen Stadt zu sehen sein.

### World of Youth Sports

Games, Sportshow, Action und Fun bietet die Sportjugend NRW und die Deutsche Sportjugend mit ihren Partnern auf der YOU: Basketball-Shootouts, Schachvarianten, Hip Hop-dance, Turnshows, Wassersport, Rückschlagspiele, Kampfsport, Vielseitigkeitstests, Schwarzlichtparcours und viele Überraschungen warten auf Euch.

### Freestyle Motocross

Superman Seatgrab, Heart Attack, Rock Solid oder Backflip sind Auszüge aus dem großen Tricklexikon des Motocross Freestyle. Die besten deutschen Freestyler mit Busty "Airwastl" Wolter, Marc "Moon" Fischer und Freddy "Nightmare" Peters vom Team UPFORCE werden tief in die Trickkiste greifen um das Beste, was Freestyle Motocross zu bieten hat, zu präsentieren.



Wasserspaß auf der YOU: Erlebt die ganze Bandbreite des nassen Elements.





Ⓜ Bombenstimmung mit angesagten Acts aus den TV-Shows: Hier ist immer was los.

#### ■ BMXWorlds 2004

Als Promotion für die Suzuki BMXWorlds 2004 findet ein viertägiges Event mit Free-style-Shows statt. Die BMXWorlds präsentiert sich den etwa 300.000 erwarteten Besuchern mit seinen Sponsoring-Partnern und viel Action.

In der Halfpipe in Halle 10/11 führen die Fahrer Achim Kujawski (D), Stefan Geisler (D) und der amtierende Weltmeister und X-Games-Superstar Simon Tabron (GB) spektakuläre Tricks und atemberaubende Stunts vor. Währenddessen begeistern Frank Lukas (D, Carhartt) und Matti Röse (D, Felt), die von WM-Sponsor Braun auf die YOU geschickt werden, auf dem Boden mit Flatland Shows.

#### ■ YOUR CHURCH

Zum vierten Mal ist eine Kooperation von Essener Kirchengemeinden, CVJMs und Freikirchen auf der YOU vertreten. YOUR CHURCH möchte mit den Besuchern zu Glaubens-, Lebens- und Sinnfragen ins Gespräch kommen. Dazu gibt es ein breites Programm mit Gesprächen, Bühnenprogramm, Café-Bereich, Gottesdiensten und interaktiven Angeboten zum Mitmachen.



Ⓜ Shows ohne Ende: Plant genügend Zeit ein, um wirklich alle Acts auch zu erleben!

#### ■ Tour de YOU

Eine Tour der ganz besonderen Art ist die "Tour de YOU", eine spannende "Schnitzeljagd" durch die YOU-Messehallen. Bei verschiedenen Ausstellern werden "Tour-Stationen" besucht, die dort gestellten Aufgaben wollen bewältigt werden. Dabei kann man jede Menge Preise gewinnen. Auf der Showbühne des "Tour de YOU"-Trucks werden schließlich die Gewinner ermittelt und mit den Tagespreisen belohnt.

#### NEU! Die IHK-Ausbildungsbörse

Die Industrie- und Handelskammern (IHK) aus dem Ruhrgebiet – Bochum, Dortmund, Duisburg, Essen – bieten auf Europas größter Jugendmesse YOU im Rahmen eines Sonderbereichs am 21. Mai 2004 Schülern und interessierten Unternehmen aus NRW ein Forum für Angebot und Nachfrage an Lehrstellen.



## YOU 2004 IN ESSEN Fakten auf einen Blick

### Name:

YOU – Europäische Jugendmesse für Outfit, Sport, Lifestyle, Ausbildung und Qualifikation

### Termin:

..... 20. bis 23. Mai 2004

### Öffnungszeiten:

..... täglich von 10 bis 19 Uhr

### Veranstaltungsort:

..... Messe Essen

### Ausstellungsfläche:

..... ca. 100.000 qm Hallenfläche

### Erwartete Besucherzahl:

..... ca. 300.000 Besucher

### Eintrittspreise/Tageskasse:

Einzelticket ..... Euro 11,-  
Gruppenticket (ab 10 Personen) ..... Euro 8,-

- VVK-Tickets jeweils zzgl. VVK-Gebühr. Die VVK-Tickets enthalten die kostenfreie Hin- und Rückfahrt (2. Klasse) im VRR- und VRS-Gebiet zur Messe Essen.

### VVK-Tickets erhältlich:

- im Internet unter [www.koelnticket.de](http://www.koelnticket.de)
- unter der Tickethotline 01805-2801
- an allen üblichen Vorverkaufsstellen

### Motto:

Mitmachen, Anfassen, Ausprobieren

### Anreise zur Messe Essen/YOU-Messe mit U-Bahn und Deutscher Bahn:

Direkt am Essener Messegelände ist ein U-Bahn-Anschluss der Linie U 11. Die Fahrzeit vom Essener Hauptbahnhof beträgt nur fünf Minuten. Die U 11 fährt direkt zu den Eingängen Messe Ost, Messe West und Messe Süd.

### Anreise zur Messe Essen/YOU-Messe mit dem Auto:

Messe Essen erreicht man über die wichtigsten Rhein-Ruhr-Autobahnen: A 52/A 3 und A 40/A 42. Für die Messebesucher mit Pkw bietet die Messe Essen rund 7.000 messennahe Parkplätze und zusätzlich 7.000 Parkmöglichkeiten im P+R-System (kostenfreier Messebus).

### Veranstalter:

YOU-Team-Messe GmbH & Co.KG  
Potsdamer Platz 2 • 53119 Bonn  
Telefon: 0228/725390/Telefax: 0228/694007  
E-Mail für Besucher: [info@you.de](mailto:info@you.de)



# PS2-Spiele: Die Neuheiten

## Mai 2004

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
Akte X: Resist or Serve	Horror-Adventure	Vivendi	21.05.	☆☆☆
All-Star Baseball 2005	Baseball	Acclaim	Mai	☆☆☆
Champions of Norrath: Realms of Everquest	Rollenspiel	Ubisoft	26.05.	☆☆☆☆☆
Conan: The Dark Axe	Action	NBG	20.05.	☆☆☆
Cy Girls	Action-Adventure	Konami	07.05.	☆☆
Euro 2004	Fußball	Electronic Arts	07.05.	☆☆☆☆
Deadly Skies	Action	Konami	14.05.	☆☆
Drakengard	Action-Rollenspiel	Take 2	21.05.	☆☆☆☆
Goblin Commander	Echtzeit-Strategie	BigBen	19.05.	☆☆☆
Gran Turismo 4 Prologue	Rennsimulation	Sony	26.05.	☆☆☆☆
Hyper Street Fighter 2	Beat'em-Up	Capcom	Mai	☆☆☆
Runaway	Adventure	BigBen	20.05.	☆☆☆
Showdown: Legends of Wrestling	Wrestling	Acclaim	20.05.	☆☆
Smash Court Tennis Pro Tournament 2	Tennis	Sony	26.05.	☆☆☆
Star Trek: Shattered Universe	Shoot'em-Up	Take 2	17.05.	☆☆
Syberia 2	Adventure	Atari	27.05.	☆☆☆
The Suffering	Horror-Adventure	Konami	20.05.	☆☆☆☆
Transformers	Action	Atari	06.05.	☆☆☆
Van Helsing	Action-Adventure	Vivendi	14.05.	☆☆☆☆



## Juni 2004

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
America's 10 Most Wanted	Ego-Shooter	Play It	Juni	☆☆☆
Chopliker: Crisis Shield	Flug-Action	Xicat	30.06.	☆☆
Combat Elite: WWII Paratroopers	Ego-Shooter	Acclaim	04.06.	☆☆☆
Driver 3	Action-Rennspiel	Atari	Juni	☆☆☆☆☆
Hack vol.2	Action-Rollenspiel	Atari	17.06.	☆☆☆
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Action-Adventure	Electronic Arts	04.06.	☆☆☆☆
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	Atari	24.06.	☆☆☆☆
Malice	Jump'n'Run	Koch Media	03.06.	☆☆☆
MTV Music Generator 3	Musikspiel	Codemasters	25.06.	☆☆☆☆
Obscure	Horror-Adventure	Atari	17.06.	☆☆☆☆
Onimusha Blade Warriors	Beat'em-Up	Capcom	Juni	☆☆☆☆
Power Drome	Action-Rennspiel	BigBen	03.06.	☆☆
Risiko: Die Weltherrschaft	Denkspiel	Atari	10.06.	☆
Shellshock: NAM '67	Action	Eidos	Juni	☆☆☆☆
Shrek 2	Jump'n'Run	NBG	17.06.	☆☆☆☆
SingStar	Musikspiel	Sony	09.06.	☆☆☆☆
World Championship Pool	Billard	BigBen	09.06.	☆☆



## Juli 2004

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
Crimson Tears	Action	Capcom	Juli	☆☆☆
Onimusha 3: Demon Siege	Action-Adventure	Capcom	Juli	☆☆☆☆





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	☆☆☆
Adiboo & die Jagd auf die Energiepiraten	Jump'n'Run	Vivendi	Herbst	☆☆
Altered Beast	Action	Sega	Sommer	☆☆☆
Ape Escape Olympia	Geschicklichkeit	Sony	Herbst	☆☆☆☆
Aquanox 2: Revelation	Action	BigBen	Sommer	☆☆☆
Area 51 (PS2)	Ego-Shooter	Midway	Winter	☆☆☆
Black9	Action-Adventure	Vivendi	Winter	☆☆☆
Blowout	Action	Vivendi	Herbst	☆☆☆
Brothers in Arms	Action	Ubisoft	Winter	☆☆☆☆
Cold Winter	Action	Vivendi	Winter	☆☆☆☆
Dukes of Hazzard	Action	Ubisoft	Winter	☆☆☆
Dynasty Warriors 5	Action-Strategie	THQ	Herbst	☆☆☆☆
Fahrenheit	Action-Adventure	Vivendi	Winter	☆☆☆☆
Fight Club	Action	Vivendi	Winter	☆☆☆
Final Fantasy 12	Rollenspiel	Sony	Winter	☆☆☆☆☆
Formel Eins 2003 (Platinum)	Formel1-Rennspiel	Sony	Sommer	☆☆☆
Formel Eins 2004	Formel1-Rennspiel	Sony	Sommer	☆☆☆☆
Ghost Recon 2	Action	Ubisoft	Winter	☆☆☆☆
Ghostmaster	Simulation	Vivendi	Sommer	☆☆☆
Gradius V	Shoot'em-Up	Konami	Herbst	☆☆☆☆
Grand Theft Auto: San Andreas	Action	Take 2	Oktober	☆☆☆☆☆
IndyCar Series 2005	Rennsimulation	Codemasters	Sommer	☆☆☆
Initial D	Action	Sega	Sommer	☆☆☆
Juiced	Action-Rennspiel	Acclaim	Herbst	☆☆☆
Karaoke Stage	Musikspiel	Konami	Winter	☆☆☆☆
Kingdom Hearts 2	Rollenspiel	Sony	Sommer	☆☆☆☆☆
Kookabunga	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	☆☆☆☆☆
Monster Hunter	Action	Capcom	Winter	☆☆☆
Nanobreaker	Action	Konami	Winter	☆☆☆
NARC	Action-Adventure	Midway	Winter	☆☆☆
Need for Speed: Underground 2	Action-Rennspiel	Electronic Arts	Herbst	☆☆☆☆☆
Neo Contra	Action	Konami	Winter	☆☆☆☆
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	September	☆☆☆☆☆
Rocky Legends	Boxen	Ubisoft	Herbst	☆☆☆☆
Rumble Roses	Wrestling	Konami	Winter	☆☆☆
Savage Skies	Action	Bigben	Sommer	☆☆
Silent Hill 4: The Room	Horror-Adventure	Konami	September	☆☆☆☆☆
Sniper Elite: Berlin 1945	Action	Flashpoint	Herbst	☆☆☆☆
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Stealth-Action	Ubisoft	Sommer	☆☆☆☆☆
Star Wars: Battlefront	Action	LucasArts	Winter	☆☆☆☆☆
StarCraft Ghost	Action	Vivendi	Winter	☆☆☆☆
Suikoden IV	Rollenspiel	Konami	Winter	☆☆☆☆
Syphon Filter: The Omega Strain	Stealth-Action	Sony	Sommer	☆☆☆☆
Terminator 3: Redemption	Action	Atari	Herbst	☆☆☆☆
The Bard's Tale	Action-Rollenspiel	Acclaim	Herbst	☆☆☆☆
The Incredibles	Jump'n'Run	THQ	Herbst	☆☆☆☆
The Nightmare Before Christmas	Horror-Adventure	Capcom	Herbst	☆☆☆
The Red Star	Action	Acclaim	Winter	☆☆☆☆
Trivial Pursuit Unlimited	Denkspiel	Atari	Herbst	☆☆
World Championship Snooker 2004	Billard	Codemasters	Sommer	☆☆☆
WWX Rumble Rose	Wrestling	Konami	Winter	☆☆☆





# Alle Top-Hits im Überblick

## Abenteuer



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

## Action

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



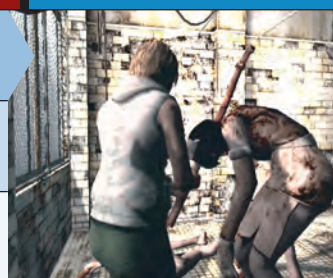
## Action-Adventure



- 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 Rainbow Six 3**  
Hersteller: Ubisoft  
Test: 87% in OPM2 05/2004



## 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 Champions of Norrath**  
Hersteller: Ubisoft  
Test: 89% in OPM2 05/2004
- 2 Final Fantasy X-2**  
Hersteller: Sony  
Test: 87% in OPM2 03/2003
- 3 Dark Chronicle**  
Hersteller: Sony  
Test: 86% in OPM2 10/2003

## 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** FIFA 2004  
Hersteller: Electronic Arts  
Test: 80% in OPM2 13/2003
- 3** TIF: This Is Football 2004  
Hersteller: Sony  
Test: 73% in OPM2 05/2004

### 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** Fight Night 2004  
Hersteller: Electronic Arts  
Test: 87% in OPM2 05/2004
- 3** Virtua Tennis 2  
Hersteller: Acclaim  
Test: 85% in OPM2 01/2003

## Test verpasst? Kein Problem!

Es gibt doch nichts Schöneres als eine komplette OPM2-Kollektion. Fehlende OPM2-Ausgaben könnt ihr auf Seite 146 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 Videospiele-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
AIR RANGER RESCUE	53%	—	—	—	—	—
BAD BOYS 2	59%	51%	46%	52%	58%	—
BUST-A-BLOC	57%	—	—	—	—	—
CARMEN SANDIEGO	58%	—	—	—	—	—
CHAMPIONS OF NORRATH	89%	89%	90%	87%	89%	—
DIE GEISTERVILLA	72%	69%	72%	—	71%	—
EIN KATER MACHT THEATER	63%	—	54%	—	—	—
EUROPEAN TENNIS PRO	62%	—	—	—	—	—
FIGHT NIGHT 2004	87%	85%	83%	86%	—	—
FIREFIGHTER F.D.18	68%	61%	71%	67%	68%	—
GHOST RECON: JUNGLE STORM	83%	84%	62%	75%	69%	—
GOBLIN COMMANDER	79%	77%	76%	77%	78%	—
HOMERUN	37%	—	—	—	—	—
HYPER STREET FIGHTER 2	74%	79%	79%	85%	69%	—
IRONSTORM: WORLD WAR ZERO	77%	78%	73%	—	—	—
KAAN	53%	—	—	—	—	—
MAXXED OUT RACING	31%	—	—	—	—	—
MTX MOTOTRAX	80%	81%	85%	82%	85%	—
RAINBOW SIX 3	87%	86%	86%	83%	88%	—
ROAD RAGE 3	34%	—	—	—	—	—
SNIPER 2	3%	—	—	—	—	—
SNOWBOARD RACER 2	27%	—	—	—	—	—
SPRINT CARS	61%	—	70%	—	—	—
STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE	48%	—	—	—	39%	—
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	56%	62%	59%	53%	68%	—
TENNIS COURT SMASH	24%	—	—	—	—	—
THIS IS FOOTBALL 2004	73%	76%	68%	74%	70%	2-

## 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	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	Action-Rennspiel	EA
3	EYE TOY: PLAY + KAMERA	Geschicklichkeit	Sony
4	THIS IS FOOTBALL 2004	Fußball	Sony
5	GHOST RECON: JUNGLE STORM	Taktik-Shooter	Ubisoft
6	JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	Action	EA
7	RAINBOW SIX 3	Taktik-Shooter	Ubisoft
8	FIFA FOOTBALL 2004	Fußball	EA
9	SPONGEBOB SCHWAMMKOPF: BIKINI...	Jump'n'Schwamm	THQ
10	BDFL MANAGER 2004	Fußball-Manager	Codemasters

## 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	Rockstar
2	DIE SIMS	Simulation	EA
3	TEKKEN 4	Beat'em-Up	Sony
4	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	Action	EA
5	HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	Action	EA
6	BURNOUT 2	Action-Rennspiel	Acclaim
7	GRAN TURISMO 3: A-SPEC	Rennsimulation	Sony
8	FIFA FOOTBALL 2003	Fußball	EA
9	FINAL FANTASY X	Rollenspiel	Sony
10	JAMES BOND: 007 NIGHTFIRE	Action	EA

## Most Wanted – Lesercharts

Auf welche Spiele freut ihr euch am meisten? Eine Umfrage auf unserer Website [www.opm2.de](http://www.opm2.de) zeigt eure aktuellen Favoriten.

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Erscheint
1	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	Action	Rockstar	10/2004
2	MGS 3: SNAKE EATER	Action	Konami	Winter 04
3	GRAN TURISMO 4	Rennsim.	Sony	Herbst 04
4	DRIVER 3	Act.-Rennspiel	Atari	06/2004
5	ONIMUSHA 3	Action	Capcom	09/2004
6	BURNOUT 3	Rennspiel	EA	09/2004
7	FINAL FANTASY 12	Rollenspiel	Square Enix	2005
8	KILLZONE	Ego-Shooter	Sony	Sommer 04
9	SPLINTER CELL 2	Action	Ubisoft	06/2004
10	CHAMPIONS OF NORRATH	Rollenspiel	Ubisoft	05/2004



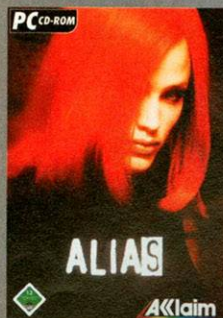
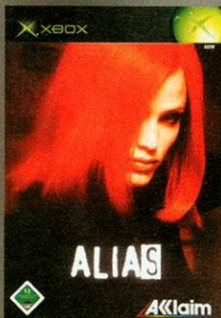
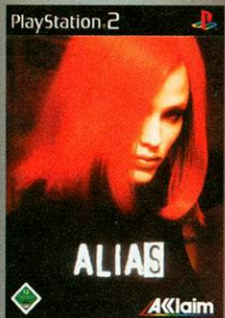
# ALIAS™

## DAS SPIEL ZUR SERIE

Ab sofort erhältlich und  
ab Sommer auch für PC



[www.alias.thegame.de](http://www.alias.thegame.de)



PlayStation®2



PC  
CD-ROM



Touchstone Television



**Acclaim**®

Alias © 2004 Touchstone Television. All Rights Reserved. Acclaim® & © 2004 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Cheltenham. All Rights Reserved. Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenberggring 20, D-81677 München.










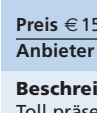
[www.ACCLAIM.de](http://www.ACCLAIM.de)



# 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*
	<b>TITEL</b>								
	Air Ranger Rescue	ab 6	19,95	–	–	19,99	–	–	–
	Bad Boys 2	ab 18	–	56,85	39,99	59,00	51,90	49,99	49,99
	Bust-A-Bloc	frei	24,99	–	–	19,99	–	–	16,99
	Carmen Sandiego: Das Geheimnis der gestohlenen Trommeln	ab 6	44,99	–	23,99	39,95	35,50	–	34,99
	Champions of Norrath	ab 12	54,99	54,85	43,99	59,00	55,50	–	52,99
	Die Geistervilla	ab 6	27,99	–	23,99	29,99	26,90	29,99	–
	Ein Kater macht Theater	frei	57,99	–	–	34,99	30,50	–	–
	European Tennis Pro	frei	19,95	–	–	19,99	18,50	–	–
	Fight Night 2004	ab 6	59,99	59,85	46,99	59,99	52,90	52,99	–
	Firefighter F.D. 18	ab 12	54,99	56,85	46,99	54,99	52,90	–	51,99
	Ghost Recon: Jungle Storm	ab 16	26,99	27,85	23,99	29,99	28,50	44,99	26,99
	Goblin Commander: Unleash the Horde	ab 12	49,99	46,85	–	59,00	40,50	42,99	39,99
	Homerun	frei	19,95	–	–	24,99	18,50	–	–
	Hyper Street Fighter 2	ab 12	27,99	29,85	–	29,99	–	–	25,99
	Iron Storm: World War Zero	ab 18	–	46,85	–	49,95	43,90	46,99	–
	Kaan: Das Schwert des Barbaren	ab 12	32,45	–	–	29,95	–	–	31,99
	Maxxed Out Racing	frei	24,99	–	–	19,99	–	–	–
	MTX: Mototrax	frei	59,99	–	42,99	59,00	51,50	–	49,99
	Music 3000	frei	44,95	46,85	–	49,95	–	44,99	–
	Rainbow Six 3	ab 16	54,95	57,85	46,99	59,00	57,50	49,99	52,49
	Road Rage 3	frei	19,95	–	–	24,99	18,50	–	–
	Snowboard Racer 2	frei	24,99	–	–	19,99	–	–	16,99
	Sprint Cars	frei	15,99	14,85	–	19,99	13,90	–	–
	Star Trek: Shattered Universe	ab 12	–	26,85	22,99	29,99	–	–	–
	Teenage Mutant Ninja Turtles	ab 12	–	–	46,99	54,99	52,90	49,99	51,99
	Tennis Court Smash	frei	15,99	14,85	–	19,99	13,90	–	13,99
	The Sniper 2	ab 16	24,99	–	–	19,99	18,90	–	–
	This is Football 2004	frei	55,00	56,85	43,99	59,00	54,90	52,99	51,99

## Die drei OPM2-Einkaufstipps des Monats

### THE GETAWAY (75%, OPM2 2/2003)

€ 15,99

Preis € 15,99 Alter: ab 16  
Anbieter [www.cd-wow.net](http://www.cd-wow.net)

#### Beschreibung

Toll präsentierter Action-Thriller im authentisch nachgebauten London. Satte 8 Millionen Euro hat Sony in die Entwicklung dieses Gangster-Epos gesteckt.



### VIRTUA TENNIS 2 (85%, OPM2 1/2003)

€ 19,99

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

#### Beschreibung

Das beste Tennisspiel aller Zeiten glänzt mit einer unkomplizierten Steuerung und einem coolen Karriere-Modus. Echte Spieler der Weltspitze sind natürlich inklusive.



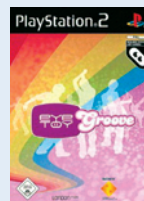
### EYE TOY GROOVE (OPM2 13/2003)

€ 18,99

Preis € 18,99 Alter: frei  
Anbieter [www.spielegrotte.de](http://www.spielegrotte.de)

#### Beschreibung

Die zweite Compilation für Sonys Wunderkamera verwandelt eure Bude in eine bunte 70er-Jahre-Disco. Schwingt allein oder im Team das Tanzbein vor der Glotze!



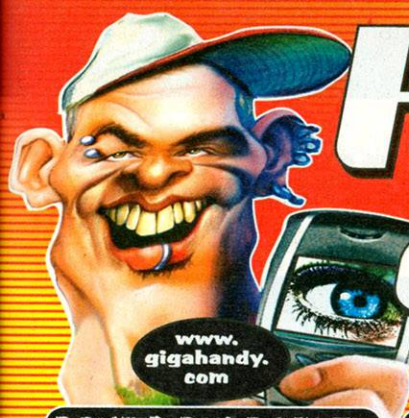
#### \*VERSANDKOSTEN DER INTERNET-ANBIETER

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.





# Handy-Fun ohne Grenzen

**NUR 1X BESTELLEN UND LANGE SPASS HABEN !!!**

## POWER PIX PAKETE



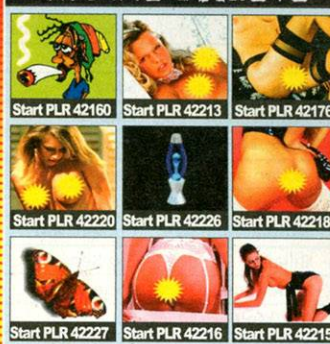
...UND VIELE MEHR!!

## RINGTONE PAKETE

START	PLR	82434	GET IT TOGETHER
START	PLR	82433	RED BLOODED WOMAN
START	PLR	82432	BEHIND THE SUN
START	PLR	82431	DER LETZTE STERN
START	PLR	82430	LIEBE IST ALLES
START	PLR	82429	TOXIC
START	PLR	82428	HUNGRIES HERZ
START	PLR	82427	SIEHST DU DAS GENAU
START	PLR	82426	TOUGH ENOUGH
START	PLR	82389	DU HAST MEIN HERZ...
START	PLR	82388	WELCOME TO MY ISLAND
START	PLR	82387	AUGEN AUF
START	PLR	82386	FROM THE INSIDE
START	PLR	82385	LADYS NIGHT
START	PLR	82384	SUPERSTAR
START	PLR	82383	I FEEL YOU
START	PLR	82382	MANDY
START	PLR	82381	POISON
START	PLR	82322	DIE SCHULE BRENNT
START	PLR	82321	REANIMATE
START	PLR	82316	AXEL F 2003
START	PLR	82313	FIGHTER
START	PLR	81030	DAS LIED VOM TOD
START	PLR	81174	DAS BOOT

...UND VIELE MEHR!!

## MOVIE PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

## SMS-PIX PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

**Sende eine SMS mit **START PLR-NUMMER** an **84242****

BESTELLBEISPIEL: "START PLR-42206" (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 PLR-42206) 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	NEU!
82434	GET IT TOGETHER
82433	RED BLOODED WOMAN
82432	BEHIND THE SUN
82431	DER LETZTE STERN
82430	LIEBE IST ALLES
82429	TOXIC
82428	HUNGRIES HERZ
82427	SIEHST DU DAS GENAU
82426	TOUGH ENOUGH
82389	DU HAST MEIN HERZ...
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
82374	NUMB
82345	BEYOND THE SEA
82316	AXEL F 2003
82336	TROUBLE

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	GSZ
82155	COBRA II
82146	PIPI LANGSTRUMPF
82144	LOWENZAHN
82150	INSEL M. 2 BERGEN
82148	CAPTAIN FUTURE

ALLTIME KULT-KRACHER

81819	MANA MANA
81853	BACARDI FEELING
81041	DEUTSCHE HYMNE
81124	SMOKE ON THE WATER
81587	NEW YORK NEW YORK

## Colored Logos



41003 41014 41010

FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

## Display MOVIES



86688

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

**SO GENT'S PER SMS:**  
SCHICK' DEN TEXT "PLR"  
UND DIE BESTELLNUMMER AN:  
**86688** **856733**  
ZUM BEISPIEL: PLR42043 (DU BESTELLST PIX NR. 42043)  
0190  
1,98 euro/min  
: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

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







# Tests aktuell: Die Übersicht

## Die 100 aktuellsten Tests

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
.hack infection	Action-Rollenspiel	Atari	76%	04/2004
AFL Live 2004: Aussie Rules Football	Sport	Acclaim	32%	02/2004
Agassi Tennis Generation	Tennis	ModernGames	43%	03/2004
Air Ranger Rescue	Geschicklichkeit	Midas	53%	05/2004
Arc: Twilight of the Spirits	Rollenspiel	Sony	81%	02/2004
Bad Boys 2	Action	Empire	59%	05/2004
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	Action-Rollenspiel	Interplay	84%	01/2004
Barbie Pferdeabenteuer: Rettet die Wildpferde	Action-Adventure	Vivendi	55%	04/2004
Basketball Xciting	Basketball	Big Ben	26%	03/2004
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Codemasters	80%	04/2004
Billiards Xciting	Billard	Big Ben	64%	03/2004
Blowout	Shoot'em-Up	Majesco	66%	04/2004
Bombastic	Denkspiel	Sony	64%	02/2004
Bust-A Bloc	Geschicklichkeit	Midas	57%	05/2004
Carmen Sandiego: D. G. d. gestohlenen Trommeln	Action-Adventure	Bam	58%	05/2004
<b>Castlevania</b>	<b>Action</b>	<b>Konami</b>	<b>86%</b> ★	<b>03/2004</b>
<b>Champions of Norrath</b>	<b>Action-Rollenspiel</b>	<b>Ubisoft</b>	<b>89%</b> ★	<b>05/2004</b>
Conan	Action-Adventure	TDK	57%	04/2004
Dance: Europe	Musikspiel	Big Ben	66%	04/2004
Dancing Stage Fever	Tanzspiel	Konami	77%	01/2004
Destruction Derby Arena	Action-Rennspiel	Sony	55%	02/2004
Die Geistervilla	Action-Adventure	TDK	72%	05/2004
<b>Die Sims brechen aus</b>	<b>Simulation</b>	<b>Electronic Arts</b>	<b>85%</b> ★	<b>01/2004</b>
Downhill Domination	Trendsport	Codemasters	71%	03/2004
Dragon's Lair 3D	Action	THQ	45%	04/2004
Dynasty Tactics 2	Strategie	THQ	80%	01/2004
Dynasty Warriors 4: Xtreme Legends	Action-Strategie	THQ	69%	03/2004
Ein Kater macht Theater	Jump'n'Run	Vivendi	63%	05/2004
European Tennis Pro	Tennis	Phoenix	62%	05/2004
Everquest Online Adventures	Rollenspiel	Sony	82%	01/2004
Fallout: Brotherhood of Steel	Rollenspiel	Avalon	81%	01/2004
<b>Fight Night 2004</b>	<b>Boxen</b>	<b>Electronic Arts</b>	<b>87%</b> ★	<b>05/2004</b>
<b>Final Fantasy X-2</b>	<b>Rollenspiel</b>	<b>Sony</b>	<b>87%</b> ★	<b>03/2004</b>
Firefighter F.D.18	Action	Konami	68%	05/2004
Flipnic	Geschicklichkeit	Ubisoft	80%	02/2004
Forbidden Siren	Horror-Adventure	Sony	67%	04/2004
Ghost Recon: Jungle Storm	Taktik-Shooter	Ubisoft	83%	05/2004
Goblin Commander: Unleash the Horde	Echtzeit-Strategie	Big Ben	79%	05/2004
Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Adventure	Electronic Arts	74%	01/2004
Harry Potter: Quidditch-WM	Geschicklichkeit	Electronic Arts	78%	01/2004
Homerun	Baseball	Phoenix	37%	05/2004
Hugo Bukkazoom	Action-Rennspiel	NBG	51%	02/2004
Hyper Street Fighter 2	Beat'em-Up	Capcom	74%	05/2004
I-Ninja	Jump'n'Run	Sony	77%	03/2004
Ironstorm: World War Zero	Ego-Shooter	MC2	77%	05/2004
James Bond: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	84%	03/2004
Kaan: Das Schwert des Barbaren	Jump'n'Run	Dreamcatcher	53%	05/2004
Kaena	Action-Adventure	Sony	76%	03/2004
kill.switch	Action	Sony	71%	03/2004
<b>Legacy of Kain: Defiance</b>	<b>Action-Adventure</b>	<b>Eidos</b>	<b>87%</b> ★	<b>03/2004</b>
Lethal Skies 2	Action	Sammy	71%	04/2004
Mafia	Action	Take 2	76%	04/2004
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Action	Rockstar	80%	02/2004
<b>Maximo vs. The Army of Zin</b>	<b>Jump'n'Run</b>	<b>Capcom</b>	<b>85%</b> ★	<b>02/2004</b>
Maxxed Out Racing	Action-Rennspiel	Midas	31%	05/2004
Maze Action	Action	Big Ben	6%	03/2004
Mega Man X7	Jump'n'Run	Capcom	65%	04/2004

.HACK INFECTION



BDFL MANAGER 2004



CASTLEVANIA



CHAMPIONS OF NORRATH



CONAN



DANCE: EUROPE



DIE SIMS BRECHEN AUS



FIGHT NIGHT 2004



FORBIDDEN SIREN



GHOST RECON: JUNGLE STORM



LEGACY OF KAIN: DEFIANCE



MAFIA



MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN



MEGA MAN X7





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



Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Midway Arcade Treasures	Geschicklichkeit	Konami	70%	03/2004
Mission: Impossible - Operation Surma	Action	Atari	84%	01/2004
Mr. Golf	Golf	Midas	61%	02/2004
MTX Mototrax	Offroad-Rennspiel	Activision	80%	05/2004
<b>Music 3000</b>	<b>Musikspiel</b>	<b>Jester</b>	<b>sehr gut</b> ⭐	<b>05/2004</b>
MX Unleashed	Offroad-Rennspiel	THQ	81%	04/2004
NFL Street	American Football	Electronic Arts	75%	02/2004
Nightshade	Action	Atari	75%	03/2004
Outlaw Golf	Golf	TDK	74%	01/2004
Pitfall: Die verlorene Expedition	Action-Adventure	Activision	73%	04/2004
Police Chase Down	Action	Big Ben	14%	03/2004
Psyvariar	Shoot'em-Up	Koch Media	63%	03/2004
Puyo Pop Fever	Denkspiel	Atari	63%	03/2004
R: Racing	Rennsimulation	Electronic Arts	68%	03/2004
<b>Rainbow Six 3</b>	<b>Taktik-Shooter</b>	<b>Ubisoft</b>	<b>87%</b> ⭐	<b>05/2004</b>
Rise to Honour	Action	Sony	71%	04/2004
Risiko: Die Weltherrschaft	Runden-Strategie	Atari	34%	03/2004
Road Rage 3	Action-Rennspiel	Phoenix	34%	05/2004
Robocop	Ego-Shooter	Avalon	49%	03/2004
Rogue Ops	Stealth-Action	Capcom	78%	03/2004
R-Type Final	Shoot'em-Up	Big Ben	82%	04/2004
Scooby Doo! Fluch der Folianten	Action-Adventure	THQ	54%	03/2004
Sitting Ducks	Action	Vivendi	71%	04/2004
Snowboard Racer 2	Snowboard	Midas	27%	05/2004
Socom 2: U.S. Navy Seals	Taktik-Shooter	Sony	84%	04/2004
Sonic Heroes 2	Geschicklichkeit	Atari	69%	02/2004
Spawn Armageddon	Action	Electronic Arts	70%	03/2004
Sphinx und die verfluchte Mumie	Jump'n'Run	THQ	83%	03/2004
SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom	Jump'n'Run	THQ	70%	04/2004
Sprint Cars	Action-Rennspiel	Ratbag	61%	05/2004
Spy Hunter 2	Action-Rennspiel	Midway	68%	04/2004
Star Trek: Shattered Universe	Shoot'em-Up	TDK	48%	05/2004
Tak und die Macht des Juju	Jump'n'Run	THQ	70%	04/2004
Tank Elite	Shoot'em-Up	Big Ben	36%	03/2004
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Konami	56%	05/2004
Tennis Court Smash	Tennis	Agetec	24%	05/2004
The Sniper 2	Shoot'em-Up	Midas	3%	05/2004
TIF 2004	Fußball	Sony	73%	05/2004
Urban Freestyle Soccer	Fußball	Acclaim	57%	02/2004
Volleyball Xciting	Volleyball	Big Ben	37%	03/2004
Whiplash	Jump'n'Run	Eidos	72%	03/2004
World Championship Pool 2004	Billard	Jaleco	80%	04/2004
Wrath Unleashed	Runden-Strategie	LucasArts	63%	03/2004

## Platinum-Testübersicht

## Hits zum halben Preis

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Action	Electronic Arts	83%	12/2002
<b>James Bond: Nightfire</b>	<b>Ego-Shooter</b>	<b>Electronic Arts</b>	<b>86%</b> ⭐	<b>01/2003</b>
<b>Kingdom Hearts</b>	<b>Rollenspiel</b>	<b>Sony</b>	<b>86%</b> ⭐	<b>12/2002</b>
<b>Pro Evolution Soccer 2</b>	<b>Fußball</b>	<b>Konami</b>	<b>91%</b> ⭐	<b>12/2002</b>
<b>Ratchet &amp; Clank</b>	<b>Jump'n'Run</b>	<b>Sony</b>	<b>93%</b> ⭐	<b>12/2002</b>
<b>SOCOM: U.S. Navy Seals</b>	<b>Action</b>	<b>Sony</b>	<b>86%</b> ⭐	<b>07/2003</b>
<b>Splinter Cell</b>	<b>Action-Adventure</b>	<b>Ubisoft</b>	<b>91%</b> ⭐	<b>05/2003</b>
The Getaway	Action	Sony	75%	02/2003
<b>Tony Hawk's Pro Skater 4</b>	<b>Trendsport</b>	<b>Activision</b>	<b>90%</b> ⭐	<b>01/2003</b>
<b>WRC 2 Extreme</b>	<b>Offroad-Rennspiel</b>	<b>Sony</b>	<b>81%</b> ⭐	<b>01/2003</b>



# Jak 3 + Ratchet & Clank 3

**Angriff der Super-Jump'n'Runs: Sony stellte in London die Fortsetzungen der erfolgreichsten PS2-Hüpfer vor. Macht euch auf einige Überraschungen gefasst.**



☛ Das männliche Spitzohr links ist Vigor. Er verbannt Jak aus Haven City.



☛ Dank der simplen automatischen Zielfunktion werdet ihr auch mit fliegenden Gegnern spielend fertig. In einer Mission müsst ihr die violetten Eier im Hintergrund vernichten.



Oft besucht man als Redakteur Spielepräsentationen oder Entwicklungsstudios, ohne auch nur ein einziges ordentliches Spiel zu Gesicht zu bekommen. Es gibt aber auch Veranstaltungen, bei denen gleich zwei echte Kracher gezeigt werden. So geschehen Anfang April in London, wo Sony den dritten Teil der "Jak & Daxter"-Reihe und auch die dritte "Ratchet & Clank"-Episode präsentiert hat.

## Jak 3: Noch mehr Action!

Fangen wir mit "Jak 3" an: Seit dem Kampf gegen die parasitären Metalheads ist viel passiert. Anstatt den mutigen Kämpfer zu feiern, verbannt Graf Vigor, Führer der neu formierten Freedom League, Jak aus der Stadt. Vigor meint, der Held stelle aufgrund des dunklen Ecos in seinem Blut eine Gefahr für die Bevölkerung dar.

Nun sitzen Jak, das Ottsel (Otter und Wiesel, Anm. d. Red.) Daxter und auch der redselige Affenpapagei Pecker mitten in der Wüste. Nach etlichen Meilen durch das endlose Sandmeer werden die Freunde von zwei grimmigen Kriegern gefunden. Die bringen sie nach Spargus City, eine trostlose Stadt, bewohnt von Verstoßenen. Doch bevor Jak hier aufgenommen wird, muss er sich in





☛ Während ihr fahrt, zielt das MG selbstständig auf Feinde. Ihr müsst nur noch feuern.

einer Arena mehreren gefährlichen Prüfungen stellen und sich Anerkennung verschaffen. In der Arena von Spargus City kämpft ihr euch durch einen mit Fallen gespickten Hindernisparcours inmitten eines Lavabeckens, und erlernt nebenbei die Steuerung. Ob Rolle, Wirbelattacke, Doppel-, Weit- oder Hochsprung, Jak beherrscht noch immer alle aus dem Vorgänger bekannten Aktionen.

Nach diesem Parcours müsst ihr euch mit eurer Pumpgun gegen eine Horde heranstürmender Krieger wehren. Bedenkt aber, dass der Arenaboden ab und an mit Lava geflutet wird. Dann solltet ihr schleunigst auf eines der Podeste springen.

## Lasst die Reifen quietschen

Klingt recht gewöhnlich bis jetzt – und was ist neu? Nun, zum einen wäre da ein ganzes Set an neuen Fahrzeugen, insgesamt acht Vehikel sollen spielbar sein. Wir konnten bisher zwei verschieden große Geländebuggys mit fetten Ballonreifen und Maschinengewehren Probe fahren.

Darüber hinaus wird es kleinere, aber auch noch größere Fahrzeuge geben, sogar einen Flieger der Crimzon-Wachen haben wir in einer Spielszene entdeckt. Damit könnt ihr in luftige Höhen aufsteigen und über

☛ Auf einer Laufechse reitend, sucht und fangt ihr entflozene Babyechsen in Spargus City.

Haven City eure Kreise ziehen. Im Normalfall stehen euch die Fahrzeuge aber nur in bestimmten Missionen zur Verfügung. Beispielsweise brettet ihr im Buggy durch eine Mine und zerballert zehn eklige Monsternester. Oder ihr absolviert ein Checkpoint-Rennen durch die Wüste und weicht dabei motorisierten Angreifern aus. Sogar auf einer Laufechse seid ihr unterwegs!

Neben dem Fuhrpark wurde auch Jaks Waffenarsenal erweitert. Zwar greift ihr wieder zu schon aus Teil zwei bekannten Wummen, doch gibt es diesmal je zwei verschiedene Upgrades für jedes Modell. Die rote Pumpgun könnt ihr mit der entsprechenden Aufrüstung aufladen, um dann eine mächtige Druckwelle in alle Richtungen zu entsenden. Das gelbe Gewehr hingegen verschießt Projektile, die von Wänden abprallen. Und die Kugeln der blauen Chaingun suchen wie ein Schwarm wild gewordener Hornissen selbständig ihre Ziele.

## Mehr Lebensenergie

Jak kann sich aber auch ohne Kanone bestens zur Wehr setzen. Wie im Vorgänger verwandelt er sich auf Knopfdruck in Dark Jak, sobald er genügend dunkles Eco gesammelt hat. In dieser Form beherrscht er gewaltige Superangriffe wie Blitze und Powerbombe. Neu ist die Verwandlung in Light Jak, ein engelartiges Wesen. Als Light Jak könnt ihr über kurze Distanzen schweben, einen Schutzschild generieren und eure Lebensenergie wieder herstellen.

Apropos Lebensenergie: Sicher haben sich einige von euch über Jaks geringes Durchhaltevermögen im zweiten Teil geärgert. Vier Treffer und das Spitzohr kippte aus den Latschen. Jetzt bekommt ihr im Verlauf des Spiels diverse Rüstungsteile, die eure Energieleiste Stück für Stück erweitern. ➔



☛ Engelsgleich: Als Light Jak verfügt ihr über nützliche Heil- und Verteidigungskräfte.

## Jak 3 im Detail



**"Charakter-basierte Action-Spiele sind unsere Stärke"**

Interview mit Evan Wells, Director von Naughty Dog

**OPM2:** Die "Jak"-Spiele zählen zu den technisch beeindruckendsten Spielen für die PS2 überhaupt. Was ist euer Geheimnis?

**EW:** Wir arbeiten sehr eng mit Sony zusammen und haben den Vorteil, nur für eine Plattform zu entwickeln. Wir haben sehr viel Zeit damit verbracht, die Engine für "Jak & Daxter" auf die Beine zu stellen und optimieren sie mit jeder weiteren Episode.

**OPM2:** Was unternimmt ihr, um den Schwierigkeitsgrad zu entschärfen?

**EW:** Wir verzichten diesmal auf unvorhersehbare, zufällige Einflüsse, wie den dichten Verkehr in Haven City, der manche Aufgaben unnötig erschwert hat. Außerdem implementieren wir nun eine automatische Regulierung des Schwierigkeitsgrads: Stirbt der Spieler zu oft, gibt Daxter einen Tipp oder das Spiel reduziert die Anzahl der Gegner oder mindert deren Feuerkraft.

**OPM2:** Wird es auch mehr Checkpoints geben? In "Jak 2" waren die sehr rar.

**EW:** Auch das war ein von Spielern häufig genannter Kritikpunkt. Ja, es wird mehr Checkpoints geben.

**OPM2:** Jak wird auch nach Haven City zurückkehren. Wie sieht es dort aus?

**EW:** In Haven City herrschen starke Unruhen, überall kämpfen die Anhänger der Freedom League gegen die Metalheads und eine Armee von Kampfbotern. Die Roboter reproduzieren sich selbst und stehen unter dem Kommando eines mysteriösen Führers, der aber noch nicht genannt werden soll.

**OPM2:** Werdet ihr weiterhin Jump'n'Run-Adventures machen?

**EW:** Charakter-basierte Action-Spiele sind eindeutig die Stärke von Naughty Dog, wir werden diesem Genre voraussichtlich treu bleiben und es weiterentwickeln.

**OPM2:** Vielen Dank für das Gespräch!





🔌 Mehrspielerspaß: Wer keinen Internetanschluss hat, spielt zu viert im Splitscreen.

## Ratchet 3 im Detail



**"Man muss den Spielern immer was Neues bieten"**

Interview mit Brian Allgeier, Design Director und Project Manager bei Insomniac Games.

**OPM2:** Wäre die "Ratchet & Clank"-Reihe noch erfolgreicher ohne die Konkurrenz der "Jak"-Spiele?

**BA:** Ich würde sagen, es ist genug Platz für beide da. Wir sind zufrieden mit unserem Erfolg und haben eine große Fan-Basis. In der Tat sind sich die Serien ähnlich, aber in Bezug auf Stil, Setting und Spielverlauf entfernen sie sich langsam voneinander.

**OPM2:** Wie seid ihr auf die Idee eines Mehrspieler-Online-Modus gekommen?

**BA:** Wir dachten, dass die vielen unterschiedlichen Waffen und der ballerlastige Spielablauf des Einzelspieler-Modus sich auch gut in einem Mehrspieler-Modus machen würden. Und wie man sieht, funktioniert das ganz gut. Wir entwickeln ständig neue Ideen für die "Ratchet & Clank"-Serie. Die Idee vom Mehrspieler-Modus hatten wir schon damals bei der Entwicklung des zweiten Teils. Allerdings konnten wir ihn erst jetzt realisieren.

**OPM2:** Sind Waffen, Laser und Explosionen eine unerlässliche Zutat für moderne Jump'n'Runs?

**BA:** Man darf nicht auf der Stelle treten und muss den Spielern immer was Neues bieten. Waffen im Allgemeinen, aber speziell die von "Ratchet & Clank 3", sorgen für viel Abwechslung, der Spieler entwickelt eigene Strategien und muss sich auf die Handlungen der Gegner einstellen. Mehr Komplexität und Spiel-tiefe sind heute gefragt.

**OPM2:** Was habt ihr noch alles zu tun bis zum Release?

**BA:** Eine Menge, wir müssen unter anderem noch die Filmsequenzen fertig machen, sie vertonen und zwischen den Spielszenen einfügen. Wir feilen noch an den Mehrspieler-Modi und am Design der Maps. Dazu führen wir häufig Tests mit Spielern durch. Es gibt noch viel Arbeit für uns.

**OPM2:** Vielen Dank für das Gespräch!



🌿 Dies ist der Dschungel von Florana, Captain Qwarks neues Reich. Hier machen euch Eingeborene, Sumpfschlangen und nervige Riesenmoskitos das Leben schwer.

## Ratchet & Clank 3

Nun zu "Ratchet & Clank 3". Von der "Jak 3"-Show waren wir tief beeindruckt und fragten uns, ob der Rivale von Insomniac Games da mithalten oder vielleicht sogar noch eins draufsetzen könne. Doch unsere Bedenken waren absolut unberechtigt, "Ratchet & Clank 3" glänzt, ebenso wie die ersten beiden Episoden, durch brillante Grafik, witzige Waffen, herrlichen Slapstick-Humor und viel, viel spielerische Abwechslung. Starten wir:

Ein skrupelloser Widerling namens Dr. Nefarious plant, das gesamte organische Leben im Universum auszulöschen. Unterstützt wird der Verrückte von unheimlich blöden Aliens, denen wohl nicht bewusst ist, dass auch sie zu den organischen Lebensformen zählen und so an ihrem eigenen Untergang arbeiten.

## Verwirrung beim Feind

Der erste Auftrag ist die Suche nach Captain Qwark. Er wurde bekanntlich am Ende des zweiten Teils von Megacorp in einen Affen verwandelt und lebt nun als Anführer eines wilden Stammes im Dschungel von Florana. Hier müssen sich Ratchet und Clank zunächst durch eine Meute aggressiver Eingeborener, wespenartiger Insekten und Sumpfungheuer kämpfen, bevor sie mit

Qwark reden können. Dabei kommt eine der vielen neuen Waffen zum Einsatz: Der Infector verschießt Schleim, der eure Feinde dazu veranlasst, sich gegenseitig anzugreifen.

Anfangs könnt ihr damit nur kleine Feinde infizieren, doch nach diversen Upgrades bringt ihr sogar die großen Schlangenmonster im Sumpf dazu, sich zu vermöbeln. Weitere Upgrades erhöhen die Reichweite, ermöglichen eine schnellere Infektion und steigern den Trefferradius. Insgesamt 15 nagelneue Waffen werden vorkommen, für die meisten davon gibt es vier Verbesserungsstufen.

Als ihr Qwark endlich findet, erkennt dieser Ratchet nicht mehr. Er verlangt von euch, den Pfad des Todes zu absolvieren. Hier erwarten euch Fallen wie wegklappende Plattformen, riesige Stampfer, Flammenwerfer im Boden und ein Steinschlag. Habt ihr die Prüfung bestanden, müsst ihr nur noch den Kampf gegen Qwark gewinnen...

## Invasion der Glotzmonster

Die nächste Mission spielt auf Marcadia. Der Präsidentenpalast wird von den oben erwähnten Aliens angegriffen. Die Viecher sehen so witzig aus, wie sie doof sind. Es gibt insgesamt sieben Unterarten, die sich in Größe und Augenanzahl voneinander unterscheiden. Je größer, desto mehr Augen ha-

## Das ist neu bei Teil 3...

Hier ein Überblick über die Neuerungen beider Spiele.

### Jak 3

- Acht bewaffnete Fahrzeuge
- Verwandlung in "Light Jak"
- Alte Waffen, aber mit neuen Funktionen
- Rüstungsteile erhöhen Energievorrat
- Laufeisen zum Reiten

### Ratchet & Clank 3

- Über 20 Waffen, davon sind 15 nagelneu
- Umfangreicher Mehrspieler-Modus
- Sowohl online als auch offline spielbar





☛ Mit dem Refractor lenkt ihr Laserstrahlen um und werft sie auf Feinde.

ben sie. Ihr setzt euch mit einer Plasmapeitsche zur Wehr, die gleich mehrere Feinde auf einmal aus dem Weg räumt.

Ebenfalls sehr wirkungsvoll ist der Shock-Blaster, eine Art Super-Schrotflinte mit begrenzter Reichweite, aber ordentlich Bumms – vor allem mit dem vierten Upgrade. Dann nämlich könnt ihr die Wumme aufladen und einen gewaltigen Laserbeam, dick wie ein Baumstamm, abfeuern.

Später, im Inneren des Präsidentenpalasts, kommt noch eine weitere Waffe zum Einsatz: Der so genannte Refractor. Dieses Gerät baut einen Schild um euch herum auf, so dass ihr euch in die Laserstrahlen der Verteidigungsanlage hineinstellen und sie umlenken könnt. Treffen die Strahlen auf Schalter, öffnet sich die nächste Tür. Diese Aufgaben sind vergleichbar mit den Spiegelerätseln aus "The Prince of Persia: The Sands of Time".

## Online mit acht Spielern

Dass "Ratchet & Clank 3" einen Mehrspieler-Online-Modus besitzen wird, war bereits bekannt. Doch jetzt konnten wir einige Probe-Matches gegen die anderen Redakteure aus ganz Europa wagen. Der Online-Modus beinhaltet sechs Maps für acht



☛ Auf Marcadia greifen hirnrissige Glubsch-Aliens gerade den Palast des Präsidenten an. Hier trefft ihr vorerst nur auf die kleineren Exemplare mit einem, zwei oder drei Augen.

Spieler, die sich in zwei Teams aufteilen. Als Spielfiguren waren bis jetzt nur kleine, Clank-artige Roboter zu sehen, andere Modelle sollen aber noch eingebaut werden.

## Bereit zum Bombenabwurf

Ebenfalls noch nicht komplett sind die Spielmodi: Wir haben eine Art "Capture the Base" gespielt, bei dem man zuerst die vier Abwehrgeschütze der gegnerischen Basis und anschließend die Basis selbst zerstören muss. Weitere Spielvarianten sind geplant.

Das Waffenarsenal glänzt unter anderem mit dem ShockBlaster, einem Snipergewehr, einem Raketenwerfer und der N60 Storm Gun mit hoher Schussfrequenz und Reichweite. Den Enterhaken benutzt ihr, um über Abgründe hinwegzuschwingen, und mit den Magnet-Stiefeln lauft ihr an Decken und Wänden entlang. Darüber hinaus könnt ihr auf zwei Vehikel zurückgreifen. Das Bodenfahrzeug ist leicht zu steuern und hat eine bewegliche Laserkanone, die vom

Beifahrer bedient wird. Das Flugzeug hingegen hat eine starre Bordkanone, dafür kann es schweben und der Copilot wirft Bomben ab. Verschiedene Wege, Teleporter, versteckte Waffen, gemeine Fallen und zerstörbare Brücken bringen zusätzlich Abwechslung in die heiße Mehrspieler-Schlacht. Auch im flüssigen Splitscreen-Modus kann man gegen Kumpels spielen.

## Doppeltes Fazit

Auch wenn sich beide Spiele auf den ersten Blick sehr ähneln, unterscheiden sie sich doch deutlich. "Jak 3" richtet sich mehr an die Abenteurer, die riesige Spielwelten erforschen wollen und ernstere Handlung bevorzugen. "Ratchet & Clank 3" hingegen spricht eher Freunde klassischer Jump'n'-Runs an, die Wert legen auf Geschicklichkeitseinlagen, Rätsel und dicke Ballermänner. Egal welches ihr favorisiert, es kommen zwei Wahnsinns-Spiele auf uns zu.

➔ CARSTEN GRAUEL

## PS2 Vorschau

JAK 3	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Jump'n'Run
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Naughty Dog
ERSCHEINT	Winter 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	50 %
EINSCHÄTZUNG	5/5
Gewaltiges Abenteuer mit Fokus auf Bewegungsfreiheit, Fahrzeugaction und Story. Hoffentlich auch leichter...	

## PS2 Vorschau

RATCHET & CLANK 3	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Jump'n'Run
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Insomniac Games
ERSCHEINT	Winter 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	50 %
EINSCHÄTZUNG	5/5
Grafisch makellostes, eher lineares Jump'n'Run mit unzähligen Waffen, Rätsleinlagen und Online-Modus.	



**„Knalliger Shooter mit beeindruckender  
Fernsicht und bombastischer Action ...!“**

Playzone 4/04

**„Gigantisches Actionspektakel  
mit riesigen Kampfrobotern.“**

OPM2 4/04

**DEMO  
AUF DER  
HEFT-DVD!**



„... brachiale Mech-Action mit Hit-Potenzial.“

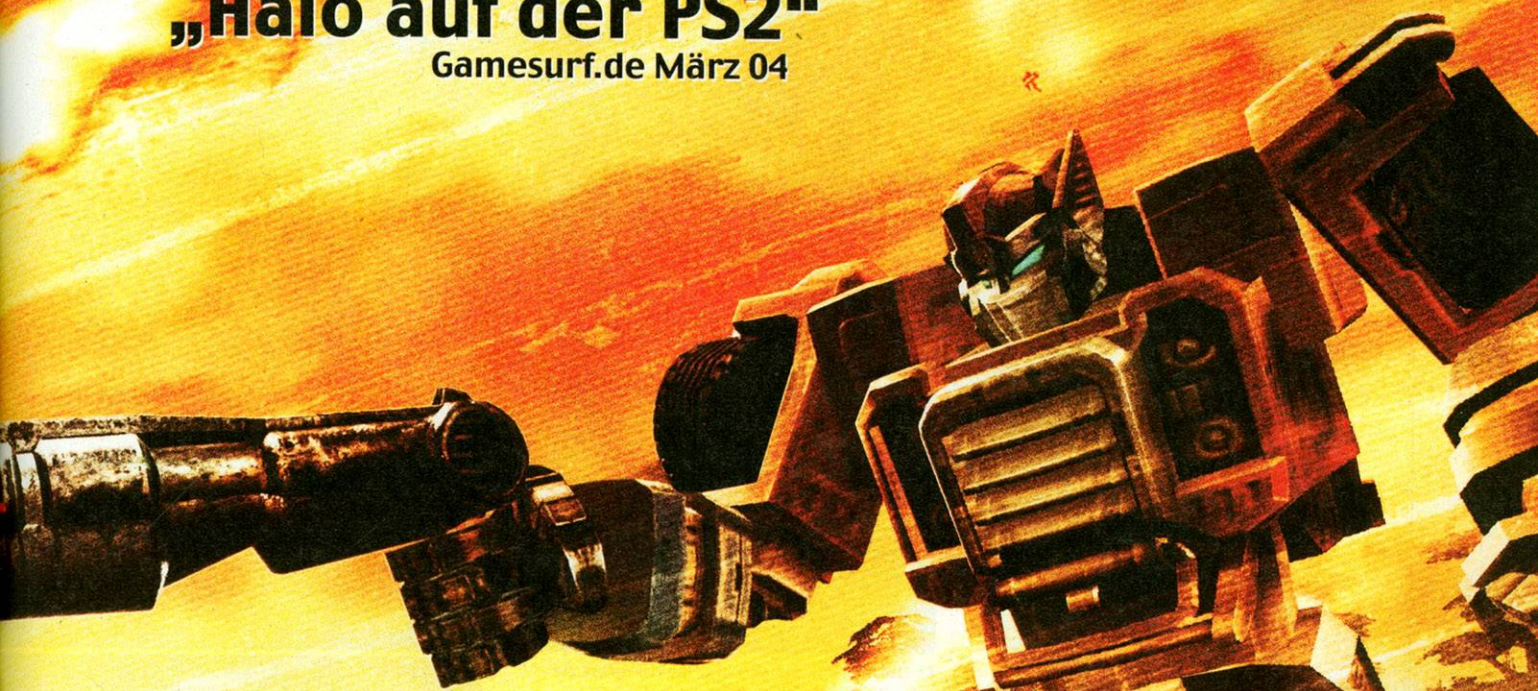
Maniac 4/04

„Bombast-Action der besten Sorte.“

OPM 2 Sonderheft Frühjahr 04

„Halo auf der PS2“

Gamesurf.de März 04



DIE ZUKUNFT DER ACTION-SHOOTER

[WWW.ATARI.COM/TRANSFORMERS](http://WWW.ATARI.COM/TRANSFORMERS)



PlayStation 2



Licensing by:  
  
Properties  
Group

ATARI





# Resident Evil: Outbreak – File 2

Resident Evil: Outbreak ist bei uns noch gar nicht erhältlich, da haben wir bereits erste Infos zum Nachfolger! **Fürchtet ihr euch schon vor dem Virus?**



📌 Dieser Tiger scheint erst mal dingfest zu sein. Doch wozu sind Mutanten fähig?

## Online-Modus

Der Online-Modus wird im ersten "Outbreak" in der PAL-Version noch fehlen.

### Elefant auf der Leitung?

Online-Gaming soll ein wichtiges Feature von "Resident Evil: Outbreak File 2" darstellen. Aller Voraussicht nach werden bis zu vier Spieler die Missionen gemeinsam absolvieren können. Über einen Deathmatch-Modus, in dem ihr euch gegenseitig Schrot-Geschosse um die Ohren ballern könnt, ist noch nichts bekannt. Bleibt zu hoffen, dass Capcom eine Headset-Unterstützung einbauen wird.

Wir beten allabendlich darum, dass die Entwickler es diesmal schaffen werden, den T-Virus auch durch das europäische Breitbandnetz zu schicken...



📌 Wie viele Zombie-Jäger Raccoon-City online sichern können, ist noch nicht bekannt.

**O** PM2 mal wieder brandaktuell: Schon jetzt, Wochen vor der E3, haben wir erste Screenshots und Details zu "Resident Evil: Outbreak – File 2" für euch. Erscheinen wird das neueste Raccoon-City-Blutbad in Europa voraussichtlich im Frühjahr 2005. Nur wenige Monate zuvor kommt im September 2004 bei uns das erste "Outbreak" in den Handel.

### Mutierte Dickhäuter

Wie der Vorgänger, so ist auch "Outbreak – File 2" in mehrere Abschnitte aufgeteilt. Das erste Szenario führt euch in den "Raccoon Zoo", wo ihr euch eine Elefanten-Show ansieht. Als ein riesiger, mutierter Dickhäuter das friedliche Treiben unterbricht, eskaliert das Geschehen. Die Veran-



📌 Die schwächliche Kellnerin Cindy ist nicht gerade auf Nahkampf spezialisiert.

staltung wird gestürmt und das Tier fällt das Publikum in grausiger Manier an. Ihr versucht das Ungetüm noch aufzuhalten, indem ihr eine große Holztür auf dem Gelände verriegelt. Dies hilft jedoch nur für kurze Zeit...



**Mark Wilkins**  
Wachmann



**Alyssa Ashcroft**  
Reporterin



**Yoko Suzuki**  
Studentin



**George Hamilton**  
Arzt





Im Zoo wimmelt es von mutierten Elefanten, Tigern und anderen Kreaturen.

Was dann passiert, kommt "Resident Evil"-Fans bekannt vor. Der berühmte T-Virus befällt die Opfer und infiziert sämtliche lebenswichtigen Organe. Die Katastrophe nimmt ihren Lauf, vor den aggressiven Zombie-Elefanten ist kein Tiger, kein Krokodil und keine Schlange sicher.

## Mysteriöses Lokal

Auf dem Zoo-Gelände liegt auch das mysteriöse "Elephant Restaurant", dessen Aufenthaltsraum verdächtig nach einer Verbindung zum tödlichen Virus aussieht. Natürlich gibt es in Raccoon City wieder zahlreiche versteckte Areale zu erkunden.

Ihr spielt übrigens die acht bereits aus dem Vorgänger bekannten Charaktere – diese Tatsache ließen die Entwickler schon



Lauft so schnell ihr könnt! Um die riesigen Elefanten-Zombies zu erlegen, braucht es wohl entweder eine mächtig große Wumme, oder einfach List und Tücke.

mal durchblicken. Unten seht ihr die Helden-truppe: So ist der bullige Wachmann Mark Wilkins ebenso mit im Team, wie die blonde Kellnerin Cindy Lennox und der schlagkräftige Klempner David King.

Capcom plant, die Gegner nach dem Zufallsprinzip auf den Maps zu verteilen. So könnte das Spiel nach eurem Ableben und einem neuerlichen Start immer wieder anders aussehen. Auch motiviert dieser Umstand bei mehrfachem Durchspielen un-gemein. Durch die Festplatten-Unterstützung gehören die ständigen Ladepausen der Vergangenheit an – zumindest in Japan und den USA, denn hierzulande wird die PS2-Hard-disk wohl nicht erscheinen.

Am gewohnten Spielprinzip mit festen Kamerapositionen wird sich nichts ändern. Wir hoffen, dass die neuen Kommandos per rechtem Analog-Stick den Weg finden werden vom Vorgänger in "File 2".

## Hilfe, ich sterbe!

Ein gestöhntes "Helft mir" kann euch im richtigen Moment schon mal vor dem an-sonsten sicheren Herzstillstand bewahren, sofern sich Doktor George Hamilton mit einem Medipack in eurer Nähe aufhält. Da hatte Capcom wirklich einen prima Einfall, der hoffentlich Nachahmer findet.

Das Online-Feature wird eine zusätzliche Bereicherung darstellen (siehe Extra-Kas-ten) – vermutlich dieses Mal endlich auch in Deutschland.

Die Anzahl der Horror-Szenarios, in denen ihr auf Zombiejagd gehen werdet, ist noch nicht bekannt. Capcom kündigt jeden-falls an, dass die Story mehr Wendungen bieten und dadurch den Grips des Spielers fordern wird. Außerdem wird es zwei Steue-rungsvarianten geben: Die Digital-Steue-rung für das klassische "Resident Evil"-Spielgefühl sowie eine analoge Option für eine Kontrolle Marke "Devil May Cry". Eine Waffenstatistik gibt in Zukunft Aufschluss über die effektivsten Schießprügel.

Natürlich nisten wir uns für euch in Raccoon City ein und bleiben den Zombies weiterhin auf den Fersen. Genießt jetzt schon mal die Furcht einflößenden Screen-shots und legt für "File 2" eine Ampulle Gegenmittel in den Kühlschrank – oder am besten gleich zwei!

ANDREAS SZEDLAK

## PS2 Vorschau

### RESIDENT EVIL: OUTBREAK – FILE 2

SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Horror-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Capcom
ENTWICKLER	Capcom
ERSCHEINT	Frühjahr 2005
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	20 %
EINSCHÄTZUNG	4/5

Die Mutanten in File 2 stellen alles in den Schatten, was ihr bisher in Raccoon City bekämpft habt. Genial!



Jim Chapmann  
Schaffner



David King  
Klempner



Kevin Ryman  
Polizist



Cindy Lennox  
Kellnerin



# SPIDER-MAN 2: THE MOVIE



🕸 Akrobat: Für mehrere Angreifer hält Spidey coole neue Kombos bereit.



🕸 Schwindelfrei: Im Sequel wird sich viel mehr in luftiger Höhe abspielen. Sowohl im Inneren von Gebäuden als auch an den Fassaden schlägt sich Spidey mit allerlei Feinden herum.

**Wenn Polizei und Armee am Ende sind, gibt es in NYC nur noch eine Hoffnung: Spider-Man!**

An der Spitze der Superhelden-Top-Ten hat sich seit 2002 nicht viel verändert. "Spider-Man: The Movie" brachte Spinnenmann Peter Parker in einem Affenzahn auf die Überholspur, vorbei an Batman, Superman und wie sie alle heißen. Kein Wunder: Mit einem Kino-Blockbuster solchen Kalibers als Turbo, bekommen Allerwelts-Comic-Helden nur noch die rote Spinne auf der Rückseite von Spideys Dress zu sehen. Klares Urteil: Spider-Man ist ein Gewinnertyp. Er ruht sich nicht einfach aus auf seinen Lorbeeren. Oh nein, er legt nach, sowohl auf der Leinwand als auch auf der PS2. Und wie!

Diesmal bekommt es Spider-Man mit Doktor Oktopus zu tun. Dieser Mutant, eine Mischung aus Mensch und Tintenfisch, terrorisiert New York City und bedroht die gesamte Menschheit. Niemand kann ihn stoppen.

Einzig und allein Peter Parker ist im Stande, dem Unwesen ein Ende zu bereiten. Neben diesem Hauptfeind erwarten euch in "Spider-Man 2: The Movie" weitere bekannte Gesichter aus der Marvel-Klamottenkiste. So müsst ihr auch den gefürchteten Lizard oder Mysterio in die Knie zwingen.

## Schwungwunder Spidey

Unser Spinnenmann war schon im Vorgänger äußerst wendig und gelenkig. Jetzt hat Spidey noch mehr drauf. Ein neues Fortbewegungssystem sorgt dafür, dass er nun noch geschmeidiger und flüssiger durch







ⓘ Schwunghilfe: Unser Held benutzt auch Fahnenstangen für Richtungswechsel.

den Großstadtdschungel schwingt. Seine klebrigen Spinnenfäden können jetzt alle Objekte erfassen, wobei ein Pendelsystem es sogar ermöglicht, in verschiedenen Höhen oder um Ecken zu schwingen.

Entwickler Treyarch hat auch darauf geachtet, dass der Held stets ein Objekt mit seinen Fäden treffen muss um daran zu schwingen. Die Zeiten von haltlosen Zielen in der Luft sind also endgültig vorbei. Auch ein Superheld wie Spider-Man sollte eben ansatzweise realistisch rüberkommen, um glaubhaft zu wirken.

## Geht die Wände hoch

Die Bewegungsfreiheit Spider-Mans wurde auch in anderen Bereichen erweitert: Er kann nun so genannte Power Jumps vollziehen und damit noch höher springen. Auch geht er im wahrsten Sinne des Wortes die Wände hoch – zu Fuß, versteht sich.

Flaggenmasten dienen unserem Lieblingssuperhelden jetzt als Schwunghilfen, damit gelangt er selbst in die höchsten Etagen der Wolkenkratzer. Das so genannte



ⓘ True Crime: Auf den Straßen New Yorks sorgt ihr für Recht und Ordnung. In Windeseile seid ihr am Ort des Geschehens – schon cool, wenn man (quasi) fliegen kann.

"Free Roaming", also freies Bewegen innerhalb der Stadt, wird ganz groß geschrieben. Anders als in den üblichen Superhelden-Videospielen, geht's hier auch mächtig weit nach oben. Gewaltige Wolkenkratzer warten darauf, von euch erklommen zu werden.

Außerdem birgt der Alltag eures Helden neben dem üblichen Weltrettungsversuch auch kleinere gute Taten. Wie in Activisions "True Crime" beschützt ihr normale New Yorker vor vergleichsweise harmlosen Straßengangstern – dabei immer das große Ziel vor Augen, den fiesen Oberbösewicht zur Strecke zu bringen.

Seht ihr einen Bürger in Not, habt ihr stets die Möglichkeit, tatkräftig einzugreifen und eine kleine Mission zu starten. "Zank", "Wusch", "Bang" verprügelt ihr die Unholde, zerrt die Opfer aus der Schussbahn und bringt ihnen ihr Hab und Gut zurück. Spider-Man wird dafür sogar noch belohnt. Beschützt ihr die attackierten Fußgänger erfolgreich, werden eure Fähigkeiten verbessert. Ist Spidey aufgepowert, bewegen sich die Gegner in Slow-Motion und sein Spider-Sinn zeigt ihm, welcher Feind als nächstes angreifen wird.

## King of New York

Damit sich Spider-Man in seiner Heimatstadt auch richtig zu Hause fühlt, haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt. Mehr als 30 der berühmtesten Wahrzeichen des Big Apple wurden detailgetreu in die Spiele-Umgebung eingebunden. Unter anderem dürft ihr an der St. Patrick's Cathedral vorbeispringen oder im Central Park für Recht und Ordnung sorgen.

## Superhelden auf der PlayStation2

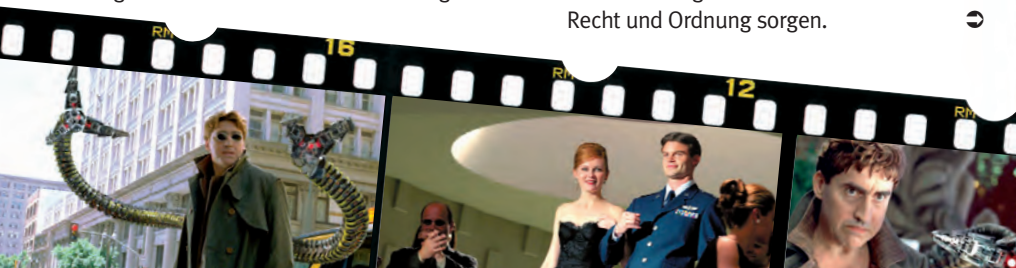
Schon viele Comic-Superhelden stürmten auf die PS2. Richtig überzeugend waren Batman, Spawn, Hulk und Co. aber nicht. Mit Abstand den besten Auftritt hatte Spider-Man vor zwei Jahren. Nach zwei erfolgreichen PSone-Abenteuern überzeugte Peter Parkers erster Einsatz auf der PS2 durch eine grandiose Großstadtkulisse, coole Bosskämpfe und ein ordentliches Schlagrepertoire.

### Die Zukunft:

Neue Superhelden braucht das PS2-Land! Bald bekommt Spider-Man neue Konkurrenz auf unserer Lieblingskonsole. THQ lässt Ende 2004 den Punisher auf die Zocker-Gemeinde los. Activision bringt 2005 sogar zwei weitere Superhelden-Spiele an den Start. Dem hauseigenen Zugpferd Spider-Man soll es ja nicht zu langweilig werden. The Fantastic Four und Iron Man betreten dann die Videospielmanege. Vivendi Universal wird ebenfalls 2005 in dieser wieder beliebter werdenden Spiele-Thematik aktiv. Der grüne Fleischberg Hulk bekommt eine zweite Chance und "Marvel Universe" soll sogar all eure Lieblingshelden in einem Abenteuer vereinen. Superhelden, euch steht eine super Zukunft auf der PS2 bevor!

### Die wichtigsten Superhelden-Spiele im Überblick:

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Hulk	Vivendi	08/2003	68%
Batman Vengeance	Ubisoft	01/2002	71%
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	01/2004	34%
Superman: Shadow of Apokolips	Atari	01/2003	48%
Spawn Armageddon	EA	03/2004	70%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Activision	06/2003	73%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/2002	78%







**Spinner:** Ihr könnt auf Autos oder Zügen fahren und euch sogar an Helikopter hängen.

**Fitness-Gott:** Spider-Man überrascht mit einer Vielzahl an neuen Kampftechniken und Supersprüngen. Auch das Entlanglaufen an Wänden ist jetzt möglich.

## Der Film

10 wissenswerte Fakten über den Film "Spider-Man 2: The Movie".

1.) Ab 15. Juli wird der Streifen in deutschen Kinos laufen.

2.) Spidey hat auch auf der Leinwand einen neuen Gegenspieler: Dr. Oktopus, gespielt von Alfred Molina (bekannt aus Filmen wie "Identität").



3.) Die Handlung spielt zwei Jahre nach jener des ersten Teils. Peter Parker kämpft immer noch darum, seine beiden Identitäten, Superheld und College-Student, unter einen Hut zu bringen.

4.) Peter steht kurz davor, Mary Jane sein Geheimnis zu beichten und ihr seine Liebe zu gestehen.

5.) Die Hauptcharaktere werden im 2. Teil näher beleuchtet. Der Zuschauer soll sich dadurch leichter mit ihnen identifizieren können.

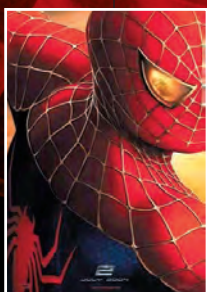
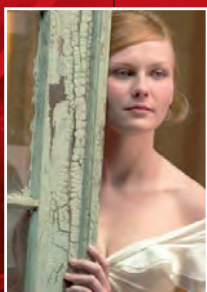
6.) Peters Freundschaft zu Harry Osborn wird durch dessen Verbitterung über den Tod seines Vaters schwer belastet.

7.) Sogar Peters Tante May beginnt, ihn wegen seines seltsamen Verhaltens anzuzweifeln.

8.) John Jameson, der Sohn des Daily Bugle Autors, wird Mary Jane's neuer Freund. Die beiden planen sogar eine Heirat.

9.) Mary Jane ist mittlerweile ein echter Broadwaystar.

10.) Das Ende des Films wird auf einen dritten Teil hindeuten, der in den USA am 4. Mai 2007 erscheinen soll.



Klar, dass die Freiheitsstatue ebenfalls ihren Strahlenkranz ins Bild halten muss. Wir können es kaum erwarten, an der Fackel unsere Netze zu spinnen, denn "Spider-Man 2" ist das erste Superhelden-Videospiel, bei dem ihr euch genauso horizontal wie vertikal fortbewegen dürft. So kann Spider-Man in luftiger Höhe akrobatische Moves hinlegen, kombiniert mit waghalsigen Netzmanövern, wie wir sie nur aus Comics des "Amazing Spider-Mans" kennen. Wow!

## Kampfspinne

Neben den Fortbewegungs-Moves wurde vor allem Spideys Combat-System völlig überarbeitet. Ihr habt jetzt die Wahl zwischen verschiedenen Attacken für jeden Bösewicht. Dadurch ist in "Spider-Man 2: The Movie" sogar strategisches Geschick gefragt. Wer hätte das erwartet in einem Superhelden-Spiel?

Ein neues Konter-System lässt Peter Parker jetzt auf Knopfdruck geschickt ausweichen und einen Gegenangriff starten. Dabei verwendet ihr bei jedem Unhold spezifische Manöver, die genau auf die Angriffe des Gegenübers abgestimmt worden sind. Auch wurde Spideys Repertoire an Netz-Attacken erweitert.

Wie eine Peitsche schnell ein Spinnenfaden nun aus eurem Anzug und reißt Feinden die Waffen aus der Hand. Außerdem legt sich durch das richtige Knöpfchen ein dich-

tes Netz um das Gesicht des Angreifers und macht ihn somit zu einer leichten Beute für unseren Freund.

Nicht selten stehen euch im Spiel mehrere Gegner gleichzeitig gegenüber. Auch hierfür hält Spider-Man eine bestimmte Attacke bereit. Ehe sich die Feinde auf euch stürzen können, werden sie von Spideys klebrigen Fäden wie ein Päckchen verschnürt und stehen gebündelt und hilflos in den Straßen New Yorks. Ein weiteres Highlight aus eurer Angriffskiste ist die Vorschlaghammer-Attacke...

Auch kommen vertikale Angriffe zum Einsatz. Hierfür hebt Spider-Man die Feinde in die Höhe, um sie dann auf den Boden zu schleudern – eine wahrscheinlich reichlich schmerzhaft Angelegenheit. Alles in allem stehen euch 50 verschiedene Angriffs-Moves zur Verfügung – mehr als ihr in den meisten Beat'em-Ups zur Auswahl habt.

Im zweiten Teil soll die Atmosphäre der Kinovorlage noch intensiver beim Spieler ankommen. Für die Story wichtige Filmszenen wurden akribisch ins Spiel integriert. Um nahe am Plot zu bleiben, werden besondere Geschehnisse in cineastischen Videosequenzen auf die Konsole gebannt. Hollywoodreif, versteht sich.

## Singleplayer only

Multiplayer- oder Online-Modi werdet ihr in "Spider-Man 2: The Movie" vergeblich suchen. Die Entwickler von

Treyarch haben bewusst dar-







ⓘ Abstrus: Solche Gegner zeigen ungeübten Spinnen-Spielern schnell ihre Grenzen...

auf verzichtet. Die Schwerpunkte sind vielmehr neue Fortbewegungsmöglichkeiten, ein ausgereiftes Combat-System und ein riesiges Großstadtszenario. Euch erwartet auf jeden Fall das bisher größte Videospiel um Peter Parker & Co. Activision verspricht tolle Animationen und eine viel schickere Umgebungsgrafik. Auch wird es innerhalb der Levels realistische Tag- und Nachtwechsel geben. Na dann schon einmal gute Nacht, arme Superhelden-Konkurrenz!

➔ PATRIC ROOS

PS2 <b>Vorschau</b>	
SPIDER-MAN 2: THE MOVIE	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Treyarch
ERSCHEINT	9. Juli 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
In allen Belangen verfeinertes Sequel: In Sachen Optik, Combat-System und Umfang sehr viel versprechend!	



ⓘ Gewarnt: Seid ihr aufgepowert, zeigt euch der Spider-Sinn, wer als nächstes angreift. In den Kampfsequenzen vollführt ihr als Spidey atemberaubende Angriffskombinationen.

## Interview mit Gregory John, dem Senior Producer. Wir liefern das Spider-Feeling!

**Halten Sie Dr. Oktopuss für einen würdigen Spider-Man-Gegner?**

Klar! Er bewegt sich schnell und hat vier Tentakel, mit denen er angreift. Das bedeutet, dass der Spieler lernen muss, wie man Attacken ausweicht und wie man einen Konterschlag anbringt.

**Welche bekannten Bösewichter stellen sich Spider-Man außerdem in den Weg?**

Die Spieler werden es mit Mysterio, Black Cat und anderen zu tun bekommen. Um Mysterio gewachsen zu sein, muss man Spideys spezifische Attacken einsetzen – nur er kann ihn besiegen.

**Auf welches Features sind Sie stolz?**

Auf das Netzschwingen und auf die riesige, weitläufige Stadt! Es hat uns sechs Monate gekostet, dies zu perfektionieren.

Wir bauten eine riesige Stadt, die der Spieler vor Verbrechern schützen muss. Wir schufen eine voll gerenderte 3D-Umgebung des New Yorker Stadtteils Manhattan. Wir integrierten alles, was dazugehört. Von den mit Autos und Fußgängern gefüllten Straßen über das Innere von Geschäften bis hin zu den Dächern und Türmen der höchsten Gebäude.

Es macht einfach riesigen Spaß, von einem Wolkenkratzer zu springen, in einer atemberaubenden Geschwindigkeit nach unten zu sausen und in buchstäblich letzter Sekunde ein Netz über den Autodächern zu spinnen.

**Würden Sie sagen, dass Sie bei der Größe der Stadt und bei der riesigen Bewegungsfreiheit von der "GTA"-Serie beeinflusst wurden?**

Spieler des ersten Teils haben sich ein offenes Gameplay gewünscht, und das kriegen sie. Bevor wir mit den Arbeiten daran begonnen haben, setzten wir uns mit Luxoflux zusammen, die gerade mitten in ihren Arbeiten zu "True Crime" steckten.

Sie gaben uns gute Ratschläge und lieferten uns wertvolle Informationen, die wir dann in den Entwicklungsprozess eingebunden haben.

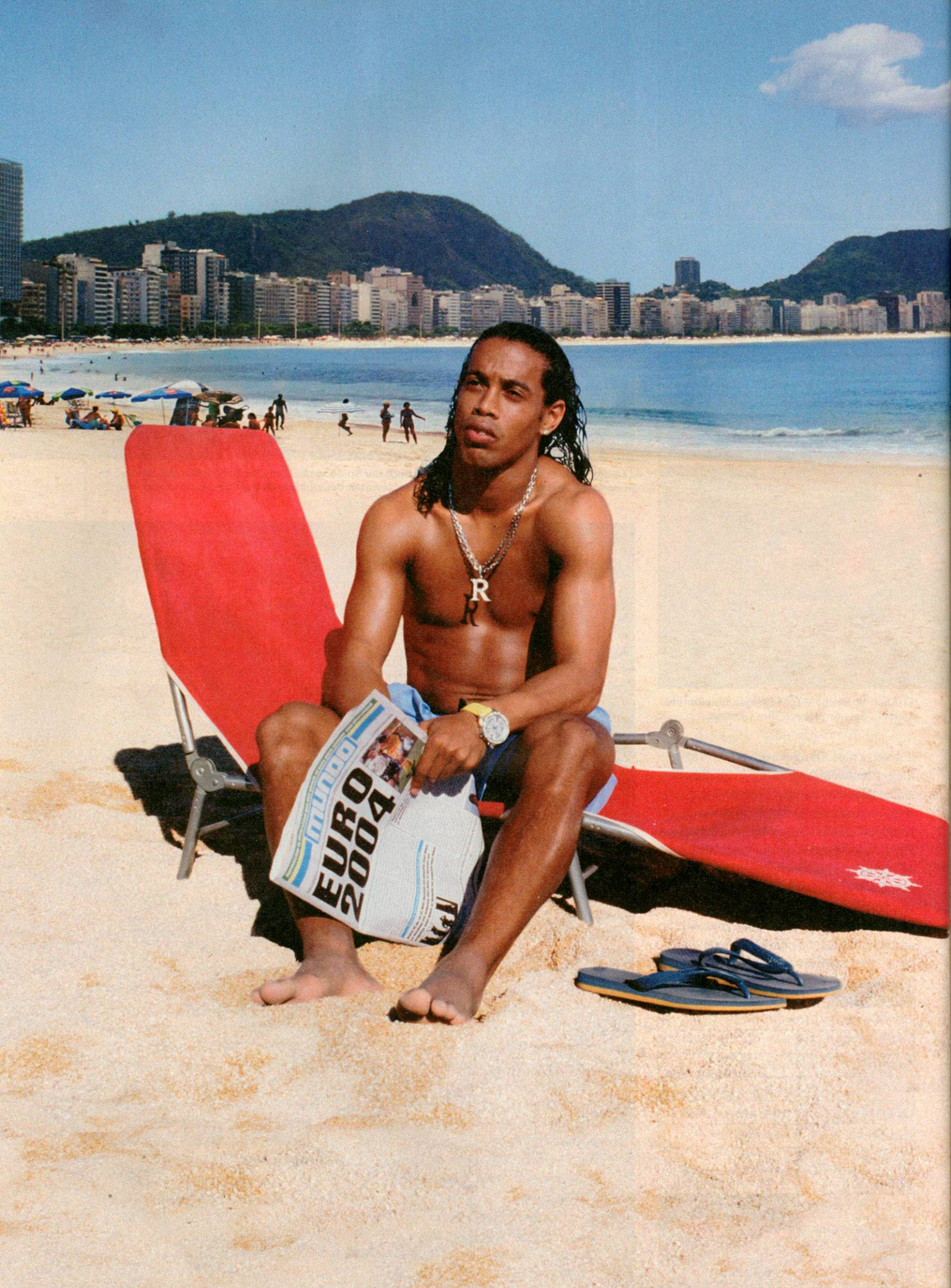
**Wie wird man durch die große Stadt gelenkt? Gibt es eine Karte oder Pfeile, die dem Spieler die Richtung weisen?**

Wir wollten dem Spieler mehrere Arten von Hinweisen anbieten. Es gibt eine riesige Karte, die nur einen Knopfdruck entfernt liegt – die Kamera zoomt dann in den Himmel und zeigt Spider-Mans Standort. Außerdem sind die wichtigsten Punkte der Stadt markiert.

Zusätzlich haben wir eine kleine Karte in der unteren rechten Bildschirmecke eingebaut, auf der die nähere Umgebung des Helden zu sehen ist.

Zu guter Letzt haben wir charakteristische Wahrzeichen der Stadt, wie den Central Park oder die Freiheitsstatue integriert, so dass der Spieler kaum eine Karte benötigt. So dürfte sich auch der blindeste Spider-Man nicht verlaufen!





PlayStation®2



[Euro2004.com](http://Euro2004.com)

[Euro2004game.ea.com](http://Euro2004game.ea.com)

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS und das EA SPORTS-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt unter Lizenz von Electronic Arts Inc. Hergestellt in der EU. UEFA, das offizielle UEFA EURO 2004™-Logo, das offizielle Maskottchen und der UEFA European Football Championship™-Pokal sind urheberrechtlich geschützte Marken. Alle Rechte vorbehalten. Spielernamen und -darstellungen werden unter Lizenz der International Federation of Professional Footballers (FIFPro), der Nationalmannschaften, Vereine und/oder Ligen verwendet. Alle gesponserten Produkte, Firmennamen, Markennamen und Logos sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. adidas, die drei Streifen und das adidas-Logo sind eingetragene Marken der adidas-Salomon-





It's in the game.™

# ER DARF NICHT SPIELEN DU SPIELST!



**Führe DEIN Land zum Sieg mit UEFA EURO 2004™**

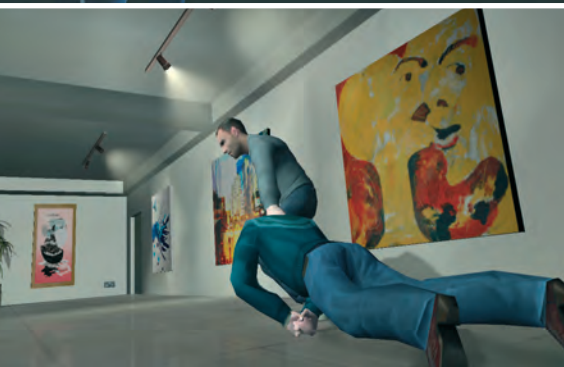


Gruppe und werden mit Genehmigung verwendet. Roteiro ist eine Marke der adidas-Salomon-Gruppe und wird mit Genehmigung verwendet. Dolby, Pro Logo und das Doppel-D-Symbol sind Marken der Dolby Laboratories. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox und das Xbox-Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.



# The Getaway 2

Die Sony Studios London nehmen einen neuen Anlauf – mit dem Getaway-Nachfolger **wollen sie alles richtig machen**. OPM2 besuchte die Entwickler.



📍 Sam Fishers Lehrling: Eddie beseitigt einen niedergeschlagenen Gegner.

Aufgrund seiner Entwicklungszeit von mehr als drei Jahren und Kosten in Höhe von rund acht Millionen Euro hat sich "The Getaway" auf jeden Fall einen Platz in der Videospiegeschichte gesichert. Und obwohl der interaktive Thriller mit der detaillierten Nachbildung der Londoner Innenstadt – trotz des gewaltigen Zeit- und Kostenaufwands – gravierende spielerische Mängel aufwies, erreichte der Titel weltweit respektable Verkaufszahlen. So war die Produktion eines Nachfolgers schon früh beschlossene Sache. Anfang April hatten wir Gelegenheit, die Sony Studios in London zu besuchen und "The Getaway 2" erstmals in Bewegung zu sehen.

Von der Story plaudern die Entwickler bisher nur Bruchstücke aus. "The Getaway 2" wird zwei Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils spielen. Die Haupt- und Nebenrollen sind fast alle neu besetzt. Es soll diesmal sogar mehrere spielbare Charaktere geben, allerdings wurden erst zwei von ihnen vorgestellt. Der fies dreinschauende Eddie O'Connor verdingt sich in London als Schläger und Amateurboxer. Ungewollt gerät er zwischen die Fronten von Gangsterbanden. Der zweite Charakter



📍 Allez Hopp! Mitch verfolgt einen Gangster. Die Sprünge führt er automatisch aus.

nennt sich Mitch und ist Mitglied eines Sondereinsatzkommandos. Seine Ziele sind noch unbekannt, dafür konnten wir ihn in einer bereits in Aktion erleben.

## Mehr Bewegungen

Ausgestattet mit Schutzweste, Helm und Schrotflinte verfolgt Mitch einen bewaffneten Ganoven über Hausdächer und liefert sich eine spannende Schießerei. Niedrige Barrieren überwindet der athletische Cop, indem er sich darauf abstützt und sich seitwärts darüber schwingt, Spalten zwischen zwei Hausdächern überspringt er mit einem größeren Satz. Die Sprünge funktionieren kontextsensitiv, das heißt, sie werden automatisch ausgeführt, sobald ihr an ein Hindernis gelangt. Lauft ihr jedoch schräg auf einen Abgrund zu, kann es passieren, dass Mitch zu kurz springt und nur mit Mühe die gegenüberliegenden Kante zu fassen bekommt. Aber keine Angst, abstürzen könnt ihr nicht, diese Todesart bleibt weiterhin Hüpfspielen vorbehalten.

Schon diese kurze Sequenz macht deutlich, dass sich "The Getaway 2" dynamischer und abwechslungsreicher spielen wird als der Vorgänger. Wir erinnern uns: Die Bewegungsmöglichkeiten von Mark



📍 Mit einem Motorrad kommt ihr schnell durch den dichten Londoner Verkehr.

Hammond und DC Carter waren begrenzt. Viel mehr als laufen, ballern und sich an die Wand lehnen war nicht drin. Jetzt gibt es für die spielbaren Charaktere, aber auch für die computergesteuerten Gegner, viel mehr Interaktionsmöglichkeiten. Die Animationspezialisten demonstrierten die Früchte ihrer Arbeit: Wir sahen Eddie O'Connor, wie er einen Baseballschläger aufhebt und als Schlagwaffe benutzt. Sowohl mit als auch ohne Waffe führt er flinke Schlagkombinationen aus und ist dadurch im Nahkampf richtig gefährlich.

Auch neu: Besiegte Gegner packt Eddie am Schlafittchen und zieht sie in eine dunkle Ecke. Dadurch werden die Cops nicht so schnell auf ihn aufmerksam. Doch keine





📍 Diesen Wohnblock gilt es zu erforschen. Die meisten Apartments sind begehbar.

Angst, diese Art des "Personentransports" ist nicht zwingend notwendig, um eine Mission erfolgreich zu beenden. Ihr könnt euch dadurch aber Ärger ersparen. Übrigens könnt ihr auch Autofahrer, die bei einer Schießerei ihr virtuelles Leben ausgehaucht haben, aus dem Vehikel zerren.

## Verbeul' mich

Stichwort Autos: Die Anzahl der fahrbaren Untersätze wurde von ungefähr 60 auf mehr als 100 erhöht. Darunter sind neuerdings verschiedene Zweiräder wie Roller, Rennmaschinen und Chopper.

Im direkten Vergleich mit den Fahrzeugen aus dem ersten Teil sieht man den gesteigerten Detailgrad. Die Texturen sind schärfer, die Felgen sind filigraner, der Lack spiegelt realistischer und das Interieur ist auch durch die Scheiben hindurch gut zu erkennen. In mühevoller Kleinarbeit werden auf diese Art alle Autos verfeinert, trotz unveränderter Polygon- und Texturdatenmenge sind die "Getaway 2"-Karren um 20 bis 25 Prozent detaillierter.

Zusätzlich wurde auch das Schadensmodell erweitert: Die Karosserie verformt sich nun heftiger, Beulen sind tiefer, ausgeprägtere Lackschäden, zerdepperte Schein-



📍 Keine Frage: Bei Farbgebung, Beleuchtung und Texturierung ist "The Getaway 2" einzigartig. Mehr kann man aus der PlayStation2-Hardware kaum herausholen.

werfer und herausgefallene Fensterscheiben sorgen für ein richtig kaputtes Äußeres der Wagen.

## London wächst und wächst

Die größte Stärke von "The Getaway 2" dürfte die realistische Spielumgebung werden. Für aufwändig gestaltete Räume mit viel Mobiliar wurden im Vorfeld gut und gerne 1.500 Aufnahmen gemacht. Auch die Komplexität der Levels wurde gesteigert. Der Wohnblock, den ihr auf einigen Bildern sehen könnt, umfasst zahlreiche begehbare Apartments auf vier Stockwerken zum Erforschen. Sogar die Londoner U-Bahn soll sich im Spiel wiederfinden, und zwar nicht nur als Attrappe, sondern wirklich als funktionierendes Verkehrssystem unter der Stadt – mit allem, was dazugehört.

Wir sind zuversichtlich, dass bei "The Getaway 2" die Fehler von Teil 1 ausgebügelt werden und dass wir jetzt das Spiel bekommen, das uns damals versprochen wurde.

👉 CARSTEN GRAUEL

## PS2 Vorschau

THE GETAWAY 2	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Sony Studios London
ERSCHEINT	Winter 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	40 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Deutliche spielerische und grafische Verbesserungen sollen die "Getaway"-Fans in Vorfreude versetzen.	

## Direktvergleich

### Echte Schauspieler



📍 Hier seht ihr ein Foto des Schauspielers, der den Polizisten Mitch verkörpert (links) und sein polygonales Ebenbild im Spiel (rechts) – die Ähnlichkeit ist verblüffend.

### Detailliertere Autos



📍 Zugegeben, die Detailverbesserungen bei den Fahrzeugen sind recht unauffällig. Am deutlichsten ist die höhere Auflösung der Texturen beim rechten Lieferwagen.

### Besseres Schadensmodell



📍 Links seht ihr einen beschädigten Mercedes-Benz S500 aus dem ersten Teil, rechts dasselbe Modell in "The Getaway 2". Hier sind die Unterschiede deutlicher.



# Enthusia – Professional Racing

**Sensation durch Konami:** Die Japaner wagen sich an einen ambitionierten Gran-Turismo-Konkurrenten. Erste Infos und massenweise Bilder gibt's nur bei uns!



Wie bei der GT-Konkurrenz seid ihr anfangs mit rasenden Einkaufswägen unterwegs.



Eine echte Traumkombination: Mit der flinken Lotus Elise düsen wir des nachts durch ein italienisches Städtchen und überholen in dieser langen Linkskurve sogleich einen hellblauen Mini.

**H**in und wieder tauchen Spiele auf, die sich ein besonders dickes Stück vom leckeren Genre-Kuchen abschneiden wollen. Da kein Hersteller dem anderen sein saftiges Stück so richtig gönnt, finden diese Titel meist schnell viele Nachahmer. Zu den wenigen Ausnahmen gehört Sonys "Gran Turismo"-Reihe. Obwohl sich die Serie mit ihren gigantischen Verkaufs-

zahlen fast die halbe Torte auf den Teller schaufeln darf, gab es bislang nur wenige halbherzige Versuche, den Dauerrenner zu imitieren (etwa "R:Racing").

## Finanzieller Kraftakt

Das mag vor allem am "GT"-Konzept liegen, denn mit seinen Hunderten akkurat nachgebildeten Originalautos ist dieses

ungeheuer aufwändig. Enormer finanzieller (Lizenzen) und personeller (3D-Programmierer/Grafiker) Einsatz ist notwendig, um solch ein Rennspiel überhaupt auf die Beine zu stellen. Und dann ist der kommerzielle Erfolg im knüppelhart umkämpften Rennspiel-Markt noch lange nicht garantiert.

Den bislang ambitioniertesten Versuch unternimmt nun Konami. Die bis dato eher für Horror-Adventures, Survival-Action und Profi-Kicks bekannten Japaner wollen mit dem PS2-exklusiven "Enthusia – Professional Racing" in die absolute Spitzenklasse der Konsolen-Rennspiele durchstarten. Die Flagge fällt nach momentanem Stand der







📍 In der Wüste (links) liegt eine Staubwolke über der Piste, das italienische Hafenstädtchen (Mitte) glitzert und funkelt und der Nürburgring (rechts) wird nicht umsonst als "Grüne Hölle" bezeichnet: Die typischen Besonderheiten der Strecken sind in Enthusia wunderbar umgesetzt.



📍 In Enthusia dürft ihr auch über die legendäre Nürburgring-Nordschleife brettern.

📍 Nix für Schattenparker: Auch bei heftigem Regen wird Vollgas gegeben. Dabei wirbeln die Autos dichte Gischt auf, die kleine Tröpfchen auf der Linse der Verfolgerkamera bildet.

Dinge im Frühjahr 2005, Mitte Mai wird das "Wunderwerk" auf der E3 der Weltöffentlichkeit vorgestellt. Schon jetzt hat das OPM2 exklusiv für euch erste Informationen und wirklich tolle Bilder.

Zwar fließen die Informationen bislang noch spärlich, doch einige Fakten sind bereits gesichert. Etwa, dass Konami tatsächlich auf "Gran Turismo" abzielt, dabei aber teilweise deutlich andere Wege befahren will. So kann sich eine Presseinfo von Konami folgenden Seitenhieb auf "GT" nicht verkneifen: Rennen sollten durch das Können des Fahrers entschieden werden und nicht dadurch, wie viel Geld zuvor ins Tuning seines Wagens gesteckt wurde, steht da sinngemäß zu lesen.

Das wird aber nicht bedeuten, dass sich die Technik ignorieren ließe, die Leistung eines Autos bzw. die Differenz zur Konkurrenz wird sehr wohl eine Rolle spielen.

## Massig Autos und Strecken

Unterschiede wird es reichlich geben. Im Spiel gebt ihr Dutzenden begehrten Modelle von mehr als 30 Herstellern die Sporen. Und das auf mehr als 50 Strecken, die sich beileibe nicht auf die immer gleichen Asphaltstrecken beschränken. ➡

## Zehn Wünsche an die Enthusia-Entwickler

An die "Gran Turismo"-Serie heranzukommen, ist für Rennspiel-Neulinge fast ein Ding der Unmöglichkeit. OPM2 hilft gerne mit: Hier findet ihr die zehn wichtigsten Punkte, die "Enthusia" besser als bisherige Rennspiele machen sollte – dann könnte es gelingen, beim Test-Finish ganz vorne mitzufahren:

1. **Konkurrenten, die nicht nur als fahrende Slalomstangen dienen**, sondern echten Charakter aufweisen, packende Kämpfe erlauben und somit spannende Rennen gewährleisten.
2. **Ein echtes Schadensmodell**, das sich beim In-die-Mauer-Fahren nicht auf ein einfaches "bong" beschränkt, sondern sich bei Unfällen sowohl optisch als auch mechanisch auf das Auto auswirkt.
3. **Ein Fuhrpark, der sich nicht vorwiegend aus japanischen Autos** sowie getunten GTI-Varianten zusammensetzt, sondern auch einen guten Teil der europäischen und amerikanischen Sportwagen-Elite umfasst.
4. **Ein Karriere-Modus**, der seinen Schwerpunkt nicht auf Credits-Scheffelei setzt

und somit das ständige Wiederholen bereits erledigter Rennserien überflüssig macht.

5. **Viele abwechslungsreiche Kameraperspektiven**, unter anderem die für jedes Auto originale Cockpitsicht.
6. **Ein üppiges, intelligentes Gegnerfeld**, das sich spannende Kopf-an-Kopf-Rennen mit dem Spieler liefert.
7. Die einzelnen Modelle sollten Fahrleistungen aufweisen, die **den realen Vorbildern entsprechen** und nicht der Phantasie der Programmierer entspringen.
8. Rennstrecken, die **sowohl optisch als auch fahrerisch** attraktiv sind.
9. Kein aufgesetzter Rallye-Modus, sondern **Rennserien, die möglichst abwechslungsreich sind** und dabei elegant zu einem Hauptspielmodus kombiniert werden.
10. **Setup-Einstellungen**, die nicht nur Selbstzweck sind, sondern zumindest optional je nach Strecke über Sieg oder Niederlage entscheiden können.





Für die spannenden Rennen auf dem Nürburgring solltet ihr etwas Zeit mitbringen. Eine Runde durch die "Grüne Hölle" dauert nämlich mindestens zehn nervenaufreibende Minuten.

Das Bild eines Ruf-Porsche lässt vermuten, dass ihr auf Original-Porsches verzichten müsst.

## Serien-Star



Kommt euch dieses Auto hier bekannt vor? Kein Wunder, denn der Nissan Skyline R34 GTR taucht derzeit in so ziemlich jedem Rennspiel mit Lizenzwagen auf. Sei es die "Gran Turismo"-Serie, "R:Racing", "Need for Speed: Underground", "DTM Race Driver 2" (Xbox) oder eben "Enthusia", überall reckt der schnelle Japaner dem Spieler keck seine runden Rücklichter entgegen.

Der Grund für das gehäufte Auftreten ist einfach: Der Skyline ist mit der populärste Sportwagen in Japan überhaupt, glänzt mit Rennerfolgen und hat unter Tuning-Freunden dank seines leicht aufzumotzenden Doppel-turbo-Motors inzwischen Kultstatus erreicht. In Spielen aus Japan oder in solchen mit japanischen Flitzern ist seine Verwendung deshalb fast schon Pflicht.

Unter anderem seid ihr Paris-Dakar-mäßig auch im Wüstensand unterwegs und sucht dort mit Allradlern nach Vortrieb.

Besonders stolz ist man auf die Ankündigung, als erstes Rennspiel überhaupt die auftretenden Fliehkräfte darstellen zu wollen. Wie genau das aussehen wird, wissen wir momentan noch nicht. Interessant klingt dieses Feature auf jeden Fall, und so sind wir auf erste Vorführungen des "Visual Gravity Systems" sehr gespannt.

## Ein ganz heißer Reifen

Weitere Features klingen ebenfalls sehr gut, wenngleich man sie bei Top-Rennspielen durchaus erwarten darf: So sorgen unterschiedliche Wetterbedingungen für zusätzliche Herausforderungen, die Grafik von Autos, Strecken und Umgebung ist auf fotorealistisch getrimmt. Und schließlich wird die Unterstützung des "Logitech GT Force"-Lenkrades erwähnt.

Hier tippen wir auf einen Schreibfehler – gemeint ist wahrscheinlich das "GT Force Pro" mit seinem 900-Grad-Lenkmodus, denn schlichtes Force Feedback ist längst nichts Besonderes mehr. Bis ihr selbst Hand



Die übersichtlichen Anzeigen machen bislang einen schlichten Eindruck.

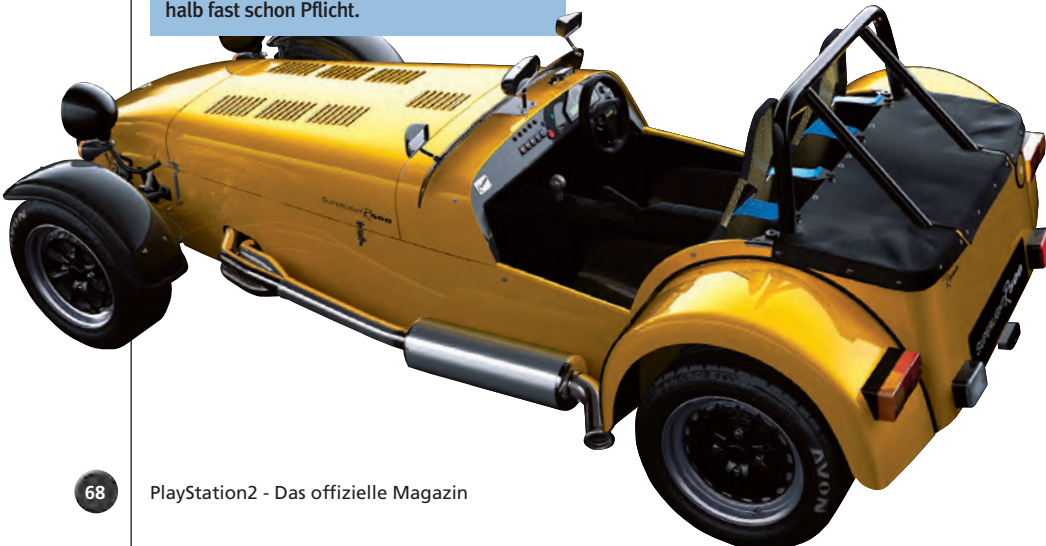
ans "Enthusia"-Lenkrad legen dürft, vergeht wie gesagt noch knapp ein Jahr. Nur einen Monat müsst ihr allerdings bis zu den nächsten Infos warten. Im kommenden OPM2 berichten wir frisch von unseren E3-Eindrücken des dann voraussichtlich bereits spielbaren Hoffnungsträgers.

**MICHAEL GALUSCHKA**

## PS2 Vorschau

ENTHUSIA – PROFESSIONAL RACING	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Rennspiel
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
ERSCHEINT	Ende 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	20 %
EINSCHÄTZUNG	4/5

Glaubt man den ersten Informationen, muss Gran Turismo 4 ganz schön Gas geben – bald wissen wir mehr...







„Kein Ereignis in der Geschichte der USA wurde so oft missverstanden wie der Vietnamkrieg. Erst wurde falsch darüber berichtet, dann geriet er in Vergessenheit. Selten zuvor haben sich so viele Menschen über so vieles geirrt. Und nie waren die Folgen eines Missverständnisses so tragisch.“ – Richard Nixon

# SHELLSHOCK™

## NAM '67



PC  
CD

PlayStation 2



eidos  
www.eidos.com





# SHREK 2



📌 **Bunt gemischte Truppe:** Ihr könnt mit der Kamera sehr nahe an die Charaktere heranzoomen. In Großaufnahme kommen die vielen, hübschen optischen Details erst richtig zur Geltung.

## Der neue Film



Nach dem Erfolg des Erstlings war ein zweiter Film um den liebenswerten Digital-Oger abzusehen – und er kommt am 1. Juli ins Kino!

Die Story knüpft direkt an die Ereignisse des ersten Teils an. Shrek unternimmt mit Braut Fiona einen Besuch bei seinen Schwiegereltern. Das Problem: Diese wissen noch gar nicht, dass ihre Tochter jetzt als grüner Oger durch die Lande streift und noch dazu mit einem solchen verheiratet ist.

Entsprechend groß ist die Überraschung, besonders Fionas Vater ist alles andere als begeistert vom neuen Teint von Tochter und Schwiegersohn. Hinter dem Rücken von Fiona startet er ein fieses Komplott und hetzt Shrek einen Killer auf den Hals...



📌 **Teil zwei** verspricht ebenso witzig zu werden wie sein Vorgänger.

## Ein tolles Spielkonzept und wahnwitziger Humor: Shrek, Esel und ihre Freunde legen jetzt richtig los!

Vor drei Jahren sorgte der griesgrämige Shrek in seinem Kinodebüt für Furore. Der technisch brillante Animationsfilm vermischte Versatzstücke verschiedener klassischer Märchen und zog diese auf urkomische Weise durch den Kakao. Zu Recht wurde der "Anti-Disney"-Film 2001 mit einem Oscar ausgezeichnet. Parallel zum Sequel, das bald in die Kinos kommt, erlebt der grüne Held im Juni auch auf der PS2 neue Abenteuer.

### Gute Voraussetzungen

OPM2 hat bereits ausführlich Probe gespielt und weiß danach eines ganz sicher: Mit dem qualitativ eher enttäuschenden PS2-Spiel zum ersten Teil hat "Shrek 2" nichts mehr gemeinsam.

Anders als bei den Vorgängern sind jetzt die Mannen von Luxoflux am Werk, die im vergangenen Jahr mit "True Crime: Streets of LA" einen bleibenden Eindruck hinterlassen haben. Die Handlung orientiert sich lose am kommenden Dreamworks-Streifen. Titelheld Shrek ist gerade aus den Fliederwochen mit

Herzensdame Fiona zurück, als eine Einladung zum Besuch bei den Schwiegereltern in die lauschige Oger-Behausung flattert. Frohen Mutes macht ihr euch auf den Weg – nicht ahnend, welche zahlreichen Gefahren sich auf der langen Reise auftun.

### Teamwork ist gefragt

In den heimatischen Sümpfen übernimmt ihr erstmals die Kontrolle über den sympathischen Grünling. In klassischer Action-Adventure-Manier gilt es, knifflige Aufgaben zu lösen. Beispielsweise müsst ihr flinke Feen einfangen oder die sieben Zwerge aus misslichen Lagen befreien.

Der Clou: Ihr seid nicht alleine, sondern im Quartett unterwegs. Per Multitap können bis zu vier Spieler gleichzeitig die Gegend erkunden. Bei vier Teilnehmern ist jeder auf eine Figur festgelegt, bei ein bis drei Mitspielern wechselt man auf Knopfdruck jederzeit den aktiven Charakter.







Der Sprung auf die Wippe katapultiert Shreks vierbeinigen Freund in die Höhe.

Beim Einfangen der grazilen Feen sind blitzschnelle Reaktionen gefragt.



Gleich gibts was auf die Kutte! Shrek weiß sich im Nahkampf sehr gut zu wehren.

Zu Beginn des Spiels ist der Gestiefelte Kater noch euer Feind, denn Fionas Vater hat ihn auf Shrek angesetzt. Besiegt ihn im Kampf, damit er sich euch anschließt.

Von dieser Option müsst ihr ausführlich Gebrauch machen, denn neben den Standard-Moves wie springen und angreifen beherrschen alle Figuren eine nützliche Spezialfähigkeit. Nur der kräftige Shrek ist in der Lage, schwere Gegenstände umherzutragen, Fiona kann im "Matrix"-Stil die Zeit verlangsamen und der geschwätzigste Esel öffnet mit einem harten Tritt verschlossene Tore.

Insgesamt seid ihr im Verlauf des Spiels mit zehn verschiedenen Charakteren unterwegs. Zu den genannten gesellen sich unter anderem noch der niedliche Lebkuchemann, das bezaubernde Rotkäppchen und der Gestiefelte Kater.

## Zeit für Helden

Obgleich ihr gelegentlich selbst über die Reihenfolge der Missionen innerhalb einer Welt entscheidet, ist der Spielverlauf recht linear. Schließlich sollen auch die jüngeren Spieler ihren Spaß mit dem Titel haben.

In jeder Welt warten neben den Missionen, die das Quartett gemeinsam erledigt, auch ganz besondere Herausforderungen ("Heldenzeiten") auf jeweils einen bestimmten eurer phantasievollen Helden. So reitet ihr beispielsweise mit dem Esel auf dem Rücken des Drachen, den man bereits

aus dem ersten Film kennt. Die vielen Stationen eures Abenteuers, wie der Sumpf, ein düsterer Wald oder das Königreich von Fionas Eltern, entstammen übrigens nur zum Teil der Filmvorlage. Ebenso wie einige der spielbaren Figuren tauchen sie ausschließlich im Spiel auf und werden nicht auf der Leinwand zu bestaunen sein.

## Filmreife Optik

Technisch hat uns die Vorabversion überzeugt. Die wunderbar animierten Charaktere sehen ihren Filmvorbildern sehr ähnlich und durchqueren hübsch texturierte Areale. Legt ihr den Controller beiseite, vertreiben sich eure Helden selbständig die Zeit: Shrek und Fiona wagen ein Tänzchen, Rotkäppchen füttert den hungrigen Esel mit Äpfeln aus ihrem Korb.

Für eine gute Atmosphäre soll im fertigen Spiel darüber hinaus die Lokalisierung sorgen, die in der uns vorliegenden Version noch fehlte. Alle Texte werden eingedeutscht, anders als in den USA werden hierzulande sogar die Originalsprecher des Films ans Mikro treten. Neben Sascha Hehn (Shrek) und Esther Schweins (Fiona) wird Eddie-Murphy-Sprecher Randolph Kronberg als vorwitziger Esel seine Sprüche zum

Besten geben. Hoffen wir, dass die Lokalisierung gelingt, die schicke Optik und der kurzweilige Spielablauf haben uns nämlich schon richtig gut gefallen und versprechen eine sehr hochklassige Filmumsetzung.

**FABIAN KÄUFER**



## PS2 Vorschau

SHREK 2	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Luxoflux
ERSCHEINT	Juni 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Liebevoll inszenierte Filmumsetzung mit kurzweiligem Spielprinzip und vielen Gags – auch für Erwachsene!	



# HEADHUNTER

## REDEMPTION



Die kleinen Sprengprojekte explodieren, kurz nachdem sie den Boden berührt haben.



Jacks Waffen sind durchschlagender als Leezas und seine Zielvorrichtungen sind besser. Daher muss er nicht so oft ausweichen wie seine junge Kollegin.

### Die Zukunft ist dunkel, die Welt gespalten in Arm und Reich – Zeit für Jack und Leeza!



Bereits vor einem Vierteljahr haben wir vom neuen Teil der "Headhunter"-Serie berichtet. Seitdem hat sich viel getan! Elemente des ersten Teils wurden bewusst gestrichen und die Story hat man noch einmal überarbeitet. Amuze, ein junges, 30-köpfiges Team, produziert das Sci-Fi-Abenteuer in Stockholm und Hersteller Atari hat uns dahin eingeladen, um vor Ort über den neuesten Stand der Entwicklung zu informieren. Zwanzig Jahre sind seit dem letzten "Headhunter" vergangen. Die Bevölkerung hat sich gespalten in eine Zweiklassengesellschaft, es gibt die Armen und die Reichen. Die Reichen leben in

"Above", einer Welt aus gläsernen Hochhäusern, während die Armen in den Straßenschluchten von "Below" ums Überleben kämpfen. Kopfgeldjäger Jack Wade arbeitet inzwischen für seine alte Liebe Angela Stern (die es also doch geschafft hat, den Bloody-Mary-Virus zu überleben).

Jack ist älter und weiser, aber auch verbittert geworden. Seit er bei einem Auftrag ihren gemeinsamen Sohn verloren hat, ist vieles in seinem Leben drunter und drüber gegangen. Eines Tages stoppte Jack beispielsweise einen Mann, der seine eigene Tochter erschießen wollte.

### Der Kreis schließt sich

Jetzt, 20 Jahre später, trifft Jack diese Frau namens Leeza wieder. Leeza hält sich inzwischen mit Datenklau über Wasser. Jack beschließt, sich um die Below-Braut zu kümmern und sie zum Headhunter auszubilden.

Neben Jack wird auch Leeza spielbar sein. Doch im Gegensatz zum Vorgänger, bei dem ihr Angela Stern spielen konntet, unterscheiden sich beide Helden nun ein wenig in der Steuerung: Während Leeza geschickt mit vielen Körpertäuschungen und Ausweichmanövern agiert, setzt der etwas angegraute Jack eher auf durchschlagende

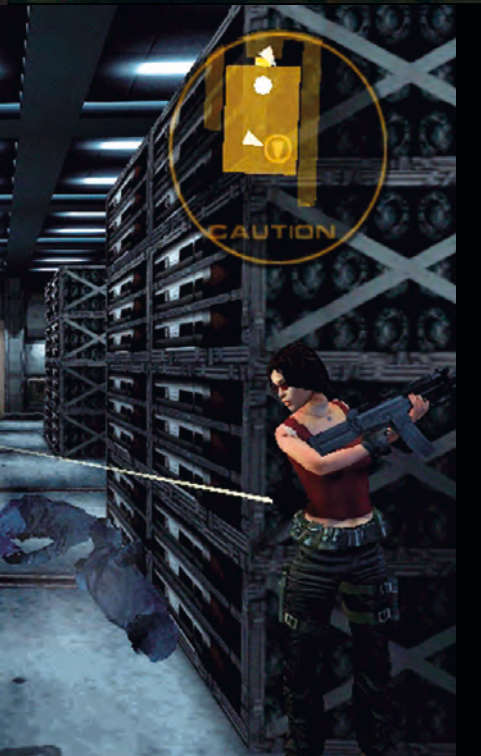
Waffen. Dank dieser gelungenen Mischung wird es dem Spieler also niemals langweilig.

Kenner von Teil 1 werden sich schnell zu recht finden: Auch diesmal gibt es rechts oben eine Übersichtskarte, die die nähere Umgebung und alle Feindbewegungen zeigt. Per Knopfdruck aktiviert man ein spezielles Implantat, das Objekte durchleuchten und analysieren kann. Dadurch sammelt man recht schnell Informationen zum Öffnen von Türen oder dazu, wie man Computersperren deaktiviert. Harte Rätselnüsse, die dem Spieler alles abverlangen werden, sind natürlich auch wieder dabei – wenn auch nicht mehr so präsent wie noch in Teil 1. Ebenfalls nach der alten Machart funktionieren die coolen Endgegnerkämpfe. Gameplay-Designer Peter Johansson zeichnet auch diesmal für ihre bemerkenswerten Künstliche Intelligenz verantwortlich.

### Neuartiges Zielsystem

Eine echte Innovation haben die Entwickler beim neuen Zielsystem geschaffen. Es verbindet zum ersten Mal Action mit Geschicklichkeit und der zum Zielen notwendigen Zeit. Und das geht so: Gegner werden zwar automatisch mit einem kleinen Fadenkreuz anvisiert, doch die eigentliche Schuss-





☞ Selbst durch Glasscheiben hindurch funktioniert das innovative Zielsystem.

## Interview

### "Spieler haben es nicht gemocht"



Interview mit  
**Peter Johansson,**  
Lead Gameplay Designer,  
Amuze Studio Stockholm.

**Es fällt auf, dass etliche Mitglieder Ihres Teams sehr jung sind. Ist das ein Zufall?**

**PJ:** Nein. Viele sind erst Anfang 20, einige aber schon Ende 30. Die Mischung macht's. Denn nur, wenn immer wieder frisches Blut ins Team kommt, kann sich Kreativität entfalten.

**Warum haben Sie die Motorrad-Sequenzen des ersten "Headhunter" gestrichen?**

**PJ:** Wir fanden, sie haben nicht viel gebracht und die meisten Spieler haben sie auch nicht gemocht. Außerdem hätten sie nicht ins Storyschema des neuen "Headhunter" gepasst.

**Wie wichtig ist die Charakterentwicklung?**

**PJ:** "Headhunter" lebte schon immer von den starken Charakteren und ihren Beziehungen zueinander. Es ist zwar nicht entscheidend, alle Zwischensequenzen genau zu verfolgen, doch es verleiht dem Titel eine Tiefe, die den Spieler in die Story eintauchen lässt – er identifiziert sich mit den Helden.

**Wir dürfen also wieder Storywendungen und Überraschungen erwarten?**

**PJ:** Sicher. Darauf haben wir wieder besonderen Wert gelegt. Diesmal wird aber nicht sofort klar sein, wer Feind und wer Freund ist.

**Haben Sie sich bei der Entwicklung wieder an Filmen wie "Robocop" orientiert?**

**PJ:** Diesmal haben wir uns bewusst davon gelöst, denn wir wollten ein wesentlich düsteres Szenario zeichnen. Jack ist 20 Jahre älter und die Welt hat sich dramatisch verändert. Dennoch wird wieder viel Ironie mit im Spiel sein.

**Glauben Sie daran, dass sich unsere Welt so entwickeln wird, wie Sie sie darstellen?**

**PJ:** Ich hoffe nicht. Aber Sci-Fi trägt wohl immer etwas Wahrheit in sich. Witzig ist, dass viele Dinge geschehen sind, die wir bereits vor Monaten während der Entwicklung auf die Schippe genommen hatten.

Vielen Dank für das Gespräch.

☞ Versteckt ihr euch geschickt hinter den Kisten, fällt dem Wachmann das Zielen schwer. Mit der Karte rechts oben könnt ihr ohne Probleme weitere Gegner erkennen.

richtung wird durch ein weiteres, größeres Fadenkreuz angezeigt. Je nachdem was der Held gerade macht, bewegt sich dieses mehr oder weniger nervös um das erste Kreuz. Ist man geschickt und schießt, während beide Kreuze übereinander liegen, richtet man maximalen Schaden an. Waffentyp und Zusatzgegenstände erleichtern das Treffen ebenso wie längeres Zielen in der Hocke oder eine gute Tarnung.

So ist es also möglich, durch blindwütiges Ballern Gegner niederzustrecken, man kann aber auch geschickt aus dem Hinterhalt vorgehen und dabei Munition sparen. Während der Testspiele im Amuze-Hauptquartier war die Begeisterung über das einfache aber effektive Zielsystem groß.

## Allzu flinke Bewegungen

Der Spielablauf gestaltet sich beim neuen Spiel deutlich schneller als beim Vorgänger. Leezas als auch Jacks Bewegungsabläufe sind nun flotter – manchmal sogar zu hastig. An Stellen, an denen genauere Vorgehensweise notwendig wäre, sollte man daher das Schleichen aktivieren. Dann ist es ein Leichtes, sich von hinten unbemerkt an Wachen anzupirschen und sie ohne Aufsehen zu beseitigen.

Die Grafik wurde nicht nur mit mehr Details garniert, sondern auch durch realistische Lichteffekte und große Weitsicht aufgeböhrt. Voll überzeugt hat uns auch der coole Soundtrack inklusive satter Surround-Unterstützung. Die Sprache wird wieder in Englisch (dt. Untertitel) erklingen, die Qualität der Sprecher jedoch – die im Übrigen wieder dieselben sind wie beim Vorgänger – machen dieses Manko vergessen.

☞ SWEN HARDER

## PS2 Vorschau

### HEADHUNTER: REDEMPTION

SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Sega/Atari
ENTWICKLER	Amuze
ERSCHEINT	August 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
EINSCHÄTZUNG	5/5

Noch größer, noch dunkler: Das neue Headhunter übertrifft in allen Belangen seinen coolen Vorgänger.



# Ghost Recon 2

**Mehr Action und deutlich bessere Grafik: OPM2 hat erstes Material für euch vom runderneuerten Nachfolger des aktuellen Taktik-Shooter-Hits.**



📍 Strategie in Japan: Euer Auftrag führt euch nach Ostasien.

Eigentlich wird "Ghost Recon 2" erst auf der E3 uraufgeführt, wir haben aber schon ein Entwickler-Interview und die ersten Bilder ergattern können.

Kennt ihr den gerade erschienenen Vorgänger "Ghost Recon: Jungle Storm", wisst ihr über dessen größten Fehler Bescheid: Die Grafik ist klobig und nicht zeitgemäß. Entwickler Red Storm hat hier seine Hausaufgaben gemacht und kündigt für "Ghost Recon 2" Verbesserungen an. "Wir packen nun deutlich mehr Polygone ins Spiel, zudem werden die Texturen viel schärfer", so Brian Tate, Lead Artist bei Red Storm. Auch die Havok2-Physik-Engine ("Max Payne 2", "Pitfall: The Lost Expedition") kommt zum Einsatz. Sie soll das Verhalten von Fahrzeugen, zerstörbaren Objekten und toten Körpern natürlicher erscheinen lassen. Massig Spezialeffekte sollen "Ghost Recon 2" zudem "filmisch" wirken lassen.

"Ghost Recon 2" bleibt zwar ein Taktik-Shooter, Action steht dabei aber klar im Vordergrund – auch, um das neue Spiel vom deutlich taktischer geprägten Bruder "Rainbow Six 3" abzuheben. "Wir fokussieren uns mehr auf Action und Emotionen, um die Intensität einer chaotischen Kriegs Atmosphäre zu verstärken", so Travis Getz,



📍 Grafisch deutlich aufgebohrt präsentiert sich der zweite Teil der Ghost-Recon-Reihe. Dem Hubschrauber am Himmel dürft ihr sogar Befehle erteilen.

Authenticity Coordinator. "Natürlich wird auch Taktik im Spiel sein, aber wir erweitern das Erlebnis, damit 'Ghost Recon 2' möglichst vielen Leuten Spaß macht".

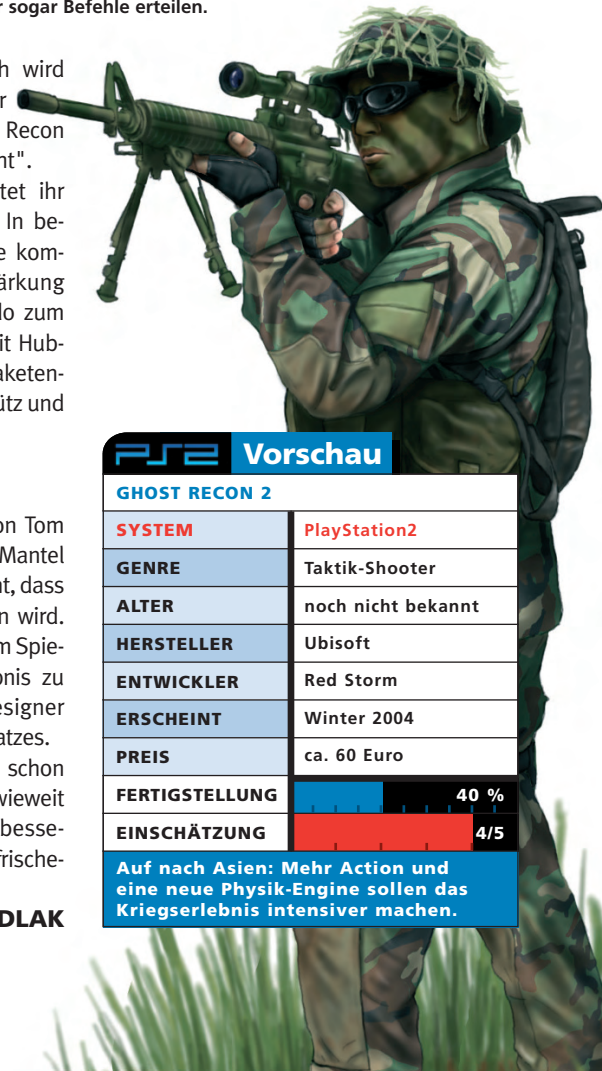
Eure Headset-Kommandos richtet ihr nicht nur an eure Teamkameraden. In bestimmten Situationen könnt ihr eine komplette Infanterie-Einheit zur Verstärkung anfordern – oder gar das Kommando zum Luftschlag geben. Fliegt der Feind mit Hubschraubern heran, greift ihr zum Raketenwerfer oder stellt euch hinteres Geschütz und holt den Heli vom Himmel.

## Auf nach Asien

Über die Story aus der Feder von Tom Clancy breitet Red Storm noch den Mantel des Schweigens. Immerhin ist bekannt, dass "Ghost Recon 2" in Ostasien spielen wird. "Diese Umgebung erlaubt es uns, dem Spieler ein besonderes grafisches Erlebnis zu bieten", äußerte sich Game Designer Christian Allen zur Wahl des Schauplatzes.

Auf der E3 soll "Ghost Recon 2" schon spielbar sein – wir sind gespannt, inwieweit die angekündigten grafischen Verbesserungen "Ghost Recon" einen neuen, frischen Look verleihen.

➔ THOMAS SZEDLAK



## PS2 Vorschau

GHOST RECON 2	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Taktik-Shooter
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Red Storm
ERSCHEINT	Winter 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	40 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Auf nach Asien: Mehr Action und eine neue Physik-Engine sollen das Kriegserlebnis intensiver machen.	





**SO GEHTS PER SMS:**  
SCHICK DEN TEXT "TGA"  
UND DIE BESTELLNUMMER AN:

**83345**

BESTELLBEISPIEL: TGA50007  
(DU BESTELLST PIX Nr. 50007)  
\* 299€/SMS (VFD2 Leistung: 0,12€)  
Logo, Pix, Sound, Movie max. 2 sms. 598€

**..ODER BESTELLE DIREKT:**

0190

**8662858**

1886/min

0900 515168 (2,16€/min)

0901 599998 (4,23€/min)



## SOUNDS & GERÄUSCHE

COOLE SOUNDS & WITZIGE GERÄUSCHE  
DIE DU ALS KLINGELTON ODER  
SMS-SIGNAL NUTZEN KANNST!

- 87010 MUNDHARMONIKA DES TODES
- 87012 MANN SCHREIT WIE IRRE
- 87002 SEXGERÄUSCHE
- 87001 SIRENE MIT EXPLOSION
- 87006 PUMP GUN
- 87000 NEBELHORN
- 87032 EIN ALTES TELEFON
- 87008 GEWITTER MIT DONNER
- 87004 KLOSPÜLUNG
- 87029 ZAHNARZTBOHRER
- 87009 TROMMELWIRBEL
- 87023 EIN AFFE GEHT VOLL AB
- 87027 FORMEL 1 WAGEN
- 87028 DER GROBE GONG
- 87007 RÜLPGERÄUSCH

Nokia: 7650, 3650, Siemens: C55, S55, MC60, SharpGX10, Sony/  
Ericsson P800, Sagem: MY-G5, MY-X5, MY-X5m, MY-X6, MY-X2  
und für alle neuen Handys mit Wave Wiedergabe.

## TOP RINGTONES

- 15561 IN THE END
- 15601 SKATERBOY
- 15211 E
- 15026 ROLLIN
- 15119 SCHNELLSTE MAUS VON MEXIKO
- 15112 VERSUCHS MAL MIT GEMÜTLICHKEIT
- 15115 STAR WARS
- 15118 EINE INSEL MIT 2 BERGEN
- 15608 PULP FICTION
- 15108 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
- 15109 RAUMSCHIFF VOYAGER
- 15094 AXEL F.
- 15098 FLINSTONES
- 15100 INDIANER JONES
- 15102 MANA MANA
- 15103 MISSION IMPOSSIBLE

Für Nokia, Siemens, Sony/Ericsson, Sagem,  
Alcatel, Motorola, Samsung, Sendo & Trium.

## LOGO'S für

Nokia, Ericsson, Alcatel,  
Siemens, Samsung & Sendo!



## DISPLAY - MOVIES für

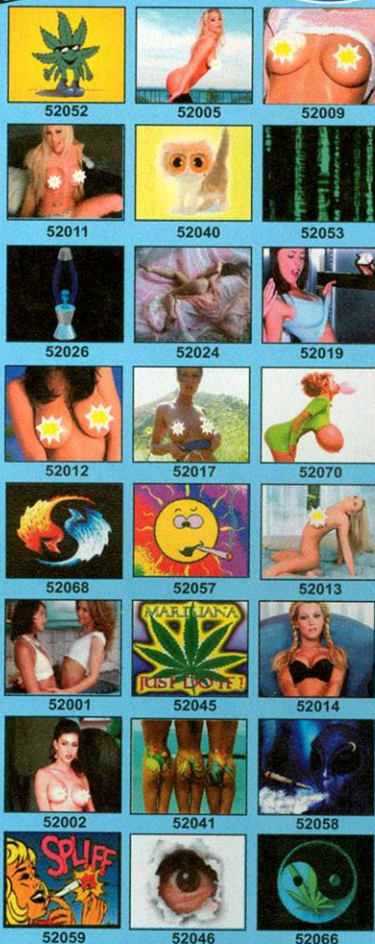
Nokia: 3330, 3510,  
3410, 5210, 5510



## DISPLAY MOVIES



Für alle Handys  
mit Farbdisplay



## SMS PIX für

Nokia, Ericsson, Alcatel,  
Siemens, Samsung & Sendo!



## VOLL COOL! ENDLICH FREIE SICHT!



Schreibe eine SMS mit  
dem Inhalt TGA55000 an  
die 83345\* du erhältst dann  
für Dein Nokia Handy ein  
"Magic-Lösch-Logo"  
und schon hast du freie  
Sicht auf Deinem  
Farbdisplay!!!

## FARBIGE HINTERGRUNDBILDER

Für alle Handys mit Farbdisplay!



# TOP JAVA-GAMES

Mach Dein Handy zur Spielhöhle!

CALL for GAMES : 01908 662797

0900 515107 (2,16€/min) 0901 599994 (4,23€/min)

Game-Handys: A= Nokia 3410, B= Nokia 3510, C= Nokia 3650, D= Nokia 5100, E= Nokia 6100, F= Nokia 6310, G= Nokia 6610, H= Nokia 7210, I= Nokia 7250, J= Nokia 7650, K= Nokia 7650, L= Nokia 7650, M= Nokia 7650, N= Nokia 7650, O= Nokia 7650, P= Nokia 7650, Q= Nokia 7650, R= Nokia 7650, S= Nokia 7650, T= Nokia 7650, U= Nokia 7650, V= Nokia 7650, W= Nokia 7650, X= Nokia 7650, Y= Nokia 7650, Z= Nokia 7650



**SNOWBOARD RACING**  
Das ultimative  
Snowboard Spiel, bei  
dem es um  
Geschwindigkeit geht...  
Und darum, sich beim  
Slalom abwärts keine  
Strafpunkte einzufahren.  
"Hoher Suchtfaktor"  
Best.Nr.: 10001



**HELICAB**  
Jeder Passagier der von  
Deinem Hubschrauber  
eingesammelt und  
sicher ans Ziel  
befördert wird, macht  
dich reich. Aber immer  
schon verschiebst  
den Deine Gegner  
arbeiten mit allen Tricks  
Best.Nr.: 10002



**DELTA BOMBER**  
Im Delta Bomber wirst  
Du zum Kampfpiloten  
befördert. Befreie die  
feindlichen Gebiete,  
ein für alle Mal vom  
Bösen. Zur Verfügung  
haben Dir dabei  
Maschinenpistolen und  
Bombenteppiche  
Best.Nr.: 10012



**SPEEDCHASER**  
Fahren wie eine besessene  
Sau, fünf Strecken  
und sieben Autos. Ziel  
ist der jeweils nächste  
Checkpoint. Den jeweils  
nächsten halbwegs heil zu  
erreichen ist wirklich  
kein Kinderspiel.  
Wer bereit verliert!  
Best.Nr.: 10004



**TANK WARS**  
Zerstöre die anderen  
Panzer. Sei vorsichtig,  
Deine Gegner  
versuchen das gleiche  
bei Dir. Eine Welle  
kannst du hinter  
Hügeln und Gebäuden  
Schutz finden, aber  
nur ein Voltreffer  
ebnet Dir den Weg zum  
neuen Level  
Best.Nr.: 10018



**SKATE BOARDER**  
Absolviere verschiedene  
Sprünge, Rampen, etc. um die  
verschiedenen Level so  
schnell wie möglich zu  
schaffen. Kontrolliere  
Deine Geschwindigkeit  
um so beeinflussen wie  
weit du springst.  
"Tolle Grafik"  
Best.Nr.: 10033

Ringtöne, Logos, SMS-Pix funktionieren mit fast allen Ringtönen-fähigen, mit allen Logos-fähigen und mit allen SMS-Pix-fähigen Modellen der oben genannten Handy-Marken. Bei Unsicherheit schaue bitte vor der Bestellung in die Bedienungsanleitung Deines Handys. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.





## Euro 2004



**D**arauf haben Europas Fußballfans gewartet! Mehr als 210 Qualifikationsspiele wurden durchgeführt, um schließlich die 15 Nationen zu finden, die gegen Gastgeber Portugal den neuen Europameister ausspielen werden. Zugegeben, mit diesem OPM2-Special sind wir etwas früh dran – immerhin dauert es noch einen guten Monat bis zur Endrunde.

Doch einstimmen kann man sich nicht früh genug und wie könnte man das besser, als mit einer Vorstellung der aktuellen PS2-Kicker-Spiele? Schließlich kommt mit "Euro 2004" von EA bereits im Mai ein Produkt auf den Markt, das nicht passieren könnte: Alle 51 Qualifikanten samt Original-Kader sind mit ihren aktuellen Trikots spielbar und werden euch helfen, die Tage bis zum Eröffnungsspiel zu überstehen.

Aber auch die Konkurrenz, das aktuelle "TIF 2004" und die brandneue Platinum-Fassung von "PES 3" sind nicht uninteressant. Daher wurden die drei Kandidaten auf ihre EM-Tauglichkeit überprüft. Am Ende findet ihr den Spielplan mit allen Begegnungen. Mit dabei die Auflistung der übertragenden Fernsehsender, simulierte Endrunden-Partien der Testtitel, ein OPM2-Tipp und ausreichend Platz für eure Eintragungen!

◉ SWEN HARDER

## Inhalt

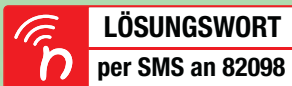
Einleitung .....	76
Gewinnspiel "Euro 2004" .....	77
Fakten zur EM 2004 .....	77
Test "Euro 2004" .....	78
Test "TIF 2004" .....	80
Test "PES 3" (Platinum) .....	80
EM-Tauglichkeits-Vergleich .....	81
EM-Spielplan .....	82





Schreibt die Lösung auf eine Postkarte und schickt diese an:  
**CyPress GmbH • Redaktion OPM2**  
**Kennwort: Euro 2004**  
**Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg**

Teilnahme auch per SMS möglich!



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

Einsendeschluss ist der 4. Juni 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von CyPress und Electronic Arts dürfen nicht teilnehmen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich.

## EURO 2004 GEWINNSPIEL

**1. – 3. Preis:** Original Trikot-Set der deutschen Nationalmannschaft im neuen Design inkl. Trikot, Hose und Stutzen, dazu ein Roteiro-Ball von Adidas und eine Sporttasche von EA Sports.

**4. – 10. Preis:**  
Je ein Spiel "Euro 2004" von EA Sports.

Um einen dieser tollen Preise abzustauben, müsst ihr folgende Frage beantworten:

Wie viele EM-Titel hat Deutschland bereits gewonnen?

■ zwei ■ drei ■ vier

# Die Fakten zur EM 2004

## ■ Gastgeber Portugal

Ist erstmals Ausrichter einer EM-Endrunde. Diese Premiere soll die Mannschaft zum Titelgewinn befähigen.

## ■ EM-Daten

Bei der zwölften Fußball-EM kämpfen 16 Mannschaften um die Henri-Delaunay-Trophäe. Das Turnier startet am 12. Juni mit der Partie Portugal – Griechenland und endet mit dem Finale in Lissabon am 4. Juli.

In den Qualifikationsgruppen sind im Vorfeld bereits 34 Teams ausgeschieden. Als einzige Mannschaft reist Titelverteidiger Frankreich mit einer Weißen Weste an: In acht Quali-Spielen haben sie achtmal gesiegt! Die Franzosen gewannen bei der Euro 2000 im Finale gegen Italien mit 2:1 nach Verlängerung. Es war ihr zweiter Triumph nach 1984.

## ■ Rekorde für den DFB

Deutschland ist 2004 bereits zum neunten Mal bei einer EM dabei und damit Rekordteilnehmer. Außerdem sind "wir" mit drei EM-Titeln (1972, 1980, 1996) die bis dato erfolgreichste EM-Nation und haben somit die besten Aussichten, als erste Mannschaft den Wanderpokal für immer mit nach Hause zu nehmen. Wer nämlich die EM fünfmal gewinnt, darf ihn behalten! Eine weitere Möglichkeit, sich die Trophäe dauerhaft in den Schrank zu stellen ist es, den Titel dreimal in Folge zu holen...



## ■ EM-Premiere

Einziger Neuling bei der EM 2004 ist Lettland. Die Balten werden als 25. Nation ihre Visitenkarte bei einer EM-Endrunde abgeben.

## ■ Spielgerät

Der fränkische Sportartikelhersteller Adidas liefert seit 1970 den Spielball für alle EM- und WM-Endrunden – so auch in diesem Jahr.

## ■ Torschützenkönig

Michel Platini konnte beim Titelgewinn der Franzosen 1984 im eigenen Land neun EM-Tore erzielen. Ein Rekord für alle Ewigkeit?

## ■ Kicker-Idol

Eusébio gilt in Portugal als größtes Fußball-Idol. Mit 41 Toren in 64 Länderspielen ist er der mit Abstand erfolgreichste Torjäger seines Landes. In seine aktive Zeit (1961 bis 1973) fällt auch der größte Erfolg der Portugiesen: WM-Bronze 1966 in England. Als Torschützenkönig des Turniers (neun Tore) hatte Eusébio maßgeblichen Anteil daran.

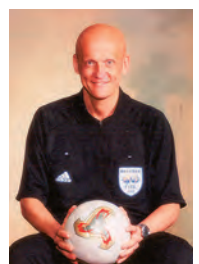
## ■ Sicherheit geht vor



Um einen reibungslosen Ablauf der EM zu gewährleisten, werden neben den portugiesischen Sicherheitskräften aus fast allen teilnehmenden Nationen Polizisten vor Ort sein. Deutschland stellt mit 18 das zweitgrößte Kontingent nach England (20). Mehr als 7000 freiwillige Mitarbeiter werden zusätzlich für die EM arbeiten.

## ■ Reizthema: Regeln

Für den richtigen Pfiff sorgen 16 renommierte Schiedsrichter. Darunter der Deutsche Markus Merk und der italienische Star-Ref ohne Haarwuchs, Pierluigi Collina.



Der kahle Collina ist wieder EM-Schiri.

Ab dem Viertelfinale werden Spiele, die nach 90 Minuten regulärer Spielzeit noch unentschieden sind, in der Verlängerung durch ein Silver Goal und, falls nötig, durch Elfmeterschießen entschieden. Im Gegensatz zum Golden Goal wird beim Silver Goal nach einem Treffer die Hälfte der Verlängerung zu Ende gespielt.

Bei den EM-Endrunden 1996 und 2000 galt noch die Golden-Goal-Regel. Oliver Bierhoff schoss gegen Tschechien im Finale das goldene 2:1. Im letzten EM-Turnier ist dem Franzosen David Trezeguet dieses Husarenstück im Endspiel gegen Italien gelungen.

## ■ UEFA – Der Veranstalter

Der Europäische Fußballverband wurde am 15. Juni 1954 in Basel gegründet und hat heute 52 Mitgliedsverbände. Kasachstan ist das 52. und somit jüngste Mitglied der UEFA. Das Land hat seine Mitgliedschaft erst während der laufenden Qualifikation zur Euro 2004 beantragt und wurde daher noch nicht berücksichtigt.





# Euro 2004



**Ganz Europa freut sich auf ein rauschendes Fußballfest – mit eurer PS2 feiert ihr schon Wochen zuvor.**



➔ Italiens Francesco Totti düpiert mit einem "Superstar"-Trick Jens Nowotny.

Seit nunmehr sechs Jahren bringt EA Sports die offiziellen Begleitprogramme zu Fußball-WM und -EM. Die Voraussetzungen für "Euro 2004" sind dabei ausgezeichnet: Die spielerische Basis "FIFA" hat sich in der 2004er-Version besser denn je verkauft.

Entsprechend wenig Anlass hatten die Entwickler, große Veränderungen vorzunehmen. Waren die letzten "FIFAs" für EA-Sports-Verhältnisse wahre Innovationswunder, halten sich die Neuerungen bei "Euro 2004" in Grenzen.

## Europameisterschaft pur

Zunächst wurden natürlich Mannschaften und Spielmodi an die EM angepasst. 51 der zurzeit 52 UEFA-Teams finden sich in digitaler Form wieder (Kasachstan trat erst nach der Quali bei und ist daher nicht im Spiel). Die Aufstellungen sind zwar nicht immer hundertprozentig, aber doch aktuell genug. Auf Vereinstteams oder sonstige Mannschaften müsst ihr komplett verzichten.

Auch sonst lässt die Detailverliebtheit zu wünschen übrig: Zwar ist für jeden Spieler ein Datenblatt samt Portrait einblendbar, Letzteres zeigt aber nur bei einigen ausgewählten Stars das mehr oder weniger gut

gelungene echte Konterfei. Bei den meisten wird hingegen nur eine Standard-Visage gezeigt. Bei der riesigen Anzahl von Spielern ist das aber auch verständlich.

Da auch der reguläre Saison-Modus von "FIFA 2004" fehlt, wurde besonders viel Arbeit in die EM und die EM-Qualifikation investiert. Zwischen den wichtigen Spielen warten Freundschaftsmatches auf euch, bei den Kickern selbst dürft ihr ein klein wenig Trainer und Manager spielen.

So trägt nun etwa jeder Akteur einen Moralwert, der die Leistung auf dem Platz (sehr) dezent beeinflusst. Nichtaufstellungen, Siege und Niederlagen können den Wert von Spiel zu Spiel ändern. Außerdem müsst ihr mehr als bisher auf die richtige Position achten. Ein Michael Ballack kann sein Potenzial nur im Mittelfeld entfalten, in einem "falschen" Mannschaftsteil sinken die Fähigkeitswerte rapide ab.

## Nur wenige Unterschiede

Spielerisch orientiert sich "Euro 2004" sehr stark am letzten "FIFA". Das gilt vor allem fürs prinzipielle Spielgefühl: Pässe flutschen zumindest bis zum gegnerischen 16er ganz ordentlich, die Verteidigung präsentiert sich im Gegensatz zum 2003er-



➔ Eines der grafischen Highlights: Die Stadien werfen realistische Schatten.

"FIFA" stark verbessert. Nach wie vor fehlen jedoch jegliche spielerische Dynamik und Abwechslung. Die Spieler reagieren teilweise extrem träge auf Richtungsänderungen, im Zweikampf Mann gegen Mann hat der Angreifer so gut wie keine Chance, den Verteidiger auszudribbeln.

Daran ändern auch die zusätzlichen Spezialbewegungen, Kunststückchen und neuen Steuerungsvarianten (etwa Heber) kaum etwas. Ebenso wenig das bekannte und nach wie vor furchtbar umständliche "Off the Ball"-System. Per L2-Taste könnt ihr damit einen von drei anwählbaren Spielern sich manuell freilaufen lassen und anschließend einen gezielten Pass spielen. Klingt super, funktioniert aber selbst nach sehr viel





EA Sports hat Kahn wohl doch an Bord: Der Digital-Olli sieht seinem Vorbild recht ähnlich.

Das von FIFA 2004 übernommene Eckball-System ist sehr gewöhnungsbedürftig.



Manchmal sieht das Geschehen auf dem Rasen fast schon übertrieben bunt aus.

Tooor! Mit einem wuchtigen Vollspann-Schuss erzielt der wieder erstarkte Kevin Kuranyi das entscheidende Tor im Vorrundenspiel gegen die Niederlande.

Training nur selten, zumal in den höheren Schwierigkeitsgraden die Gegenspieler regelmäßig eurem verzweifelt nach einer Abspielstation suchenden ballführenden Spieler das Leder vom Fuß klauen.

Während der überarbeitete und recht umfangreiche Spielmodi-Editor überzeugen kann – komplette Ligen sind damit recht individuell konfigurierbar – hält der Szene-Modus nicht, was sein Name verspricht. Ihr spielt hier keine echten Missionen oder Szenarios nach, sondern könnt lediglich mit bestimmten Vorgaben (Spielstand, verbleibende Zeit, vergebene Karten) in eine bereits laufende Partie einsteigen.

## Online? Nein, danke!

Ursprünglich war ein umfangreicher Online-Modus angedacht, wie in "FIFA 2004". In der gerade mal einen Monat älteren Preview-Version war der entsprechende Menüpunkt sogar schon integriert. Kurzfristig hat ihn EA Sports dann noch aus dem Programm geschmissen. Ärgerlich, denn speziell zur EM hätte "Euro 2004" zu den begehrtesten Online-Titeln gehört.

Gewohnt professionell und routiniert kommt die Präsentation der Matches daher. Während die Grafik kaum noch Fortschritte

macht und speziell bei den Animationen etwas hüftsteif und oft nicht besonders realistisch wirkt, kommt beim Sound Stimmung auf. Nationalhymne vor dem Match, länderspezifische Anfeuerungsrufe während der Begegnung – da fühlt man sich mittendrin und gut bedient.

Auch die Spieler sorgen mit Anfeuerungsrufen und Beschimpfungen für Atmosphäre. Eine Ausnahme ist die sprachliche Begleitung durch das Sportschau-Kommentatorduo Steffen Simon und Monika Lierhaus. Während ersterer sich um Kompetenz bemüht, lässt Lierhaus abgedroschene, oft unpassende Phrasen vom Stapel.

➔ MICHAEL GALUSCHKA

## PS2 Meinung



Fein oder nicht fein, das ist hier die Frage. Wer einfach nur ein stimmungsvolles Begleitspiel zur Europameisterschaft sucht, ist bestens aufgehoben. Wollt ihr hingegen eine möglichst spielstarke Fußball-Simulation, dann umdribbelt "Euro 2004" lieber und krallt euch "PES 3". Schlecht ist es deswegen nicht: Mittelprächtige Konkurrenz wie "TIF 2004" lässt EA klar hinter sich. Besitzt ihr bereits "FIFA 2004", lohnt sich ein Kauf trotz des minimal flüssigeren Spielablaufs und neuer Steuerungsfinessen aber kaum. Punktabzug gibt es für die Tatsache, dass EA kurzfristig den angedachten Online-Modus rausgeschmissen hat.

## PS2 Testergebnis

EURO 2004		Fußball	Alter: frei	
Hersteller: EA Sports	Entwickler: EA Sports	Erscheint: 07.05.2004		Preis: ca. 60 Euro
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, Dual-Shock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, 16:9		STEUERUNG: 6/10		SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Alle EM-Teams dabei ⚡ Super Fan-Gesänge ⚡ Typische Turnier-Atmosphäre gut getroffen	NEGATIV ⚡ Kein Online-Modus ⚡ Zäher Spielablauf ⚡ Trotz wenig Tiefgang umständliche Steuerung	UMFANG: 6/10		77
		GRAFIK: 8/10		
		SOUND: 8/10		
Insgesamt etwas enttäuschender FIFA-Ableger zur Fußball-EM.				PROZENT



# This Is Football 2004



❗ Ist das der Sieg? Beim Spitzenspiel im Münchner Olympiastadion trifft Ernst zum 1:0.

Neben "Euro 2004" ist Sonys neues "This Is Football" die aktuellste Fußball-Simulation – seit Ende März strahlt Michael Ballack vom "TIF 2004"-Cover. Dementsprechend aktuell sind die Kader der Teams. Unter den Hunderten von Mannschaften sind natürlich auch die 16 EM-Teilnehmer. Leider sind viele Spielernamen verfremdet.

Während die Präsentation mit zahlreichen Großaufnahmen (jetzt auch der Trainer und Zuschauer) EM-Stimmung in die Bude bringt, wird auf dem Rasen nur UI-Cup-Niveau geboten. Der größte Hemmschuh für den Spielspaß ist die träge Steuerung, die

schnelle Pässe und dynamische Schüsse zu nichts macht. Sony hat sich vom Actionfußball vergangener Tage entfernt, ohne in diesem Jahr eine gute Simulation hinzubekommen. Auch die KI der Mit- und Gegenspieler ist wenig segensreich. Stark ist dagegen die Netzwerk-Unterstützung. Weitere Infos hierzu beim Onlinetest auf Seite 158.

Schade! Während Präsentation, Umfang und Atmosphäre passen, machen offensichtliche spielerische Mängel und nicht zuletzt kleine Nerverchen wie die ewigen Ladezeiten aus einem ehemaligen Topprodukt in diesem Jahr "nur" ein gutes Spiel. ➞ SH

## 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), MC, DualShock2, Sprachausgabe/Text deutsch, 16:9, 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

# Pro Evolution Soccer 3

- HIT ZUM HALBEN PREIS -


Rechtzeitig zur EM bringt Konami die OPM2-Fußball-Referenz "PES 3" als Platinum-Version in den Handel. Die Mannschaftskader daher natürlich nicht aktualisiert worden und sind noch immer auf dem Stand von Ende 2003. Darüber hinaus fehlt der deutsche Gruppenegegner Lettland. Mit etwas Geduld lassen sich diese Mängel jedoch mit dem Spieler- und Mannschafts-Editor ausmerzen. Spielerisch ist "PES 3" über jeden Zwei-

fel erhaben. Steuerung, Ballphysik und die KI sind hervorragend und sorgen immer wieder für völlig neue Spielsituationen. Kein Spiel gleicht dem anderen und gerade das macht Partien – besonders mit Freunden – zu einem Riesenspaß. Im Vergleich zur Konkurrenz "Euro 2004" und "TIF 2004" weist die Präsentation Schwächen auf: Nahe Kameraeinstellungen, mitlaufende Schiris oder eine Bank fehlen. Dafür wirken die Animationen nahezu real. Wer also einen realistischen Kick ohne unnötige Extras sucht, der wird bei "PES 3" fündig – und das zu einem Schnäppchenpreis. ➞ SH



❗ Oliver Kahn ist trotz Lizenz-Problemen in "PES 3" enthalten. Der Editor macht's möglich!

## PS2 Platinum-Test

PRO EVOLUTION SOCCER 3		Fußball	Alter: frei	
Hersteller: Konami	Entwickler: Konami	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 30 Euro	
1-8 Spieler (Multitap), MC, analog, Sprachausgabe/Text deutsch, mehrsprachig, 50/60Hz, Spielereeditor		STEUERUNG: 10/10	SPIELSPASS	
POSITIV ⚡ Realistische Animation ⚡ Perfekte Ballphysik ⚡ Flache, daher sehr motivierende Lernkurve	NEGATIV ⚡ Magere Präsentation ⚡ Editor bietet zu wenig ⚡ Viele Spielernamen sind verfälscht	UMFANG: 6/10	92	
		GRAFIK: 8/10		
		SOUND: 7/10		
Zwar nicht ganz EM-tauglich, dafür aber perfekter Fußball!				PROZENT



❗ Vor'm englischen Tor spielen sich unfassbare Szenen ab! Bobic könnte schießen...



# Der große Fußball-Vergleich

Welches Fußball-Spiel ist unser EM-Favorit? Die Experten des OPM2 vergleichen die drei Kandidaten im Detail und geben ihre ganz persönliche Meinung ab.

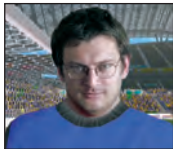
## THOMAS SZEDLAK



Boah, haben mich die ersten "Euro 2004"-Minuten genervt! Die Bildschirmschrift ist so winzig, dass ich selbst auf meinem 82-cm-Fernseher

kaum etwas erkennen kann und die Grafik ruckelt, als sei das Spiel noch gar nicht fertig programmiert. Was soll das? Das Geschehen in den Originalstadien entschädigt ein wenig, der Kick ist anspruchsvoll und motivierend – für einen "FIFA"-Ableger. Der Euro-Modus mit Vorbereitung, Qualifikation und Turnier ist für mich das Reizvollste am offiziellen Spiel – und die deutschen Schlachtenrufe "Es gibt nur ein Rudi Völler!" Die Hackordnung bleibt aber wie gehabt: "PES 3" ist viel realistischer, viel motivierender und einfach viel besser. Punkt.

## MICHAEL GALUSCHKA



Ach wie groß wäre meine Lust auf ein gediegenes Online-Match! Aber nix da – EA schmeißt den Online-Modus kurzfristig aus "Euro 2004" raus,

obwohl er bei "FIFA 2004" bereits ganz gut funktionierte. Damit ist das Programm für mich gestorben, denn wegen ein paar Euro-Teams lohnt es sich nicht, und spielerisch ist es eh keine Alternative. Das gilt noch viel mehr für "TIF 2004": Hier regiert Mittelmaß, das kann auch der hier tatsächlich vorhandene Online-Modus nicht mehr rausreißen. Da bleibe ich lieber bei "PES 3". Schwache Präsentation hin, lückenhafte Lizenzen her: Dank selbst zusammenstellbarer Turniere kommt für mich damit trotzdem am meisten EM-Feeling auf – speziell zu zweit gemeinsam vor der Glotze.


## SWEN HARDER



Braucht man ein Spiel extra zur EM? Ich meine nein – zumindest nicht für satte 60 Euro. Zumal sich im Vergleich zum umfangreicheren "FIFA 2004" nur

wenig getan hat. Knallharte EM-Freaks sollten trotzdem nicht zögern, schließlich ist "Euro 2004" kein schlechtes Spiel und die Konkurrenz muss den Ball bei der EM-Tauglichkeit ziemlich flach halten. Wer allerdings nur einen guten Kick sucht, der sollte zu "PES 3" greifen. Diese Perle ist für nur 30 Euro ein Muss-Kauf, auch wenn sie nicht mehr aktuell ist. "TIF 2004" ist für mich die Enttäuschung der Saison. Konnte der Vorgänger noch mit frischem Action-Fußball begeistern, ist die neuerliche Umstellung auf Simulation voll daneben gegangen. Immerhin könnt ihr euch online mit Freunden zur einer selbst gebastelten EM verabreden.

## EM-Tauglichkeit

	Euro 2004	Pro Evolution Soccer 3	TIF 2004
 Hersteller	EA Sports	Konami	Sony
Preis	60 Euro	30 Euro	60 Euro
Wertung	77%	92% ★	73%
<b>Teams</b>			
EM-Teams	alle 16	15	alle 16
EM-Quali-Teams	alle 50	30	alle 50
weitere Nationalteams	nein	25	96
Vereinsmannschaften	nein	64	650
<b>Lizenz</b>			
Echte Spielernamen	ja	teilweise*	teilweise*
EM-Trikots	ja	nein	nein
EM-Stadien	ja	nein**	nur Lissabon
Kader	Frühling 2004	Herbst 2003	Frühling 2004
<b>Editor</b>			
Spielernamen ändern	nein	ja	ja
Spieler erstellen	nein	ja	ja
Teams erstellen	nein	ja	ja
Logos	nein	ja	ja
<b>Spielmodi</b>			
EM-Turnier	ja	ja	ja
EM-Qualifikationen	ja	nein	nein
Training	ja	ja	nein
Silver Goal	ja	ja	ja
Online-Modus	nein	nein	ja
<b>Authentizität</b>			
Spielergesichter	meist erkennbar	teilweise erkennbar	teilweise erkennbar
Ballphysik	passabel	sehr realistisch	realistisch, mit Fehlern
Spielerverhalten	oft unrealistisch	realistisch	oft unrealistisch
Schiedsrichterverhalten	gut, recht berechenbar	gut, aber zu genau	gut, aber kein gelb-rot
Fangesänge	sehr gut, teamspezifisch	zu wenige	gut, aber eintönig
Trainer/Auswechselbank	niemals zu sehen	peinlich – absolut leer	sehr gut, emotional
<b>Präsentation</b>			
Großaufnahmen	häufig bis penetrant	meistens nur bei Fouls	häufig, auch Publikum
Manuelle Wiederholung	immer anwählbar	nicht immer anwählbar	immer anwählbar
Kommentar	noch gut	langweilig bis nervig	gut, aber mit Fehlern
Highlightshow	unspektakulär	abwechslungsreich	fehlt
Statistik	ausreichend	sehr ausführlich	knapp
<b>Wertung</b>			
Präsentation	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Spieler & Lizenzen	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Umfang	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Strategie & Taktik	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Realitätsnähe	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Spieltiefe	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Steuerung	★★★★★	★★★★★	★★★★★
EM-Tauglichkeit	★★★★★	★★★★★	★★★★★

\*Namen verfremdet \*\*Fantasie-Stadien



# Euro 2004-Spielplan

**Der OPM2-Service zur EM: Bereits heute könnt ihr die Ergebnisse selbst tippen (Felder "Tipp"). Die tatsächlichen Endstände tragt ihr dann in die Felder "Real" ein. Bereits eingetragen: Die simulierten Ergebnisse von Euro 2004, PES 3, TIF 2004 sowie die OPM2-Tipps.**

Gruppe A

Platz	Team	Punkte	Tore
<div></div>	<div></div> Griechenland	<div></div>	<div><div></div><div>:</div><div></div></div>
<div></div>	<div></div> Portugal	<div></div>	<div><div></div><div>:</div><div></div></div>
<div></div>	<div></div> Russland	<div></div>	<div><div></div><div>:</div><div></div></div>
<div></div>	<div></div> Spanien	<div></div>	<div><div></div><div>:</div><div></div></div>

Vorrunde

Spiel 1, Sa. 12.06.



18:00 Uhr

Portugal – Griechenland

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	<div>TIPP</div>	<div>REAL</div>
1:0	1:1	1:0	2:0	<div><div></div><div>:</div><div></div></div>	<div><div></div><div>:</div><div></div></div>

Spiel 2, Sa. 12.06.



20:45 Uhr

Spanien – Russland

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	<div>TIPP</div>	<div>REAL</div>
2:2	4:0	1:0	0:0	<div><div></div><div>:</div><div></div></div>	<div><div></div><div>:</div><div></div></div>

Spiel 9, Mi. 16.06.



18:00 Uhr

Griechenland – Spanien

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	<div>TIPP</div>	<div>REAL</div>
2:1	0:0	1:0	0:1	<div><div></div><div>:</div><div></div></div>	<div><div></div><div>:</div><div></div></div>

Spiel 10, Mi. 16.06.



20:45 Uhr

Russland – Portugal

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	<div>TIPP</div>	<div>REAL</div>
1:3	2:5	0:0	0:0	<div><div></div><div>:</div><div></div></div>	<div><div></div><div>:</div><div></div></div>

Spiel 17, So. 20.06.



20:45 Uhr

Russland – Griechenland

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	<div>TIPP</div>	<div>REAL</div>
2:0	2:0	1:1	1:0	<div><div></div><div>:</div><div></div></div>	<div><div></div><div>:</div><div></div></div>

Spiel 18, So. 20.06.



20:45 Uhr

Spanien – Portugal

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	<div>TIPP</div>	<div>REAL</div>
3:1	0:1	0:0	0:1	<div><div></div><div>:</div><div></div></div>	<div><div></div><div>:</div><div></div></div>

Gruppe B

Platz	Team	Punkte	Tore
<div></div>	England	<div></div>	<div></div>
<div></div>	Frankreich	<div></div>	<div></div>
<div></div>	Kroatien	<div></div>	<div></div>
<div></div>	Schweiz	<div></div>	<div></div>

Vorrunde

Spiel 3, So. 13.06.

18:00 Uhr

Schweiz – Kroatien

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	TIPP	REAL
1:1	1:1	1:1	0:0	<div></div>	<div></div>

Spiel 4, So. 13.06.

20:45 Uhr

Frankreich – England

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	TIPP	REAL
3:2	0:1	0:1	1:0	<div></div>	<div></div>

Spiel 11, Do. 17.06.

18:00 Uhr

England – Schweiz

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	TIPP	REAL
3:1	1:1	0:0	0:0	<div></div>	<div></div>

Spiel 12, Do. 17.06.

20:45 Uhr

Kroatien – Frankreich

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	TIPP	REAL
0:2	1:1	1:1	1:1	<div></div>	<div></div>

Spiel 19, Mo. 21.06.

20:45 Uhr

Kroatien – England

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	TIPP	REAL
0:0	2:3	0:0	0:0	<div></div>	<div></div>





Spiel 20, Mo. 21.06.

20:45 Uhr

Schweiz – Frankreich


OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	TIPP	REAL
0:1	1:3	1:1	0:1	<div></div>	<div></div>

Gruppe C

Platz	Team	Punkte	Tore
<div></div>	<div> Bulgarien</div>	<div></div>	<div>:</div>
<div></div>	<div> Dänemark</div>	<div></div>	<div>:</div>
<div></div>	<div> Italien</div>	<div></div>	<div>:</div>
<div></div>	<div> Schweden</div>	<div></div>	<div>:</div>

Vorrunde


Spiel 5, Mo. 14.06.

 18:00 Uhr

Dänemark – Italien

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	TIPP	REAL
3:2	1:1	0:0	0:2	:	:


Spiel 6, Mo. 14.06.

 20:45 Uhr

Schweden – Bulgarien

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	TIPP	REAL
1:0	0:0	0:0	0:1	:	:


Spiel 13, Fr. 18.06.

 18:00 Uhr

Bulgarien – Dänemark

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	TIPP	REAL
0:0	1:1	0:1	1:1	:	:


Spiel 14, Fr. 18.06.

 20:45 Uhr

Italien – Schweden

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	TIPP	REAL
4:1	2:0	0:1	2:0	:	:


Spiel 21, Di. 22.06.

 20:45 Uhr

Dänemark – Schweden

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	TIPP	REAL
2:1	1:2	0:1	0:0	:	:

Spiel 22, Di. 22.06.

 20:45 Uhr

Italien – Bulgarien

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	TIPP	REAL
2:1	3:1	0:0	0:0	:	:

Gruppe D

Platz	Team	Punkte	Tore
<div></div>	<div><div></div> Deutschland</div>	<div></div>	<div>:</div>
<div></div>	<div><div></div> Lettland</div>	<div></div>	<div>:</div>
<div></div>	<div><div></div> Niederlande</div>	<div></div>	<div>:</div>
<div></div>	<div><div></div> Tschechien</div>	<div></div>	<div>:</div>

Vorrunde

Spiel 7, Di. 15.06.

18:00 Uhr

Tschechien – Lettland

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	TIPP	REAL
2:1	1:1	0:1	1:0	<div></div>	<div></div>

Spiel 8, Di. 15.06.

20:45 Uhr

Deutschland – Niederlande

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	TIPP	REAL
1:1	3:2	0:0	0:0	<div></div>	<div></div>

Spiel 15, Sa. 19.06.

18:00 Uhr

Lettland – Deutschland

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	TIPP	REAL
1:1	2:1	0:3	0:2	<div></div>	<div></div>

Spiel 16, Sa. 19.06.

20:45 Uhr

Niederlande – Tschechien

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	TIPP	REAL
2:1	3:1	2:2	1:1	<div></div>	<div></div>

Spiel 23, Mi. 23.06.

20:45 Uhr

Deutschland – Tschechien

OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	TIPP	REAL
1:0	3:2	1:0	0:0	<div></div>	<div></div>

Spiel 24, Mi. 23.06.

20:45 Uhr

Niederlande – Lettland


OPM	Euro 04	PES3	TIF 04	TIPP	REAL
3:0	2:1	3:2	0:0	<div></div>	<div></div>

# VIERTELFINALE

Spiel 25, Do. 24.06.		20:45 Uhr
<div> <div></div> <div>1. GRUPPE A</div> </div>		<div> <div></div> <div>2. GRUPPE B</div> </div>
OPM2	Portugal - England	2:1 n.V.
EURO	Portugal - Frankreich	0:2
PES3	Portugal - Kroatien	6:4 n.E.
TIF	Portugal - Kroatien	1:2 n.V.

Spiel 26, Fr. 25.06.		20:45 Uhr <small>REAL</small>
1. GRUPPE B	2. GRUPPE A	TIPP
OPM2	Frankreich - Spanien	2:1
EURO	England - Spanien	1:0 n.V.
PE53	England - Griechenland	0:1
TIF	Frankreich - Russland	1:0 n.V.

Spiel 27, Sa. 26.06.		GOAL	20:45 Uhr
			REAL
1. GRUPPE C	2. GRUPPE D		TIPP
OPM2	Dänemark - Deutschland	0:1	
EURO	Italien - Deutschland	4:0	
PES3	Schweden - Niederlande	0:2	
TIF	Italien - Tschechien	2:1	

**Spiel 28, So. 27.06.**  **20:45 Uhr**  
**REAL**  
   
**1. GRUPPE D** **2. GRUPPE C**  
   
**TIPP**  
   
**OPM2 Niederlande - Italien** **0:2**  
**EURO Niederlande - Schweden** **2:1**  
**PES3 Deutschland - Italien** **0:1**  
**TIF Deutschland - Bulgarien** **2:0**

# HALBFINALE

Spiel 29, Mi. 30.06.			20:45 Uhr REAL
<div></div>	<div></div>	SIEGER SPIEL 25	SIEGER SPIEL 27
<div></div>	<div></div>	TIPP	
OPM2	Portugal - Frankreich	5:7 n.E.	
EURO	Frankreich - Italien	2:1	
PES3	Portugal - Niederlande	5:6 n.E.	
TIF	Kroatien - Italien	5:4 n.E.	

Spiel 30, Do. 01.07.  20:45 Uhr  
REAL

			
SIEGER SPIEL 26	SIEGER SPIEL 28	TIPP	
			

OPM2 Deutschland - Italien 1:2 n.v.  
 EURO England - Niederlande 1:0  
 PES3 Griechenland - Italien 1:0  
 TIF Frankreich - Deutschland 0:1 n.v.

# FINALE

Spiel 31, So. 04.07.		20:45 Uhr
		REAL
SIEGER SPIEL 29	SIEGER SPIEL 30	TIPP
OPM2 Frankreich - Italien	1:2	
EURO Frankreich - England	2:1	
PES3 Niederlande - Griechenland	1:0 n.V.	
TIF Kroatien - Deutschland	2:4 n.E.	

## WER WIRD EUROPAMEISTER?







忠肝義膽

JET LI  
**RISE** TO **HONOUR** <sup>TM</sup>

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](http://www.risetohonour.com)

FUN. ANYONE?  
PlayStation®2



# 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

Akte X: Resist or Serve .....	108
Alias .....	102
Bass Master Fishing .....	113
Cy Girls .....	110
Deadly Skies 3 .....	105
Drakengard .....	109
Enter the Matrix (Platinum) ....	117
Glass Rose .....	113
Gran Turismo 4 Prologue .....	86
Hitman 3: Contracts .....	94
Knights of the Temple .....	98
Malice .....	117
Onimusha Blade Warriors .....	112
Outlaw Volleyball .....	116
Pool Paradise .....	116
Project Zero 2: Crimson Butterfly .....	106
Riding Spirits 2 .....	114
Serious Sam: Next Encounter ..	104
Super Farm .....	116
Transformers .....	100
Van Helsing .....	90
Way of the Samurai 2 .....	114
World Championship Rugby ....	113

## Das OPM2-Team



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

## DIE SKALA

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

## DAS PRÄDIKAT



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

## DAS WERTUNGSSYSTEM

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

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

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

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

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

PS2 Testergebnis		PlayStation 2 ★ STAR	
CHAMPIONS OF NORRATH		Rollenspiel	Alter: ab 12
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



# PlayStation2-Tests 06/2004

## Die OPM2-Redaktion im Profil

<b>CHRISTIAN BLENDL</b> CHEFREDAKTEUR christian@opm2.de <b>Favorisierte Genres:</b> Action, Rennspiele, Oldies <b>Spielt auf PS2:</b> Onimusha Blade Warriors, Hyper Street Fighter, Rez <b>Schaut zurzeit:</b> Pingu Teil 1 bis 3 (DVD) <b>Hört gerade:</b> Rolf Zuckowski – Best of <b>Freut sich auf:</b> (hoffentlich in Kürze) ein neues Auto... <b>Regt sich auf über:</b> ständiges Einschlafen auf der Couch während des abendlichen TV-Konsums	<b>THOMAS SZEDLAK</b> STELLV. CHEFREDAKTEUR thomas@opm2.de <b>Favorisierte Genres:</b> Rennspiele, Sportspiele, Ego-Shooter, Musikspiele <b>Spielt auf PS2:</b> Socom 2: U.S. Navy Seals, Pro Evolution Soccer 3 <b>Schaut zurzeit:</b> Free-TV <b>Hört gerade:</b> ... den Markus jammern (Hotline-Stress) <b>Freut sich auf:</b> PSP in den Händen halten <b>Regt sich auf über:</b> die Preiserhöhung von Premiere	<b>MARKUS HÄBERLEIN</b> REDAKTEUR markus@opm2.de <b>Favorisierte Genres:</b> Action, Action-Adventure, Rennspiele <b>Spielt auf PS2:</b> Van Helsing, Ratchet & Clank 2, NFS: Underground <b>Schaut zurzeit:</b> Kill Bill Volume 1 <b>Hört gerade:</b> Melissa auf der Maur <b>Freut sich auf:</b> Die E3 in Los Angeles (USA) <b>Regt sich auf über:</b> Superlarme Telefonanbieter-Hotlines	<b>CARSTEN GRAUEL</b> REDAKTEUR carsten@opm2.de <b>Favorisierte Genres:</b> Beat'em-Up, Rennspiele, Rollenspiele <b>Spielt auf PS2:</b> Transformers <b>Schaut zurzeit:</b> SpongeBob Schwammkopf 3er-Box Vol. 2 (DVD) <b>Hört gerade:</b> The Thievery Corporation – The Richest Man In Babylon <b>Freut sich auf:</b> den angekündigten SpongeBob-Film <b>Regt sich auf über:</b> Treppentrampele Nachbarn (ich Spießer)
<b>MICHAEL GALUSCHKA</b> REDAKTEUR michael@opm2.de <b>Favorisierte Genres:</b> Rennspiele, Strategie, Sport <b>Spielt auf PS2:</b> PES 3, Fight Night 2004, Goblin Commander <b>Schaut zurzeit:</b> DTM, Moto GP, Rallye-WM <b>Hört gerade:</b> Egal, Hauptsache laut <b>Freut sich auf:</b> Die neuen Spiele der E3-Messe <b>Regt sich auf über:</b> Unverschämte Krankenkassen und 39 Grad Fieber während meines Urlaubs	<b>SWEN HARDER</b> REDAKTEUR swen@opm2.de <b>Favorisierte Genres:</b> Sport, Beat'em-Ups, etc. <b>Spielt auf PS2:</b> Gradius V (Demo), Hitman 3: Contracts <b>Schaut zurzeit:</b> Snooker WM auf Eurosport <b>Hört gerade:</b> Alte Manowar-Scheiben <b>Freut sich auf:</b> PES-3-Media-Cup <b>Regt sich auf über:</b> Trainer, die das schlechte Abschneiden ihrer Mannschaft auf den Schiri schieben.	<b>PATRIC ROOS</b> VOLONTÄR patric@opm2.de <b>Favorisierte Genres:</b> Jump'n'Run, Sportspiele <b>Spielt auf PS2:</b> Winning Eleven 7 International, Riding Spirits 2 <b>Schaut zurzeit:</b> Friday After Next <b>Hört gerade:</b> DJ Vlad – Hot in here 4, Tony Touch – Piecemaker 2, Nerd – Fly or Die, J-Kwon – Hood Hop <b>Freut sich auf:</b> Erstes Barbecue 2004 <b>Regt sich auf über:</b> Sechs Stunden für 200 km im Stau	<b>FABIAN KÄUFER</b> VOLONTÄR fabian@opm2.de <b>Favorisierte Genres:</b> Action-Adventures, Sportspiele, Jump'n'Run <b>Spielt auf PS2:</b> Transformers, PES 3, Fight Night 2004 <b>Schaut zurzeit:</b> Starsky and Hutch <b>Hört gerade:</b> Mudvayne – L. D. 50 <b>Freut sich auf:</b> Urlaub im Sommer <b>Regt sich auf über:</b> Die Geräusche, die mein Auto macht



ⓘ Schon die Schnupperversion bietet eine Menge Fahrspaß mit exotischen Sportwagen.



ⓘ Schnallt euch an und haltet euch gut fest, es erwartet euch ein echter Grafikrenner!

## DER TEST DES MONATS

Der "GT 4"-Appetizer kommt doch nach Deutschland!

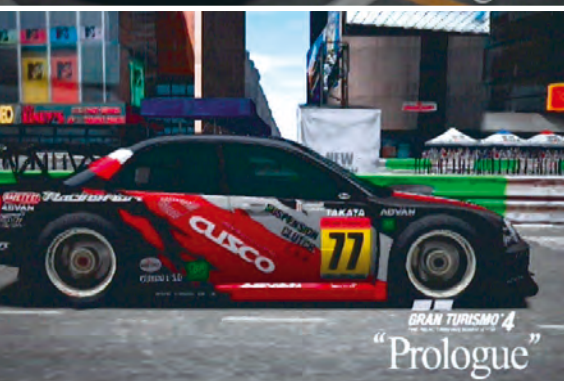
## Gran Turismo 4 Prologue





# Gran Turismo 4 Prologue

Unverhofft kommt oft: Sony hat sich entschlossen, die Prologue-Version doch in Deutschland zu veröffentlichen. Lest, was das "GT 4 light" zu bieten hat.



📍 Jede Menge Sportwagen und Concept-Cars parken in der "Prologue"-Garage.



📍 Während ihr über die staubige Piste des Grand Canyon brettet, jubeln euch vom Straßenrand begeisterte Zuschauer zu. Einige stehen sogar mitten auf der Fahrbahn und machen Fotos.



In unserer letzten Vorschau in Ausgabe 02/2004 haben wir ausdrücklich erwähnt, dass eine Veröffentlichung von "Gran Turismo 4 Prologue" in Europa nicht geplant ist. Sony hat seine Meinung aber zum Glück geändert.

Ehrlich gesagt hatten wir uns ziemlich gewundert, wieso uns die "Prologue"-Version vorenthalten bleiben sollte. Schließlich steht "Gran Turismo 4" schon seit etlichen Monaten an der Spitze sämtlicher "Most Wanted"-Charts, halb PS2-Deutschland leckt sich die Finger nach diesem Spiel. Jetzt bekommt ihr eine Kostprobe von dem, was euch Ende des Jahres erwartet.

## Komplett neue Strecken

Die Idee einer "Gran Turismo"-Lightversion ist nicht neu, schon vor knapp zwei Jahren erschien mit "Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva" eine Art selbst laufendes Update zu "GT 3". Mit dabei waren viele neue Autos, aber kein Karriere-Modus – quasi ein Rennspiel-Dessert für Nimmersatte. Das aktuelle "GT 4 Prologue" ist eher ein Appetithäppchen.

Diese Probierversion beinhaltet einen Fahrschul-Modus mit über 40 Fahrprüfungen sowie einen Arcade-Modus, bei dem ihr





Im Replay könnt ihr das Cockpit des offenen Nissan Fairlady Z Roadster erkennen.

kurze Einzelrennen gegen fünf Computergegner austragt. Es gibt fünf nagelneue Strecken, die sich spielerisch und auch grafisch deutlich von den alten "GT 3"-Kursen unterscheiden. Zu den anspruchsvollsten Strecken zählt New York. Hier düst ihr mit einem Affenzahn am berühmten Times Square vorbei und bestaunt mit Werbeplakaten und Neonreklame verzierte Wolkenkratzer. Das Tückische an diesem Kurs sind die zahlreichen 90-Grad-Kurven nach den langen Sprintgeraden. Wer nur Augenblicke zu spät bremst, donnert in die Leitplanke und verliert wertvolle Zeit.

Nicht weniger attraktiv ist der Grand Canyon, eine staubige Rallye-Strecke mit gemeinen Schikanen, extrem engen Haarnadelkurven und gefährlichen Bodenwellen. Hier zählt weniger eine hohe Endgeschwindigkeit, als vielmehr die Kunst, flüssig durch die Kurven zu driften.

Noch anspruchsvoller ist Citta di Aria, ein Rallye-Kurs durch ein italienisches Bergdorf. Zwar fährt ihr hier auf Asphalt, doch dafür ist die Fahrbahn stellenweise nicht einmal breit genug für zwei Autos. In Kombination mit Steigungen, Gefällen und unübersichtlichen Kurven ist dieser Parcours eine echte Herausforderung für Profis.

Im Windschatten der Vordermänner gewinnt ihr schnell an Geschwindigkeit.

Die anderen beiden Kurse sind real existierende Rennstrecken mit Boxengasse, Startampel und Ziellinie.

Tsukuba Circuit ist die kleinere von beiden und hat nur kurze Geraden, weswegen ihr hier keine allzu hohe Endgeschwindigkeit erreicht. Das genaue Gegenteil ist auf dem Fuji Speedway der Fall. Mit dem entsprechenden Gefährt knackt ihr hier auf der Geraden locker die 300km/h-Marke, auch die meisten Kurven können schnell gefahren werden. Der Rennkalender ist also sehr ausgewogen und abwechslungsreich. Trotz der mageren Streckenanzahl kommt so schnell keine Langeweile auf.

## Go for Gold

"GT 3"-Piloten erinnern sich noch an die Lizenzprüfungen. Diese tauchen auch in "GT 4 Prologue" wieder auf. In 46 Fahrtests mit knapp bemessenen Zeitvorgaben stellt ihr euer Können unter Beweis.

Die Aufgaben verbergen sich unter den bunten Feldern eines Spielbretts, die ihr nach und nach zugänglich machen müsst. Nur wenn ihr eine Prüfung zumindest mit der Bronzezeit gemeistert habt, dürft ihr mit eurem Hütchen ein Feld weiterücken und euch an der nächsten Herausforderung versuchen. Außerdem gewinnt ihr in der Regel ein neues Auto für den Arcade-Modus, wenn ihr die Bronzemedaille holt.

Einige Karossen werden aber erst dann freigeschaltet, wenn ihr eine bestimmte Anzahl von Silber- und Goldzeiten geknackt habt – und die sind wahrlich nicht von Pappe. Nur mit viel Übung, Konzentration und Geduld kommt ihr zum Erfolg. Auf diese Weise schaltet ihr insgesamt 51 neue Autos frei. Zusammen mit den zwölf Wagen, die von Beginn an verfügbar sind, ergibt sich eine Summe von 63 Autos. Ordentlich!

Mercedes-Benz

SL 55  
AMG



Bei einigen Modellen wie diesem Mercedes könnt ihr aus zahlreichen Lacken wählen.

## Mit Extra-DVD

Die europäische "Prologue"-Version wird eine 30-minütige Making-of-DVD mit Szenen von den Arbeiten zu "Gran Turismo 4" beinhalten. Ihr seht unter anderem die Aufnahmen von Motorgeräuschen, Testfahrten mit zig verschiedenen Autos und Hubschrauberflüge bei denen Rennstrecken vermessen werden.

Der Aufwand, der für dieses Spiel betrieben wird, ist schier unglaublich. Gerade Fans werden sich sehr für die gezeigten Ausschnitte interessieren, da sie die Leidenschaft und den Perfektionismus der Macher wiedergeben. Ein kleines Trostpflaster für alle, die schon so lange auf "Gran Turismo 4" warten.



Maß nehmen: Vom Hubschrauber aus werden die Strecken fotografiert.



"Lass mich mal": Die Testfahrer vom "Gran Turismo"-Team wechseln die Autos.



Auch der Produzent des Spiels, Kazunori Yamauchi, ist ein richtiger Autonarr.





☞ Schau ins Land: Die Hintergründe wurden mit hochauflösenden Fotoaufnahmen realisiert.

## Echte Herausforderungen

Die Prüfungen selbst sind etwas variantenreicher als die bei "GT 3". Damals gab es nur Zeitfahren und Bremstests. Jetzt übt ihr in einer Dodge Viper GTS beispielsweise den perfekten Start. Nur wenn ihr mit den analogen Druckknöpfen (oder dem rechten Analog-Stick) sachte Gas gebt, ohne dass die Räder zu stark durchdrehen, schafft ihr diese Aufgabe innerhalb der Vorgabe.

Neu sind auch jene Tests, bei denen ihr alle auf dem Parcours aufgestellten Pylonen umfahren müsst. Auf einer Rennstrecke stehen die Hütchen meist auf einer Linie, so dass die Reihenfolge relativ klar ist. Auf einem offenen Platz hingegen stehen sie kreuz und quer – ihr müsst den kürzesten Weg erst herausfinden.

Eine weitere neue Testkategorie sind die Aufholjagden. Ihr startet bei einem Rennen auf einer regulären Strecke von einem hinteren Rang. Dabei müsst ihr eure Vordermänner, die in größeren Abständen vor euch fahren, innerhalb des Zeitlimits oder einer



☞ Nervenkitzel: Citta di Aria ist ein verdammt enger Rallye-Kurs mit vielen Schikanen.

vorgegebenen Rundenzahl einholen. Werdet ihr bei der Zieldurchfahrt Dritter, gibt's Bronze, auf Platz zwei Silber und als Erster bekommt ihr Gold. Bei Blechkontakt mit einem Rivalen oder bei Verlassen der Fahrbahn müsst ihr noch mal von vorne anfangen. Das restliche Prüfungsprogramm besteht aus Slalomfahren, gewöhnlichem Zeitfahren und den bekannten Bremstests, bei denen ihr innerhalb eines markierten Bereichs zum Stehen kommen müsst. Gehört ihr nicht gerade zur Gruppe der abgebrühten Dauerzocker, werdet ihr mit dem Fahrschul-Modus lange Spaß haben.

## "Freude am Fahren"

Kein anderer Slogan als der des bayerischen Autoherstellers BMW könnte besser für "GT 4 Prologue" werben. Fahrverhalten, Physik und Steuerung sind so ausgereift, dass man beim Spielen eine sehr gute Vorstellung davon bekommt, wie sich die Autos in der Realität anfühlen würden. Ein Mercedes AMG SL55 beispielsweise hat eine or-



☞ Zeitstrafe: Rammt ihr heftig ein anderes Auto, müsst ihr zehn Sekunden 50 km/h fahren.

dentliche Beschleunigung und fährt sich schon recht sportlich, ist in der Kurve aber viel schwerer auf Kurs zu halten wie beispielsweise ein leichter und wendiger VW Lupo GTi in der Sportversion.

Noch besser liegen die reinrassigen Rennwagen wie der McLaren F1 GTR oder der Nissan Skyline GTR auf der Straße. Diese Flitzer kleben regelrecht auf dem Asphalt und können extrem schnell durch die Kurven sausen. Beim Überfahren von Bodenwellen führt das harte Fahrwerk jedoch dazu, dass sie recht schnell abheben.

Das krasse Gegenteil zu diesen PS-Monstern ist der alte Nissan Fairlady 240ZG aus dem Jahre 1971. Mit diesem Klassiker müsst ihr ganz behutsam umgehen, denn seine Beschleunigung, Bremsleistung und Kurvenlage erinnern eher an ein Fischerboot bei starkem Seegang.

## Geänderte Physik

Während ihr auf geteerten Strecken kaum Unterschiede zum Fahrverhalten der "GT 3"-Wagen bemerken dürft, werdet ihr auf der holprigen Grand-Canyon-Strecke eine echte Überraschung erleben. Die Off-road-Physik wurde nämlich radikal überarbeitet. Vorher konntet ihr fast ohne Brem-

## Echtes Renn-Feeling mit dem "Driving Force Pro"



☞ In der Redaktion kommt niemand an "GT4" vorbei, ohne eine Runde zu drehen.

Das "Driving Force Pro"-Lenkrad von Logitech (Test in OPM2 04/2004) wurde speziell für "Gran Turismo 4" entwickelt. Es lässt sich insgesamt um 900 Grad drehen und ermöglicht dadurch ein realistischeres Fahrgefühl als gewöhnliche Lenkräder, die sich nur um 180 oder um 200 Grad drehen lassen. Zudem ist es hervorragend verarbeitet, ist mit einem Schaltknopf ausgestattet und bringt einen sehr strammen Gegendruck auf.

Das "Driving Force Pro" ist bereits im Handel und kostet 140 Euro.







❗ In dieser Prüfung müsst ihr alle auf der Strecke aufgestellten Hütchen treffen.

seneinsatz durch die Kurven schliddern. Hauptsache, ihr habt rechtzeitig gegengelenkt und den Drift eingeleitet. Jetzt funktioniert das nicht mehr. Die Autos schieben gerne mal über die Vorderachse, wenn ihr zu schnell in die Kurve fahrt. Hecktriebler hingegen übersteuern recht schnell, wenn ihr beim Herausfahren aus der Kurve zu heftig aufs Gas tretet. Die Autos fühlen sich nun schwerer an als vorher. Ein rechtzeitiger Druck auf die Bremse und gefühlvolles Gasgeben sind die Schlüssel zum Erfolg.

An dieser Stelle eine Kaufempfehlung: Besorgt euch das speziell für "GT 4" entwickelte "Driving Force Pro"-Lenkrad von Logitech (siehe Kasten). Damit lässt sich der Fahrspaß glatt verdoppeln!

## Tolle Aussichten...

Auch in grafischer Hinsicht hat sich seit "GT 3" einiges getan, insbesondere im Bereich der Streckenoptik. Im Vorgänger war die Umgebung ebenfalls größtenteils sehr aufwändig gestaltet (denken wir an Tahiti Circuit, Trial Mountain oder Côte d'Azur), doch einen imposanten Panoramablick gibt es erst jetzt. Fahrt ihr im Grand Canyon, erblickt ihr wenige Meter nach der ersten Rechtskurve einen massiven Sandstein-

❗ Diese Perspektive ist neu: Sie bietet einen besseren Überblick und ist vollkommen steif.

felsen im Hintergrund, weit abseits der Strecke. Und in Citta di Aria lasst ihr den Blick über eine weitläufige Landschaft mit bewaldeten Hängen, goldgelben Feldern und vereinzelt Bäumen schweifen.

Verwendet wurden hochauflösende Fotoaufnahmen, die perfekt mit der Polygonumgebung harmonisieren und eine tolle Tiefenwirkung erzeugen.

## ...und lebhaftes Publikum

Auch gegen die chronische Lebllosigkeit von "GT 3" hat man etwas unternommen, zumindest bei den Rallye-Strecken. Am Fahrbahnrand tummeln sich unzählige jubelnde Zuschauer und fotografieren euch beim Vorbeifahren. Einige stehen sogar auf der Straße und laufen erst im letzten Moment zur Seite. Dass die Leute nur aus zweidimensionalen Bitmaps bestehen, fällt kaum negativ ins Gewicht – der Effekt zählt.

Zu den Autos selbst muss man eigentlich nichts mehr sagen, die sehen genau wie im dritten Teil atemberaubend realistisch aus. Dank absolut korrekten Proportionen, hohem Detailreichtum und perfekten Lackspiegelungen wirken sie extrem "echt".

➔ **CARSTEN GRAUEL**



❗ Die New-York-Strecke beeindruckt mit imposanten Hochhäusern und Reklametafeln.

## PS2 Meinung

### CARSTEN GRAUEL



Das Fahrgefühl von "Gran Turismo" kann kein anderes Rennspiel erzeugen. Perfekte Grafik, hervorragende Physik, treibende Musik und eine geniale Steuerung findet man in dieser Form nur in dieser Serie. Mit "GT 4 Prologue" können sich ausgehungerte Fans ernsthafter Rennsimulationen mal wieder so richtig austoben. Allerdings ist der Fahrschul-Modus zumindest für Profis recht schnell durchgespielt, und dann bleibt nur noch der Arcade-Modus. Viel Spieltiefe dürft ihr nicht erwarten.

### MICHAEL GALUSCHKA



40 Euro für eine Vorabversion ist ganz schön happig, vor allem wenn man berücksichtigt, dass das Endprodukt wohl nur 20 Euro mehr kosten wird. Die Making-of-DVD tröstet nur teilweise über den hohen Preis hinweg. Zumindest einen Zweispieler-Modus hätte Polyphony spendieren können. Über die Qualität des Spiels muss ich keine Worte verlieren, die liegt auf höchstem Niveau. Grafik und Steuerung geben absolut keinen Anlass zur Kritik.

### CHRISTIAN BLENDL



Auch ich bin der Meinung, dass der Preis etwas zu hoch ist. Aber objektiv betrachtet steckt auch eine ganze Menge in "GT 4 Prologue". Fünf Kurse, 63 Autos und 46 knallharte Fahrprüfungen fesseln euch für einige Zeit an den Controller (oder ans Lenkrad). Selbst wenn ihr alle Prüfungen bestanden habt, legt ihr das Spiel immer mal wieder ein, um ein paar Runden zu drehen – einfach weil es so viel Spaß macht. Vor allem mit dem "Driving Force Pro" kommt ein tolles Fahrgefühl auf.

## PS2 Testergebnis

GRAN TURISMO 4 PROLOGUE		Rennspiel	Alter: frei	
Hersteller: Sony	Entw.: Polyphony Digital	Erscheint: 26.05.2004	Preis: ca. 40 Euro	
1 Spieler, MemCard, Analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, 16:9, Force-Feedback		STEUERUNG: 10/10	SPIELSPASS	
POSITIV ⚡ Technisch brillant ⚡ Viele Fahrprüfungen ⚡ Für eine Demo recht umfangreich, 63 Autos	NEGATIV ⚡ Mit 40 € zu teuer ⚡ Kein Zweisp.-Modus ⚡ Immer noch schwaches Gegnerverhalten	UMFANG: 8/10	82	
		GRAFIK: 10/10		
		SOUND: 10/10		
XXL-Rennspiel-Demo des kommenden Hits: Fans sollten es haben.				PROZENT



# VAN HELSING™



ⓘ Werdet ihr von zwei Seiten attackiert, solltet ihr schnell außer Reichweite springen.



ⓘ Harter Brocken: Frankensteins Monster beweist im Zweikampf Nehmerqualitäten und steckt selbst harte Schlagserien weg. Doch mit der richtigen Taktik fällt auch dieser Bursche.

## Innen gut, außen mit Hut – Vampirjäger Van Helsing macht auf der PS2 eine hervorragende Figur.

**G**raf Dracula und seine Spießgesellen können sich warm anziehen, jetzt kommt Van Helsing! Der Dämonenjäger reist im gleichnamigen Kinofilm "Van Helsing" nach Transsilvanien, um sich dort mit dem Who's who des Horrorfilms anzulegen: Neben dem besagten Obervampir Graf Dracula treiben auch noch Dr. Frankenstein (inklusive selbst zusammengeschraubtem Monster und buckligem Gehilfen Igor) und der Wolfsmensch ihr Unwesen.

Bei einem dermaßen starken Aufgebot an Unholden ist klar, dass Van Helsing mit ein paar angespitzten Holzpflocken nicht weit kommen wird. Sein Arsenal ist auf dem neuesten Stand der Technik und flößt selbst abgebrühten Action-Spezialisten Ehrfurcht ein: Unter anderem reißt eine Art dampfbetriebener Schnellfeuerarmbrust im wahrsten Sinne des Wortes Löcher in die Horden der Untoten.

### Helsing May Cry

Untote? Coole Waffen? Da drängt sich doch eine Spielumsetzung geradezu auf. Und so erscheint am 14. Mai "Van Helsing" unter anderem auch für PlayStation2. Ihr schlüpft – wie könnte es anders sein – in die Haut des furchtlosen Van Helsing und legt euch in 13 Levels mit den fauligen Bewohnern Transsilvaniens an.

Der Vergleich mit Capcoms "Devil May Cry" liegt nahe. Denn auch Van Helsing spaziert mit aufgestellter Waffe durchs Level und ballert im Dauerfeuer und mit automati-

PS2 Genrekonkurrenten			
Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Castlevania <i>Auch hier durchstreift ihr als Vampirjäger ein gruseliges Schloss. Außerdem könnt ihr zaubern.</i>	Konami	03/2004	86%
Devil May Cry <i>Dämonenjäger Dante mischt – ihr ahnt es bereits – ein Schloss und seine teuflischen Bewohner auf.</i>	Capcom	01/2002	88%
Devil May Cry 2 <i>Achtung, Finger weg! Der zweite Teil von Dantes Abenteuer ist schwächer als erwartet.</i>	Capcom	04/2003	78%







Der Balken unten am Bildschirmrand zeigt die Lebensenergie des anvisierten Gegners.

Gegen diese flinken Flattermänner wehrt ihr euch am besten mit der Schrotflinte.



Schweres Kaliber: Mit dem Elefantentöter stellt ihr euch dem Wolfsmenschen Velkan. Allerdings ist die Waffe nicht leicht zu finden. Aber zur Not geht's auch ohne...

Bossparade: Der Wolfsmensch, geflügelte Dämonen und noch mal Frankenstein.

scher Zielfunktion alles weg, was ihm vor den Lauf kommt. Anfangs genügt ein Pistolen-Paar. Die beiden Ballermänner spucken einen konstanten, wenngleich auch nicht allzu schnellen Strom an Bleikugeln aus.

Wenn es eng wird, könnt ihr in einen zweiten Feuermodus schalten. Dabei richtet ihr mit jedem Treffer noch mehr Schaden an, verbraucht aber auch Waffenenergie, die ihr anschließend in den normalen Gefechten mühsam wieder aufladen müsst.

## Schwere Wirkungstreffer

Richtig zur Sache geht's erstmals, sobald ihr eure Schrotflinte in der Hand habt. Dieses Monstrum hat zwar eine deutlich geringere Schussfrequenz als die Pistolen, dafür bläst es aber die Gegner regelrecht aus den Socken. Und das ist wörtlich zu nehmen: Bei Treffern aus kurzer Distanz wirft es eure Gegner zu Boden, und ihr könnt sie in Ruhe mit Blei eindecken, bevor sie wieder aufstehen. Das ist besonders nützlich gegen flinke Flugmonster.

Ebenfalls recht brauchbar ist die dampfbetriebene Armbrust. Was ihr im Vergleich zur Schrotflinte an Durchschlagskraft fehlt, macht sie durch Reichweite und Schussfrequenz wett.

## Van Helsing – Film und Spiel

Im späten 19. Jahrhundert schickt eine Geheimorganisation den berühmten Monsterjäger Dr. Gabriel Van Helsing (Hugh Jackman) nach Transsilvanien, um Graf Dracula (Richard Roxburgh), dem Wolfsmenschen (Will Kemp) und Franksteins Monster (Shuler Hensley) das Handwerk zu legen. Regie führte Stephen Sommers, der bereits mit "Die Mumie" und "Die Mumie kehrt zurück" seine Vorliebe für actionreiche Interpretationen von Horravorlagen erfolgreich bewiesen hat.

Regie: Stephen Sommers  
Kinostart: Mai 2004  
EINSCHÄTZUNG: ★★★★★ (4/5)



Van Helsing (Hugh Jackman) beeindruckt die Damen mit seinem Schießprügel.

### Van Helsing – Das Spiel zum Film

Wichtig ist bei einer Filmumsetzung auf PS2 neben den technischen Aspekten auch, wie gut der Film von der Leinwand auf die Konsole gebracht wurde. Unser Fan-Check gibt euch Aufschluss.

Original-Schauplätze:	ja
Original-Schauspieler:	ja
Original-Sprecher:	teilweise
Original-Story:	ja
Zwischensequenzen aus dem Film:	ja
Erscheinungstermin zeitnah zum Film:	ja
Bonusmaterial zum Film mit dabei:	ja

### ATMOSPHÄRE-WERTUNG:

★★★★★ (5/5)



Franksteins Monster ist eigentlich ein ganz Sensibler. Schade nur, dass es keiner merkt.



Draculas Braut hier hingegen ist so durstig wie sie aussieht und beißt auch schon beim ersten Date.





📌 Das verschneite Transsilvanien wurde gut nachgebaut und bietet dem Auge allerlei Abwechslung. In der Mühle im Hintergrund versteckt sich übrigens ein geheimer Abschnitt.

Weiterhin im Waffenarsenal von "Van Helsing" zu finden ist ein vollautomatisches Gatling-Maschinengewehr sowie als versteckte Bonuswaffe ein durchschlagskräftiger "Elefantentöter".

### Erst fragen, dann schießen

Achtung Besonderheit: Die einzelnen Waffen werden nicht unbrauchbar, sobald ihr ein neues Modell gefunden habt. Die Schrotflinte etwa, mit der ihr bereits relativ früh unterwegs seid, bleibt bis weit ins Spiel hinein eine gute Wahl gegen langsame und schwer gepanzerte Feinde. Eine blau leuchtende Energiewaffe, deren ihr etwa ab der Hälfte des Spiels habhaft werdet, ist hingegen gegen jede Form von Geistern einzusetzen. Die Spukgestalten haben den Energieentladungen nichts entgegenzusetzen.

Bei so vielen verschiedenen Ballermännern verwundert es nicht, dass Van Helsing auch im Nahkampf eine kräftige Keule haut. Sein bevorzugtes Instrument: Zwei messerscharfe und schnell rotierende Kreissägeblätter, sozusagen die Black&Decker der Vampirjäger. Im Spiel legt ihr eure Gegner sowohl mit einfachen Schlagkombinationen, als auch mit aufwändigen Finishing-Moves auf die Bretter. Später findet ihr sogar Krummsäbel.

### Gruselwelt voller Details

Solltet ihr einmal nicht damit beschäftigt sein, die unablässig anstürmenden Horden des Grafen Dracula ins Jenseits zu schicken, könnt ihr euch an der durchaus gelungenen Optik erfreuen. Die Entwickler haben das Flair des Films gut eingefangen und schicken euch auf eine Reise durch das verschneite Transsilvanien. Die opulente Grafik hat jedoch wie so oft ihren Preis: Die Ka-

meraperspektive ist nämlich festgelegt und kann von euch nicht beeinflusst werden. Meist seht ihr eine Szene aus einem festen Blickwinkel, wenn ihr weit genug an den Bildschirmrand lauft, schwenkt die Kamera in eine neue Position und verharrt auch dort wieder fest. Oder aber das Spiel schaltet gleich auf eine neue Einstellung um, was euch die Orientierung nehmen kann – "Resident Evil"-Veteranen kennen das.

Die Steuerung eures Helden funktioniert problemlos. Obwohl der PlayStation2-Controller komplett belegt ist, kommen auch Einsteiger sofort zurecht. Gegner anvisieren und den Abzug durchdrücken kann jeder nach zwei Sekunden. Spätestens bei eurem ersten Bosskampf solltet ihr euch aber auch mit nützlichen Details wie Ausweichrollen zur Seite und kombinierten Sprungattacken vertraut machen.

Nach und nach rücken euch nämlich Franksteins Monster, dessen buckliger Diener Igor, der Wolfsmensch, drei übel gelaunte Bräute Draculas sowie diverse andere Gestalten auf die Pelle. Mit ausreichend Geduld und Spucke knackt ihr aber auch diese Hindernisse...

👉 TOBIAS SCHWEIKL



📌 Die Kamera hält starr auf das Geschehen und kann nicht justiert werden.

## PS2 Meinung

### TOBIAS SCHWEIKL



Ich gestehe, dass mich das Thema gepackt hat. Ein cooler Held, noch coolere Waffen und eine Horde ganz und gar nicht cooler Bösewichter – das ist der Stoff, aus dem Action-Träume sind. Und weil das Ganze noch dazu in ein technisch sauberes Ballerspiel verpackt ist, gehe ich immer wieder gerne auf Vampirjagd.

Fairerweise muss man sagen, dass hinter der protzigen Fassade nicht allzu viel Tiefgang steckt. Aber eigentlich erwartet man das auch gar nicht. Feuer frei!

### CARSTEN GRAUEL



Das ist besser als erwartet! In der Regel packt man solche Filmumsetzungen ja nur mit der Kneifzange an. Doch im Fall von "Van Helsing" vereinen sich eine taufrische und zugkräftige Lizenz mit einem technisch sauberen Spiel, das zudem durch etliche nette Details unterhält. Unser Redaktionsfavorit: Schafft man es, ein Level mit Hut auf dem Kopf zu beenden, gibt's einen lobenden Vermerk in der Endabrechnung. Fazit: Tolle Unterhaltung!

### MARKUS HÄBERLEIN

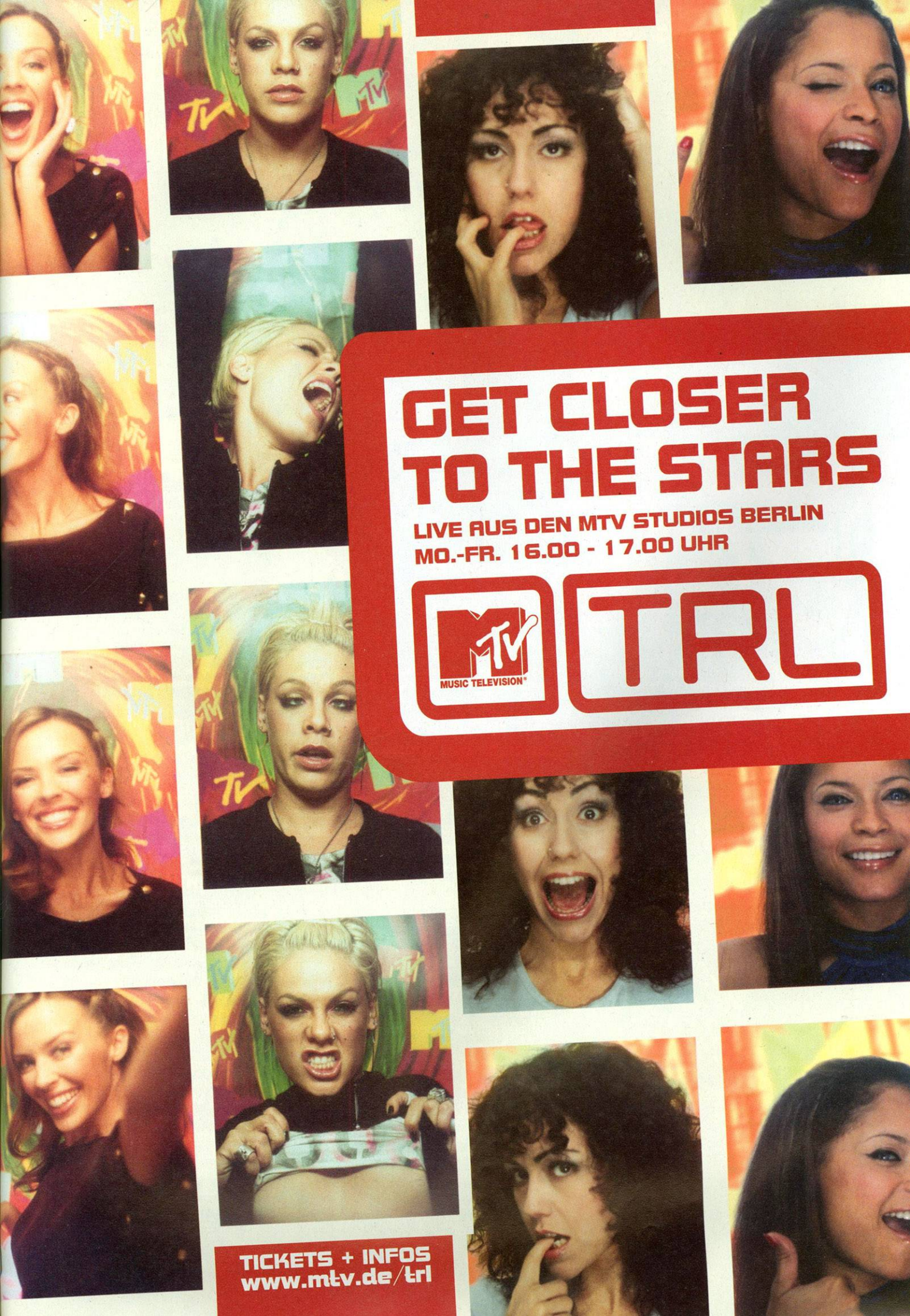


Dracula, Frankenstein, der Wolfsmensch... bei "Van Helsing" wird alles aufgefahren, was in der Horror-Literatur Rang und Namen hat. Heraus kam allerdings ein Spiel, das weniger gruselig denn actionreich ist. Und genau deshalb könnte es sein, dass etliche Vampirjäger den Knoblauch recht früh an den Nagel hängen. Technisch ist's aber schon recht gut, auch wenn so manche Kameraeinstellung etwas unglücklich gewählt wurde. Wer Action mag, räumt hier aber richtig ab.

## PS2 Testergebnis

VAN HELSING		Action	Alter: ab 16	
Hersteller: VUIP	Entwickler: Saffire	Erscheint: Mai 2004	Preis: ca. 50 Euro	
1 Spieler, Mem Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, 50/60Hz, Filmtrailer		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS	
POSITIV ⚡ Intuitive Steuerung ⚡ Leichter Einstieg ⚡ Spielerisch gehaltvolle Filmumsetzung	NEGATIV ⚡ Steuerung ungenau ⚡ Etwas zu geradlinig ⚡ Kameraperspektiven verwirren manchmal	UMFANG: 8/10	83	
		GRAFIK: 9/10		
		SOUND: 8/10		
Unterhaltsame Action-Ballerei, die das Filmflair gut vermittelt.				PROZENT





# GET CLOSER TO THE STARS

LIVE AUS DEN MTV STUDIOS BERLIN  
MO.-FR. 16.00 - 17.00 UHR



TICKETS + INFOS  
[www.mtv.de/trl](http://www.mtv.de/trl)



# HITMAN

## CONTRACTS



Die Tarnung ist aufgefliegen und die Zielperson eröffnet sofort das Feuer.



Sollte euch die Triaden-Wache in dieser Position entdecken, wird sie sicher augenblicklich Alarm auslösen. Eine Tarnung geht nur durch, wenn Agent 47 sich normal verhält.

**Wer für Geld tötet, kennt keine Regeln! Diese Ansicht hat niemand so verinnerlicht wie Agent 47.**

Agent 47, der perfekte Killer, sitzt in der Falle. Sein Auftrag ist gescheitert, eine Kugel steckt tief in seinem Bauch. Mit letzter Kraft schleppt er sich in ein Zimmer einer billigen Absteige im Pariser Rotlichtviertel. Das Gebäude wird von der Polizei umstellt. Seine Sinne schwinden und in seinen Gedanken vermischte sich die Realität immer mehr mit Taten aus seiner Vergangenheit.

### Ein Höllentrip

Der dritte Teil der "Hitman"-Saga stellt sich also als Aneinanderreihung der schwierigsten Aufträge dar – Agent 47 durchlebt in seinem Todeskampf vieles noch einmal. Dabei wechselt das Spiel ständig zwischen seiner aktuellen Situation in Paris und seinen alten Einsatzorten in aller Welt.

Durch diesen Story-Kunstgriff bleibt "Hitman: Contracts" durchgehend spannend und abwechslungsreich. Jeder der zwölf Levels spielt in einer anderen Umgebung und bietet neue Zielpersonen, die es auszuschalten gilt. So verschlägt es den

Profi auf eine skurrile SM-Party in einen Schlachthof, in eine verschneite sibirische Militärbasis der russischen U-Boot-Flotte und in die engen Straßen von Hongkong.

### Eliminieren mit Hirn

Die Kameraperspektive ist die klassische Third-Person-Ansicht, bei der ihr 47 ständig über die Schultern blickt. Wer lieber in Ego-Sicht spielen will, wechselt durch einen Druck auf den rechten Analog-Stick die Blickrichtung. Besonders wichtig ist die Ego-Perspektive, will man gezielte Schüsse aus größerer Entfernung abgeben. Dann wird ein Fadenkreuz eingeblendet, das genaues Zielen erleichtert.

Ebenso breit gefächert wie die Einsatzziele sind die Möglichkeiten, die Missionen erfolgreich zu beenden. Prinzipiell kann man jederzeit alle Feinde mit reiner Waffengewalt auslöschen und sich blindwütig bis zur Zielperson durchballern. Diese Variante hat auf dem normalen Schwierigkeitsgrad durchaus Aussicht auf Erfolg. Spielt man auf den Stufen "Experte" oder "Profi", sieht die Sa-







☛ Mit dem Scharfschützengewehr wartet Agent 47 auf einen günstigen Zeitpunkt.

che hingegen anders aus. Wer dort zu viel Aufsehen erregt, wird von Kugeln durchsiebt. Hier heißt es geschickt und getarnt vorzugehen!

Jeder Level ist mit der Bewertung "Lautloser Killer" zu meistern. Dies setzt allerdings voraus, dass ausschließlich die Zielperson liquidiert wurde und keine Zivilisten oder Unschuldige ins Gras beißen mussten. Als Belohnung für perfektes Vorgehen wartet am Ende des Abschnitts eine exklusive Waffe.

## Lautloser Killer

Wie ihr dieses Ziel erreicht, steht euch frei. Meistens jedoch gibt es zwei oder drei "Musterlösungen" für den Lautloser-Killer-Rang (siehe Kasten). Doch selbst wenn ihr eine gute Verkleidung tragt, solltet ihr euch möglichst unauffällig verhalten. Schließlich läuft ein Gärtner nicht mit gezückten Waffen herum – ebenso wenig wie ein Koch mit einem Aktenkoffer.

Oft müssen Kontaktpersonen ausfindig gemacht werden, die wichtige Infos zu Ziel oder Umgebung parat haben. So ist Agent 47 in Rotterdam einem Mann auf der Spur, der im Besitz kompromittierender Fotos ist. Euer Auftraggeber will diese

☛ Die französische Polizei denkt noch immer, dass sich der Hitman im Hotel versteckt hält...

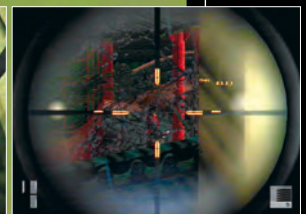
☛ Auf der SM-Party in der Metzgerei trifft man auf so manch schräge Typen.

## Drei Wege, ein Ziel: So läuft eine Mission ab...

Anhand der achten Mission, Drachenjagd, stellen wir die unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten für ein Level vor. Agent 47 muss in diesem Level einen Boss der Triaden ausschalten. Der Mann hält sich allerdings gut bewacht in einem Park auf. Es gibt drei Wege, ihn zu beseitigen...

### 1. Tod aus dem Hinterhalt

Agent 47 schaltet zunächst eine Wache aus, um die Feuerleiter eines Gebäudes hinaufzuklettern. Von dort aus ist es ein Leichtes, den Triaden-Anführer mit dem Scharfschützengewehr ins Visier zu nehmen. Bei der Flucht aus dem Gebiet muss man jedoch die Ruhe bewahren.



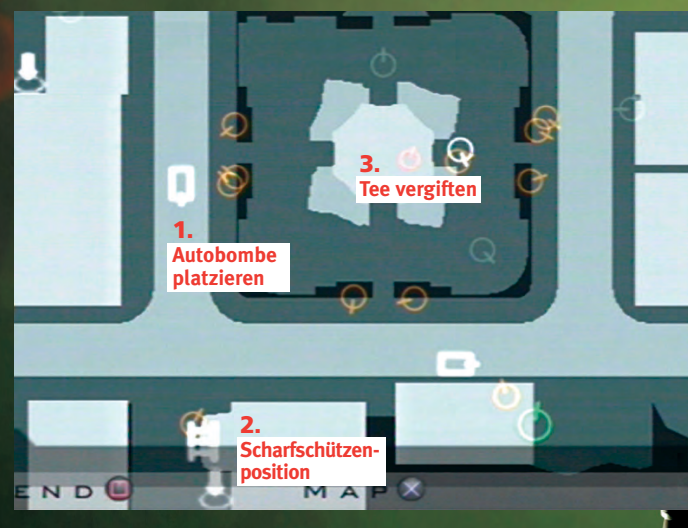
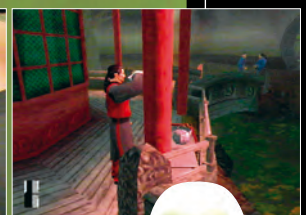
### 2. Tod auf Knopfdruck

In einem Gebäude findet der Hitman eine Bombe samt Fernzünder. Als Triaden-Mitglied getarnt, platziert er den Sprengsatz an der Limousine der Zielperson. Nun muss er noch einen Alarm unter den Wachen auslösen, um so den Anführer zur Flucht zu veranlassen. Sitzt er im Auto, braucht es nur noch einen Knopfdruck.



### 3. Der Mörder ist immer der Gärtner

Eine etwas nervenaufreibende Angelegenheit ist das Vergiften des Tees. Zunächst muss Agent 47 in der Kanalisation Rattengift besorgen und sich anschließend als Gärtner tarnen. Jetzt den passenden Augenblick abwarten, den Tee vergiften und sich unauffällig zum Fluchtpunkt bewegen.







❗ Wenn die Tarnung aufgefliegen ist, muss Agent 47 zu durchschlagenderen Mitteln greifen: Mit den beiden Uzis räumt er auf dem Hof eines britischen Anwesens auf.

unbedingt zurück. Dummerweise wisst ihr zunächst nicht, um wen es sich handelt und müsst daher bis auf weiteres aus der Ferne alle potenziellen Verdächtigen beschatten.

### Tödliche Improvisation

Natürlich braucht ein gewiefter Killer ein entsprechendes Waffenarsenal, seien es nun einfache Pistolen, Revolver oder Maschinengewehre. Mit dem passenden Schalldämpfer können die Knarren auch lautlos abgefeuert werden. Habt ihr allerdings keinen Schalldämpfer zur Hand, tut es auch ein Kissen! Nach diesem Muster kann Agent 47 einige Gegenstände zweckentfremden. Fleischerhaken, Billardqueues oder ein Schürhaken lassen sich ebenso perfekt als Waffe nutzen. Doch er setzt ebenso Gift, Bomben oder Fallen ein. Fliegt ein gefüllter Benzinkanister auf einen brennenden Kamin, sorgt auch er für eine tödliche Explosion.

Mit einem Druck auf die linke Schultertaste aktiviert man die Karte. Sie zeigt den kompletten Missionsbereich mit allen wichtigen Orten und allen darin befindlichen Personen. So ist es ein Leichtes, das Vorgehen zu planen und die Laufwege der Wachen zu

studieren. Die Karte wird in Echtzeit gezeigt. Man sollte sie also nur dann länger betrachten, wenn Agent 47 sicher steht und seine Tarnung nicht auffliegen kann.

Grafisch ist "Hitman: Contracts" fast perfekt. Die von IO-Interactive entwickelte Glacier-Engine zaubert Dutzende von Personen ohne Ruckler auf den Schirm. Darüber hinaus wurden die Levels mit vielen optischen Details ausgestattet. Seien es nun Lampions, die die Straßen von Hongkong in buntes Licht tauchen, oder an Fleischerhaken aufgehängte Schweine in einer Metzgerei. Einziger Kritikpunkt sind die manchmal ungelungenen Animationen des Hitman; etwa bei Drehungen auf engstem Raum.

Die Soundkulisse ist schlicht hervorragend. Gerade die abwechslungsreiche aber dezente Musikuntermalung sorgt in Verbindung mit der professionellen Sprachausgabe für perfekte Atmosphäre. Sprechen die Leute in Rotterdam holländisch und in Paris französisch, sind die Chinesen sprachlich auch unschwer als solche zu erkennen. Man fühlt sich direkt im Land des Geschehens. Ganz zu schweigen von den coolen Waffen-geräuschen – hier passt (fast) alles.

➔ SWEN HARDER



❗ 47 überlistet zunächst die Wachen, um dann die Suppe des Oberst zu "verfeinern".

### PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Splinter Cell	Ubisoft	05/2003	91%
Sehr spannender und spielerisch brillanter Spionage-Thriller mit packender Atmosphäre.			
MGS 2: Substance	Konami	04/2003	90%
Spielerisch aufgewerteter zweiter Teil des kultigen Agenten-Abenteuers. Snake ist eine Klasse für sich!			
Hitman 2	Eidos	12/2002	81%
Adrenalinschübe und Spannung – für Actionfans, die gerne schleichen und meucheln, ein Muss!			


### PS2 Meinung

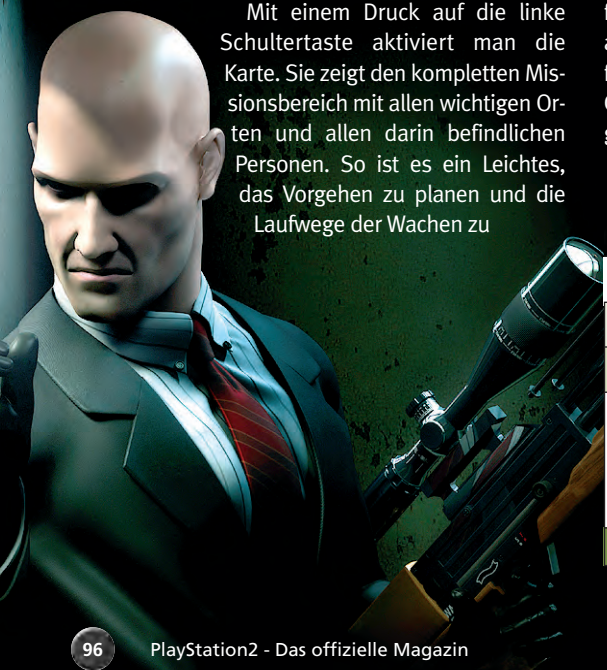


Ärgerlich sind bei "Contracts" dieselben Fehler wie noch beim Vorgänger. Die Gegnerintelligenz ist teilweise nicht nachvollziehbar und die überladene Steuerung trübt den Gesamteindruck. Doch diesmal holen das abwechslungsreiche Leveldesign, die intensive Atmosphäre und die fast perfekte technische Umsetzung die Kastanien aus dem Feuer! Außerdem bietet "Contracts" durch die flexiblen Lösungswege große Spieltiefe und bis man alle Missionen als "Lautloser Killer" abgeschlossen hat, vergehen viele spannende Stunden. Ganz klar: Das neue "Hitman" ist der bislang beste Teil der Action-Serie.



### PS2 Testergebnis

HITMAN: CONTRACTS		Stealth-Action	Alter: ab 18		
Hersteller: Eidos	Entwickler: IO Interactive	Erscheint: erhältlich		Preis: ca. 60 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, 50/60Hz		STEUERUNG: 6/10		SPIELSPASS	
POSITIV 🔴 Viele Lösungswege 🔴 Packende Atmosphäre 🔴 Perfektes Vorgehen ist eine Herausforderung	NEGATIV 🔴 Animationen unsauber 🔴 Überladene Steuerung 🔴 Gegnerintelligenz nicht ganz ausgereift	UMFANG: 8/10		86	
		GRAFIK: 9/10			
		SOUND: 9/10			
Mitreißende Agenten-Schleich-Action mit Killerinstinkt.				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



# Knights of the Temple: <sup>Infernal</sup> Crusade

Ihr wollt ein Hack'n'Slay, aber eines mit anspruchsvollen Kämpfen? Dann ist dieses mittelalterliche Abenteuer die richtige Wahl.



☛ Das Gebet Salutaris heilt augenblicklich eure Wunden – sehr nützlich!



☛ Vor allem im Kampf gegen mehrere Widersacher müsst ihr Geschick beweisen. Oft werden eure Angriffe geblockt oder gar gekontert. Blindes Tastenhämmern führt schnell zum "Game Over".

England zu Zeiten der Inquisition: Der hoch angesehene Lord Bischof von Belmont hat Adelle entführt, ein Mädchen mit übernatürlichen Kräften, um mit ihrer Hilfe die Pforten zur Hölle aufzustoßen. Als der junge Tempelritter Paul davon erfährt, macht er sich auf die Suche nach der holden Maid. Die Spur des Bischofs führt ihn durch ein kleines englisches Dorf zu einer alten Stadt im nahen Osten, weiter nach Jerusalem und schließlich direkt in die Hölle.

## Auch ein Ritter lernt dazu

Mit dem Schwert fest in beiden Händen kämpft ihr euch durch ganze Horden von Gegnern, darunter durchgedrehte Mönche, gerüstete Wachmänner, osmanische Säbelschwinger und sogar blutrünstige Dämonen. Wenn ihr eure Umgebung aufmerksam inspiziert, entdeckt ihr neue, stärkere Mordinstrumente. 14 Schwerter, vier Streitkolben, sieben Äxte und drei Bögen findet ihr auf eurem Ein-Mann-Kreuzzug. Allerdings könnt ihr von jeder Waffengattung immer nur ein Exemplar mit euch führen.

Paul beherrscht zwei verschieden starke Schläge, die sich zu einfachen 3- oder 4-Hit-Kombos verketteten lassen. Mit der Zeit erlernt ihr automatisch neue Kombos, daneben

Spezialangriffe und göttliche Kräfte, mit denen ihr mehrere Gegner niederwerft, deren Deckung durchbrecht, einen Blitzregen niederprasseln lasst oder eure Lebensenergie auffüllt. Gerade in den späteren Levels, in denen normale Feinde, aber auch Endgegner immer klüger werden, sind solche Moves und Zaubersprüche überlebenswichtig.

Damit ihr der Metzelei nicht so schnell überdrüssig werdet, müsst ihr zwischen- durch einige simple Rätsel lösen. So zerschießt ihr mit Pfeil und Bogen zwei Seile, um eine Zugbrücke herabzulassen, oder ihr dreht an einem Zahnradmechanismus, um ein Tor zu öffnen.

➔ CARSTEN GRAUEL

## PS2 Meinung



"Knights of the Temple" hat mich positiv überrascht. Die Kämpfe sind taktisch anspruchsvoller als erwartet und bei den Animationen von Held und Feind hat TDK ganze Arbeit geleistet. Auch die Kombos und Spezialattacken sorgen dafür, dass ihr am Schwert bleibt. Das ist auch gut so, denn über das Gemetzel hinaus hat "Knights of the Temple" wenig zu bieten. Die "Rätsel" sind simpel, die Levels absolut linear und Erfahrungspunkte gibt's auch nicht. Egal: Wenn euch das alles nicht sonderlich stört und euch technisch saubere Gefechte genügen, werdet ihr mit diesem Titel eure Freude haben.

## PS2 Testergebnis

KNIGHTS OF THE TEMPLE: INFERNAL CRUSADE		Action	Alter: ab 16	
Hersteller: TDK	Entwickler: Starbreeze	Erscheint: erhältlich		Preis: ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG:	7/10	SPIELSPASS
POSITIV 👉 Tolle Animationen 👉 Atmosphärische Levels 👉 Ordentlicher Umfang, Zweispieler-Modus	NEGATIV 👉 Leichte Kameraprobleme 👉 Wenig Abwechslung 👉 Wird im späteren Verlauf recht schwer	UMFANG:	7/10	77
		GRAFIK:	8/10	
		SOUND:	8/10	
		Spielerisch etwas dünnes, aber motivierendes Hack'n'Slay.		



"Eines der beängstigendsten Spiele, das je erschienen ist."

C&VG

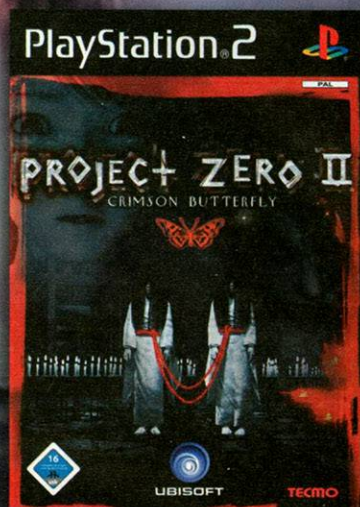
# PROJECT ZERO II

CRIMSON BUTTERFLY



"Sehr gutes Survival-Horror-Adventure  
mit abgefahrenem Kampfsystem und  
gruseliger Atmosphäre."

Playzone 03/04



Sequel to the most frightening game of all time.  
**WARNING**  
Do not play this game alone!

**TECMO**



**UBISOFT**



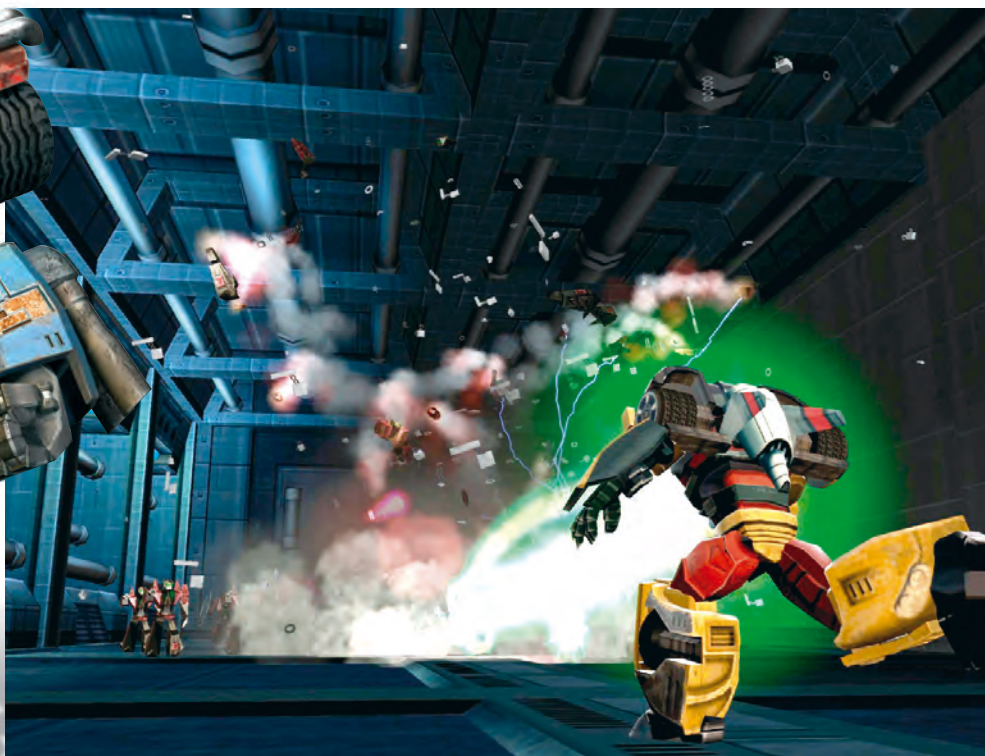
PlayStation 2

[www.projectzero2.com](http://www.projectzero2.com)



# Transformers

Im Universum der Transformers tobt ein verheerender Krieg. Ihr steuert drei heroische Autobots durch die Schlacht – eure Lage ist nahezu aussichtslos!



🔊 Hot Shot in Aktion: Wenn ein Autobot loslegt, bleibt kein Stein auf dem anderen.

Immer wieder mal werden Spiele angekündigt, von denen man sich wenig verspricht. "Transformers" ist so ein Kandidat. Erstens handelt es sich um ein Lizenzspiel, was Skepsis rechtfertigt. Zweitens haben die Verwandlungsroboter in den zurückliegenden 20 (!) Jahren stark an Popularität eingebüßt. Umso überraschter waren wir vor einigen Monaten von der Vorabversion, die mit furioser Action beeindruckte.

Ihr schlüpft in die Metallhülle von einem von drei Kampfrobootern. Optimus Prime, Hot Shot und Red Alert unterscheiden sich nicht nur in ihren Statuswerten, sondern können sich auch in unterschiedliche Vehikel verwandeln. Während Anführer Optimus Prime als mächtiger Truck durch die Levels pflügt, düst ihr mit Hot Shot in Form eines flotten Sportwagens durch die Gegend.

## Tapfere Autobots

Alle drei Helden gehören zu einer Transformers-Rasse, den so genannten Autobots, die schon seit ewigen Zeiten im erbitterten Kampf gegen die abgründig bösen Decepticons verhaftet ist. Nach schmerzhaften Rückschlägen stehen die Autobots am Rande der Niederlage. Die letzte Hoffnung sind die Mini-Cons, die dritte

Roboter-Rasse. Diese kleinen Gesellen sind vor dem Konflikt zwischen Autobots und Decepticons auf die Erde geflüchtet. Trotz ihrer bescheidenen Ausmaße sind sie in der Schlacht der Schlüssel zum Sieg, verleiht doch jeder Mini-Con seinem Finder eine neue Spezialfähigkeit. Vor jeder der acht Missionen, die nicht nur auf der Erde, sondern auch im Weltall spielen, entscheidet ihr euch für einen Autobot. Anschließend geht's per Warp-Tor ab aufs Schlachtfeld.

## Grafikgranate

Schon im ersten Level – einem lausichigen Areal am Amazonas – fällt die fantastische Optik auf, die mit üppiger Vegetation und genialer Fernsicht verwöhnt. Bei heftigen Gefechten kommt es zwar zu Slowdowns, diese stören aber kaum.

Ihr lenkt euren Autobot aus der Schulterperspektive mit dem linken Analog-Stick, während der rechte zum Zielen eingesetzt wird. Um große Distanzen zu überwinden, verwandelt ihr euch vorübergehend in eure Fahrzeug-Form, könnt dann aber nicht schießen. Aber auch wenn ihr per Pedes mit der Wumme im Anschlag unterwegs seid, merkt ihr schnell, dass ihr mit eurem schwachen Standard-Laser auf Dauer nicht überle-



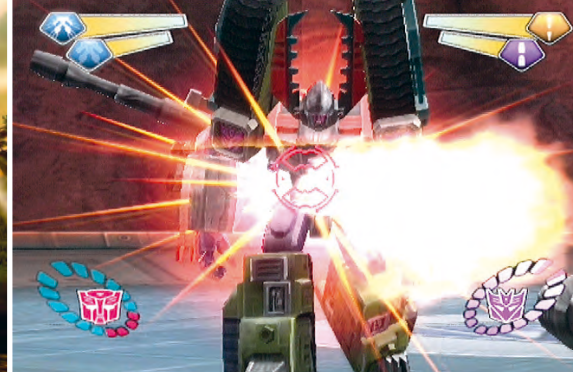
🔊 Aus sicherem Abstand nimmt Optimus Prime einen Trupp Decepticlones aufs Korn.

ben könnt. Die Roboter-Armeen der Decepticons sind nämlich nicht nur zahlreich, sondern auch recht clever.

## Kleine Geheimwaffen

Hier kommen die Mini-Cons ins Spiel: Über das gesamte Spiel verteilt findet ihr mehr als 40 der meist schwer bewachten kleinen Helfer. In verschiedenen Kombinationen könnt ihr euch mit bis zu vier Exemplaren gleichzeitig aufrüsten. Neben neuen Waffensystemen und Defensiv-Upgrades bekommt euer Autobot durch bestimmte Mini-Cons sogar völlig neue Fähigkeiten. So könnt ihr durch deren Hilfe merklich höher springen oder Gleitflüge durch die riesigen Areale starten, die ohne merkliche Lade-

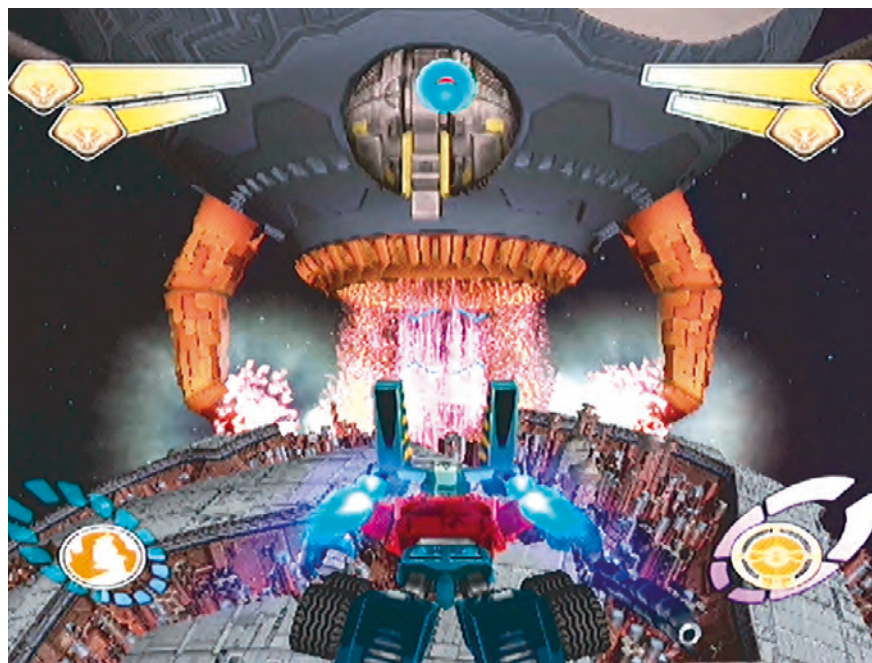




🔊 **Luftangriff!** Auch bei eisigen Temperaturen gehts in Transformers richtig heiß her.

🔊 **Idyllisch:** Optimus Prime bleibt leider keine Zeit, den Sonnenuntergang zu genießen.

🔊 **In der Ego-Perspektive** könnt ihr in mehreren Stufen an eure Feinde heranzoomen.



🔊 **Zu Wasser, zu Lande und in der Luft:** Am Ende des Spiels ist euer Autobot so gut ausgerüstet, dass er einen Angriff auf Cybertron, den Heimatplaneten der Transformers, fliegen kann.

pausen über den Bildschirm flimmern. Die gigantischen Welten bringen aber auch einen unnötigen Nachteil mit sich: Gelegentlich verliert ihr die Orientierung und damit den nächsten Zielpunkt aus den Augen. Ein Pfeil, der euch den richtigen Weg weist, oder eine Übersichtskarte hätten leicht Abhilfe schaffen können.

## Höllisch schwer

Ein weiterer Kritikpunkt ist der trotz Einstellmöglichkeit und mehreren Speicherpunkten innerhalb der Levels immens hohe Schwierigkeitsgrad. Ihr bekommt es nicht selten mit mehr als 20 schwer bewaffneten Robotern gleichzeitig zu tun und geht trotz einwandfreier Steuerung hoffnungslos unter. Nicht nur Einsteiger werden selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad hart zu kämpfen haben. Frust kommt aber nur selten auf, besonders die bombastische Präsentation motiviert dann doch immer wieder zu einem neuen Versuch.

Habt ihr euch ans Ende eines Levels geballert, erwarten euch spektakuläre Endgegner. Decepticon Tidal Wave beispielsweise liegt vor Kampfbeginn als riesiges Schlachtschiff vor Anker und verwandelt sich in einen 300 Meter großen Transformer!

Wer die Levels gewissenhaft absucht, findet neben den Mini-Cons auch noch Data-Cons, die interessantes und teilweise sehr witziges Bonusmaterial wie Artworks und Werbevideos freischalten. Noch mehr gefreut hätten wir uns allerdings über einen Mehrspieler-Modus, der es leider nicht ins Spiel geschafft hat.

➔ **FABIAN KÄUFER**




## PS2 Meinung



Besonders in technischer Hinsicht ist den Entwicklern ein großer Wurf gelungen, selten hat man auf der PS2 optisch ähnlich beeindruckende Levels gesehen. Die gelegentlichen Ruckler lassen sich angesichts der grafischen Pracht leicht verschmerzen. Spielerische Tiefe erhält die fulminante Ballerei durch die vielen Mini-Cons. Wer alle Geheimnisse entdecken will, muss zuvor bewältigte Areale mit neu erworbenen Fähigkeiten erneut absolvieren – das hält die Langzeitmotivation hoch. Nur die Schwierigkeitsgrade hätten besser ausbalanciert werden müssen, für Einsteiger ist "Transformers" äußerst schwer.

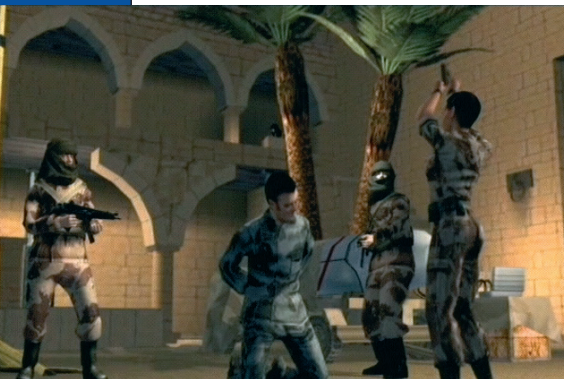
## PS2 Testergebnis

TRANSFORMERS		Action	Alter: ab 12	
Hersteller: Atari	Entw.: Melbourne House	Erscheint: 06.05.2004	Preis: ca. 50 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, komplett deutsch, 16:9, 50/60Hz, Dolby Pro Logic 2		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS	
POSITIV 🔊 Spektakuläre Action 🔊 Erstklassige Grafik 🔊 Viele neue Fähigkeiten durch die Mini-Cons	NEGATIV 🔊 Ausgesprochen schwer 🔊 Orientierungsprobleme 🔊 Kein Mehrspieler-Modus	UMFANG: 8/10	85	
		GRAFIK: 9/10		
		SOUND: 8/10		
Opulent präsentiertes und sehr forderndes Action-Feuerwerk.				PROZENT



# Alias

**Doppelleben: Studentin Sidney**  
erledigt gefährliche Undercover-Aufträge für die CIA.



🔊 Das Knacken von Schlössern erfolgt als kleine Geschicklichkeitsaufgabe.



🔊 Knallhart: Die agile Sidney lässt ihren Feinden im Nahkampf keine Chance. Die farbigen Kreise am Boden zeigen euch die verbleibende Energie dieser beiden Bösewichter an.

Die Fernsehgewohnheiten des deutschen Publikums sind schon etwas befremdlich: Während bei jeder noch so anspruchslosen Möchtegern-Comedy Millionen vor der Glotze sitzen, gehen Perlen wie "Alias" völlig unter. Und so hofft Pro 7 für die unlängst angelaufene zweite Staffel auf bessere Quoten – und Acclaim bringt derweil das Spiel zur Agentenserie.

## Riskanter Nebenjob

Ihr übernehmt die Rolle von Hauptcharakter Sidney Bristow, einer jungen Studentin, die als Doppelagentin für den amerikanischen Geheimdienst CIA arbeitet.

In den nur sechs Missionen des Spiels, die aber ausgesprochen umfangreich daherkommen, reist ihr rund um den Globus. Ihr befreit einen Wissenschaftler aus einem rumänischen Irrenhaus oder entschärft Bomben in Saudi-Arabien.

Nach den Missionsbesprechungen, in denen ihr hübsche Render-Abbilder der Seriendarsteller bestaunen dürft, schleicht und klettert ihr in bester "Splinter Cell"-Manier durch die abwechslungsreichen Schauplätze. Wie es sich für einen Top-Agenten gehört, nutzt ihr allerlei technischen Schnickschnack wie Hacker-Modem, Schneidprisma

und DNS-Scanner. Tappt ihr versehentlich einmal ins Sichtfeld eines Feindes, kommt es zum Kampf. Schläge, Tritte und Würfe gehen relativ leicht von der Hand und da ihr die bösen Buben auch entwaffnen könnt, sind selbst größere Handgemenge kein nennenswertes Problem.

Zieht ihr doch mal den Kürzeren, ergreift ihr kurzerhand die Flucht, denn eure Gegner nehmen ihren Job scheinbar nicht sehr ernst und verfolgen euch in der Regel nicht einmal in den nächsten Raum. Das mag nicht sonderlich realistisch sein, gönnt aber auch ungeübten Spielern schnelle Erfolgserlebnisse und trägt zum Spaßfaktor bei.

🗨️ FABIAN KÄUFER

## PS2 Meinung



**Agenten-Azubis aufgepaßt:** Anders als beispielsweise beim bockschweren "Splinter Cell" muss in "Alias" nicht jeder Schritt penibel geplant werden.

In den späteren Levels müsst ihr zwar auch überlegt vorgehen, doch generell verzeiht das Spiel relativ viele Fehler. Selbst eure Energie füllt sich nach einiger Zeit von selbst wieder auf. Profis werden sich bei sexy Sidneys Abenteuer also unterfordert fühlen, doch gerade Genre-Einsteiger werden ihren Spaß haben. Fans der Serie freuen sich zudem über die gute, seriennahe Story und die vielen Zwischensequenzen, welche die Atmosphäre der Vorlage gut einfangen.

## PS2 Testergebnis

ALIAS		Stealth-Action		Alter: ab 12	
Hersteller: Acclaim		Entwickler: Acclaim		Erscheint: Erhältlich	
Preis: ca. 60 Euro		1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe dt., Text dt., Dolby Pro Logic II			
POSITIV		NEGATIV		STEUERUNG: 8/10	
⚡ Viel Abwechslung		⚡ Für Profis zu leicht		SIELSPASS	
⚡ Einsteigerfreundlich		⚡ Clipping-Fehler		UMFANG: 7/10	
⚡ Gute Lokalisierung und Originalsprecher		⚡ Durchwachsene Gegnerintelligenz		GRAFIK: 7/10	
				SOUND: 8/10	
Unkomplizierte und ordentlich präsentierte Stealth-Action.				78	
				PROZENT	



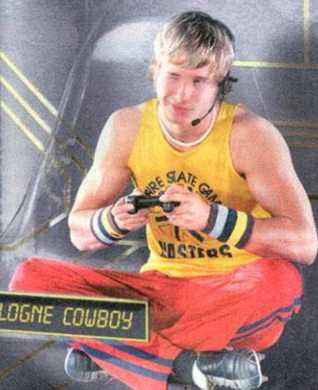


# PLAYSTATION 2 NETWORK-GAMING

GET NEW  
**FRIENDS**  
TO PLAY WITH.



LITTLE MERMAID



COLOGNE COWBOY



BIG BEN BENNY

 **WARNING**  
CHOKING HAZARD. SMALL PARTS.  
NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS.

Mit PlayStation®2 Network-Gaming gibt es neue Freunde inklusive. Einfach den Netzwerk-adapter aktivieren und sofort online mit tausenden neuen Leuten in ganz Europa spielen.



FUN.  
ANYONE?

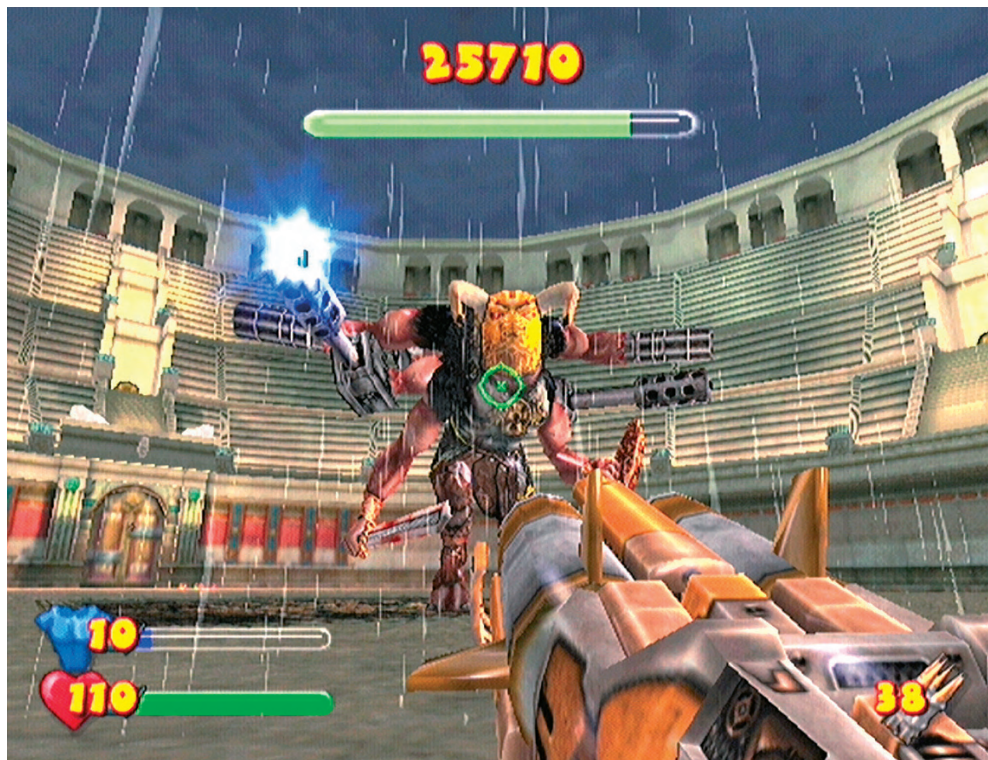


# Serious Sam: Next Encounter

**Super-Kombo-Amoklauf! Mit fetten Wummen und coolen Sprüchen lässt es Ballermann Sam "Serious Stone" nun auch auf der PS2 krachen.**



📌 In einem ordentlichen 3D-Shooter darf eine Kettensäge natürlich nicht fehlen.



📌 In einem römischen Kolosseum kämpft ihr gegen dieses riesige Monster. Spätestens hier werden ungeübte Spieler zum ersten Mal richtig auf die Probe gestellt, denn das Vieh steckt einiges ein.

Nach zwei PC-Auftritten lehrt der abgebrühte Sam nun auch auf der PS2 allerlei außerirdischem Abschaum das Fürchten. Ein missratener Balg des ehemaligen Oberbösewichts Mental scheint aus den Fehlern seines Schöpfers nichts gelernt zu haben und pfuscht in verschiedenen Zeitepochen herum.

Ihr bereist gut 40 Levels, angesiedelt im Alten Rom, im Kaiserreich China und im versunkenen Atlantis. Dabei macht ihr keine Gefangenen: In der Regel müsst ihr ausnahmslos alle abgefahrenen Kreaturen wie mutierte Affen und Feuer speiende Flugdrachen vom Bildschirm putzen, damit sich euch neue Pfade erschließen.

Was "Serious Sam" von seinen zahlreichen Genre-Kollegen abhebt, ist weniger das eher konventionelle Waffenarsenal, als vielmehr die unglaublich große Anzahl an Feinden, die gleichzeitig auf euch einstürmen. Da speziell die größeren Exemplare viel Blei vertragen, wird das Spiel gelegentlich ziemlich knifflig. Wer nicht mit sehr guten Reflexen geseg-

net ist, bekommt schon auf dem Standard-Schwierigkeitsgrad schnell Probleme.

Leichter geht's als Team im Zweispieler-Modus. Auf geteiltem Bildschirm könnt ihr das komplette Spiel gemeinsam durchspielen. Deathmatch-Fans dürfen sich auch online mit bis zu acht Spielern austoben.

Der technische Eindruck ist zwiespältig. Euren zahlreichen Widersachern sind nur wenige Polygone vergönnt und auch die durchschnittlichen Texturen machen nicht viel her. Einige recht hübsche Innenareale und vor allem der auch bei wildesten Action stets flüssige Spielablauf sorgen insgesamt aber für einen soliden Eindruck.

➔ **FABIAN KÄUFER**

## PS2 Meinung



"Serious Sam: Next Encounter" setzt voll und ganz auf das Erfolgsrezept der PC-Vorgänger und bietet spektakuläre Endlos-Ballereien ohne unnötigen Rätsel- oder Story-Ballast. Besonders der kooperative Zweispieler-Modus per Split-screen und spannende Online-Schlachten machen richtig Laune. Für Einzelkämpfer ist die doch arg anspruchslose Ballerei aber nur bedingt empfehlenswert, Sams Einsatz bietet auf Dauer zu wenig Abwechslung. Wer sich am puristischen Ansatz nicht stört und einfach einen schnörkellosen Ego-Shooter sucht, kann nicht zuletzt dank des günstigen Preises dennoch zugreifen.

## PS2 Testergebnis

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER		Ego-Shooter	Alter: ab 16	
Hersteller: Global Star	Entwickler: Climax	Erscheint: erhältlich		Preis: ca. 30 Euro
1-8 Spieler (Online), Memory Card, analog, Dual-Shock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, 16:9		STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Pausenlose Action ⚡ Online-Modus ⚡ Grafik bleibt jederzeit flüssig,...	NEGATIV ⚡ ...ist aber recht trist ⚡ Fehlende Abwechslung ⚡ Stellenweise frustrierend schwer	UMFANG: 7/10	73	
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 7/10		
Unkomplizierter Ego-Shooter ohne große Langzeitmotivation.				PROZENT





# Deadly Skies 3



❶ Ihr könnt aus drei Perspektiven wählen. Neben der Ansicht von hinten stehen noch eine Cockpit-Sicht und das klassische HUD zur Verfügung.

**R**eady for take-off: Mit "Deadly Skies 3" bringt Konami den jüngsten Spross der virtuellen Flugschau auf die PS2 – Premiere! Als einer von 20 anwählbaren Digi-Piloten nehmt ihr in den Cockpits von mehr als 130 (!) verschiedenen Mühlen Platz – vom lizenzierten Lockheed-Martin-Bomber bis zur wackeligen Propellermaschine aus dem Zweiten Weltkrieg.

Im eigentlichen Spielablauf wird dem Nachwuchspiloten hingegen weniger Abwechslung geboten: Zwar ändern sich Umgebungsgrafik und Missionsbeschreibung regelmäßig, doch im Grunde ballert ihr immer wieder alles nieder, was nicht zu eurer Flugzeugstaffel gehört. Ungewöhnlich ist die Präsentation: Nicht nur, dass euch zwischen den Einsätzen teils minutenlange Textpassagen auf den neuesten Story-Stand bringen. Auch inmitten eines haarsträubenden Dogfights zeigen sich eure Flieger sehr mitteilnehmend und quatschen euch ohne Unterlass die Ohren voll. Am besten konzentriert ihr euch dann auf das anstehende Missionsziel und ignoriert das Gelabere.

Versprühen die ansprechend modellierten Luftvehikel sowie der ungewohnte Manga-Stil anfangs noch eine gewisse Faszination, holen euch Minuspunkte wie das erschreckend lahme Fluggefühl, quälend langwierige Dialoge während der Flüge und eine selten umständliche Menübedienung schnell auf den harten Boden der Tatsachen zurück. Mit einer ernsthaften Simulation haben die tödlichen Himmel zudem nicht viel gemein: Nur Freunde unkomplizierter Arcade-Ballereien dürfen bedenkenlos zugreifen.

➔ WS

## PS2 Testergebnis

### DEADLY SKIES 3

GENRE	Action	STEUERUNG:	5/10
HERSTELLER	Konami	UMFANG:	7/10
ENTWICKLER	Konami	GRAFIK:	7/10
ALTER	ab 12	SOUND:	6/10
PREIS	ca. 60 Euro		

1 Spieler, Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe engl., Text deutsch, Dolby PL II, 50/60 Hz

### SPIELSPASS

<b>POSITIV</b>	<b>NEGATIV</b>
☑ Coole Explosionen	☑ Häufige Text-Orgien
☑ Speicherbare Replays	☑ Öde Luftkämpfe
☑ Reichhaltige Auswahl an schicken Fliegern	☑ Umständliche Menüführung

# 61

Müder Pseudo-Flugsimulator im nervigen Japano-Style.

## MORE GAMES MORE FRIENDS



So schnell findest du mit Network-Gaming neue Freunde: 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?



# Project Zero 2: Crimson Butterfly

**Zwillingspaar auf Geisterjagd:** Mit einer magischen Kamera bannt ihr in einem mystischen Dorf aggressive Spektralwesen auf Fotopapier.



☛ Sobald der Geist im Sucher der Kamera auftaucht, solltet ihr den Auslöser drücken.



Mio, haben wir es nicht versprochen?  
Immer zusammen sein...

☛ Stellenweise kommen die beiden Schwestern nur weiter, wenn sie zusammenarbeiten. Um diese hölzerne Türe zu öffnen, müssen sich beide auf einen im Boden angebrachten Schalter stellen.

**G**heimnisvoller geht es kaum: Die Zwillingschwester Mio und Mayu schlendern durch den Wald, als sie plötzlich zwischen den Bäumen seltsam leuchtende Schmetterlinge fliegen sehen. Als sie den rot glimmenden Flatterwesen folgen, geschieht Seltsames:

Ohne Vorwarnung verdunkelt sich der Himmel und die beiden stehen vor einem verlassenen Dorf. Spätestens an der Schwelle eines zerfallenen Hauses zieht auch beim abgebrühtesten Spieler Gänsehaut auf. Hier spukt es nämlich gewaltig!

## Beklemmende Geisterjagd

Erst wenn ihr als Mio wenige Minuten später die Kamera Obscura findet, dürft ihr euch wieder sicher fühlen. Knipst ihr mit dem Apparat einen fiesen Spuker, wird dem Bösewicht Lebensenergie entzogen.

Außerdem können auf der Kamera so genannte Geistkugeln eingesetzt werden – sie verstärken die Kräfte des Geräts. Neue Objektive verleihen dem Apparat Spezialfähigkeiten, sie machen angreifende Geister langsamer, halten sie ganz an oder stoßen sie ein paar Meter zurück.

Der weitere Spielverlauf darf durchaus mit jenem des Genre-Königs "Resident Evil"

verglichen werden: Ihr steuert Mio durch finstere Häuser, sammelt Gegenstände auf und löst kleinere Rätsel, indem ihr beispielsweise kleine Puppen so verschiebt, dass diese genau auf einem Podest stehen bleiben. Eure Schwester Mayu folgt euch dabei stets automatisch – sie steht aber manchmal störend im Weg. Besonders ärgerlich ist dies, wenn ein Geist angreift und sie zwischen euch und dem Bösewicht bleibt.

Technisch gibt es an "Project Zero 2" nichts auszusetzen. Detaillierte Kulissen beleuchten die Programmierer mit stimmungsvollen Lichteffekten. Auch die fiesen Geister sehen verdammt gruselig aus.

➔ **MARKUS HÄBERLEIN**

## PS2 Meinung



"Project Zero 2" ist eine gute Fortsetzung mit (zu) wenigen Neuerungen. Es ist sicher nicht jedermanns Sache, die Geister aus der Ego-Perspektive mit einer Kamera zu knipsen und sie auf diese Weise zu erledigen – wir können jeden verstehen, der sich in so einer Situation nach einer richtigen Waffe sehnt. Ansonsten jedoch stimmt alles: Geniale Schockeffekte wechseln sich mit einer spannenden Handlung ab, die den Spieler stets am Ball bzw. am Controller hält. Wer sich gerne gruselt und auch mal ohne dicke Ballermänner klar kommt, der findet mit "Project Zero 2" eine interessante Horrorspiel-Alternative.

## PS2 Testergebnis

PROJECT ZERO 2: CRIMSON BUTTERFLY		Horror-Adventure	Alter: ab 16
Hersteller: Ubisoft	Entwickler: Tecmo	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, mehrsprachig		STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV ☹ Grusel-Atmosphäre ☹ Detaillierte Kulissen ☹ Spannende Handlung, geniale Schockeffekte	NEGATIV ☹ Träge Steuerung ☹ Nicht komplett deutsch ☹ Außer der Kamera keine anderen Waffen	UMFANG: 8/10	81
		GRAFIK: 8/10	
		SOUND: 7/10	
Spannendes Grusel-Abenteuer mit wenigen Innovationen.			PROZENT



100% UNABHÄNGIG!

DAS KOMPETENTE MAGAZIN FÜR PLAYSTATION2, PSP UND PSX!

play THE PLAYSTATION

# play

## THE PLAYSTATION

UNZENSIERT  
DVD

110 MINUTEN SPIELZEIT | 50 VIDEOS & SPIELSTÄNDE  
**ALLE TOPHITS AUF DVD!**



XXL-Video-Test  
**RESIDENT EVIL: OUTBREAK**  
Genialer  
Horrorschocker



Erste Spielszenen  
**BURNOUT 3**  
Brillante  
Vollgas-Action



Vietnamkrieg-Spektakel  
**SHELLSHOCK NAM '67**  
...und vieles mehr



**Jetzt  
am  
Kiosk!**

**GRAN TURISMO 4**  
Der PS-starke Test der Prologue-Version. Ein Pflichtkauf für  
alle Rennspiel-Fans & DVD-Bericht

**METAL GEAR SOLID 3**  
Premiere! Unglaubliche Insider-Infos zur Story sowie  
Details zum neuen Kampf- und Tarnsystem

# CALL OF DUTY

## FINEST HOUR

**WELTPREMIERE!**

Wachablösung für Medal of Honor: Das ist die neue WWII-Ego-Shooter-Referenz!  
**TIPPS & TRICKS** **DIE ULTIMATIVE KOMPLETTLÖSUNG ZU HITMAN: CONTRACTS**  
**DIE DETAILLIERTE KOMPLETTLÖSUNG ZU RAINBOW SIX 3**



play The PlayStation ist eine registrierte Marke von CyPress [www.cypress.de](http://www.cypress.de)

**JETZT 3 x PLAY FÜR  
NUR 10 € TESTEN:**

Du sparst über 30 %!  
Tel. 0 18 05 / 90 90 88 (0,12 €/Min)  
Mail: [abo@playplaystation.com](mailto:abo@playplaystation.com)

**WELTPREMIERE!  
CALL OF DUTY**

Wachablösung für Medal of  
Honor: Das ist die neue  
WWII-Ego-Shooter-Referenz!

**EXKLUSIVES  
VIDEOMATERIAL:**

Resident Evil: Outbreak,  
Gran Turismo 4 Prologue,  
Shellshock Nam '67 uvm.

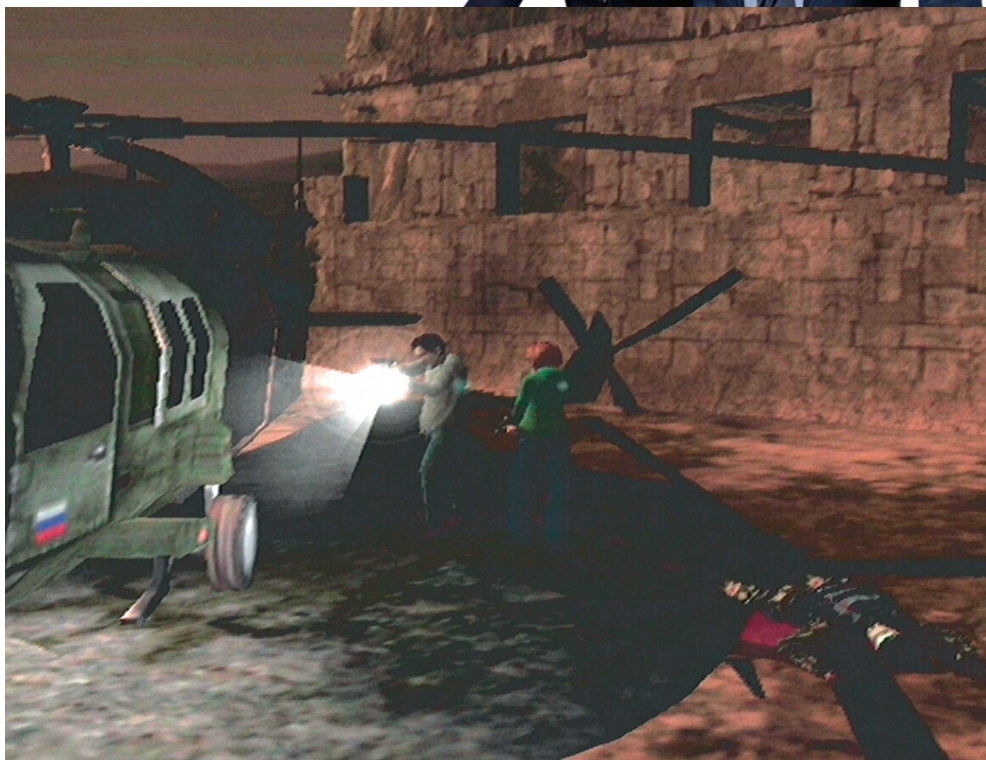


# Akte X: Resist or Serve

Mulder und Scully führt die Suche nach Aliens nun auf die PS2. Erlebt ein Horror-Abenteuer im Stile der Serie.



Massenhaft Extras, wie dieser Trailer zur Serie, werden Akte-X-Fans erfreuen.



Mulder und Scully ganz in ihrem Element: Ein russischer Kampfhubschrauber, der von beißwütigen Mutanten bewacht wird. Was hat das nur zu bedeuten?

Vor fünf Jahren, 1999, feierten Fox Mulder und Dana Scully auf der PSone ihren ersten Videospiel-Einsatz, jetzt erlebt das FBI-Duo ein Comeback. "Akte X: Resist or Serve" basiert auf der 7. Staffel der bekannten Mystery-TV-Serie und verbindet drei spannende Episoden zu einem Horror-Adventure der Marke "Resident Evil".

## Paranormale Phänomene

Wie nicht anders zu erwarten, geht es um Geistererscheinungen, um Aliens und das Geheimnis des schwarzen Öls. Dabei landet ihr erst in einer Kleinstadt in den Rocky Mountains, wo eine Vielzahl seltsamer Morde das FBI auf den Plan gerufen hat.

Abhängig vom gewählten Charakter verläuft das Spiel etwas anders: Schlüpft ihr in die Haut von Agent Mulder, blast ihr die Zombies häufiger mit Pistole oder Shotgun aus den miefigen Latschen. Habt ihr euer Pulver verschossen, prügelt ihr mit Fausthieben und Fußtritten so lange auf die Untoten ein, bis sie auch richtig tot sind. Scully dagegen findet eher Gefallen am Sezieren von Mutanten und hat öfter Knobelaufgaben zu lösen. Beide Handlungsstränge sind miteinander verknüpft.

Ihr seht eure TV-Helden aus festgelegten Positionen, wobei die Kamera teilweise mit-schwenkt. Leider ist die Ansicht nicht manuell justierbar. Viel Zeit verbringt ihr mit der Suche nach Schlüsseln oder Unterlagen. Sinnvoll: Durchstöbert ihr einen Raum oder untersucht ihr eine Leiche, weist ein rotierendes X auf Gegenstände hin. Eure Fortschritte sichert ihr an Speicherpunkten.

Akte-X-Fans freuen sich über die gute Präsentation. Die Stimmen von David Duchovny und Gillian Anderson, der TV-Vorspann sowie der Soundtrack von Mark Snow sorgen für Mystery-Stimmung. Zudem gibts Extras wie Trailer und Storyboards.

➔ ANDREAS SZEDLAK

## PS2 Meinung



Fans dürfen sich freuen, "Akte X: Resist or Serve" bietet grundsolide Horrorkost mit spannender Story und gelungener Präsentation im Stil der Serie. Die Lichteffekte sind schön anzuschauen, die Musikuntermalung und der Surround-Sound sind exzellent. Leider ist auch die starre Kamera ein ziemlicher Horror. So sorgen die ungünstigen Positionen häufig für allzu abrupt angreifende Zombies und Steuerungsprobleme. Ebenfalls mysteriös: Das komplette Spiel ist in Englisch gehalten, es gibt nicht einmal Untertitel. Schaut ihr euch die Serie sowieso lieber im Original an, dürfte euch das natürlich kalt lassen.

## PS2 Testergebnis

AKTE X: RESIST OR SERVE		Horror-Adventure		Alter: ab 16	
Hersteller: Vivendi		Entwickler: Black Ops		Erscheint: 21.05.2004	
				Preis: ca. 40 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe engl., Text engl., 16:9, Dolby Pro Logic II		STEUERUNG: 6/10		SPIELSPASS	
POSITIV		NEGATIV		72	
🔴 Gelungene Präsentation		🔴 Miese Kameraführung			
🔴 Spannende Story		🔴 Einfache Rätsel			
🔴 Vorzüglicher Pro Logic-Surround-Sound		🔴 Spiel komplett in Engl., keine Untertitel			
		UMFANG: 8/10			
		GRAFIK: 7/10			
		SOUND: 8/10			
Solides "Akte X"-Horror-Adventure mit klasse Präsentation.				PROZENT	



# Drakengard

**Gemeinsam stark:** Schwertschwinger Caim und sein Drache legen sich mit dem gemeinen Imperium an und lassen dabei keinen Stein auf dem anderen.



☛ Werdet ihr im Kampfgetümmel eingekreist, haltet ihr euch die tumben Gegner mit schnellen Kombos vom Leib. Hier lässt Square-Enix mit hübschen Lichteffekten die Grafikmuskeln spielen.



What have you done!?



☛ Zyklopen sind zu groß für normale Angriffe – mit denen wird nur der Drache fertig.

**D**a ist Caims Schwester die Inkarnation einer mächtigen Göttin, und dann hat es auch noch das obligatorisch böse Imperium auf sie abgesehen....

So etwas kann man als gestandener Held nicht auf sich sitzen lassen. In der großen Schlacht um die heimatliche Burg schließt der schwer verwundete Recke einen Pakt mit einem Drachen. Zwar hat er jetzt einen mächtigen Verbündeten, dafür jedoch keine Stimme mehr. Aber was soll's? Er will das gegnerische Heer ja nicht mit Argumenten besigen, sondern mit blankem Stahl.

## Ein ungleiches Paar

Das erledigt der Spieler zu Fuß oder auf dem Rücken des roten Schuppentiers: Während ihr im Alleingang mit mächtigen Waffen-Kombos und Magie-Einsatz das Fußvolk haufenweise fällt, nehmt ihr die Blechdosen mit Drachenhilfe von oben ins Visier: Mit Feuerstößen heizt ihr den Knilchen ein.

Auf jeder Karte gilt es, bestimmte Ziele zu erledigen um den Level zu bestehen. Ab und an schwingt ihr euch auch in die Lüfte: Mit einem Zielkreuz peilt ihr gleich mehrere Gegner an und lasst sie den Flammenatem des Drachen spüren. Unterwegs findet ihr immer wieder neue Waffen: Mit dem Jagd-

messer schlagt ihr flink zu und treibt den Kombozähler in die Höhe. Der schwere Streithammer ist dagegen eher langsam, hinterlässt dafür bleibende Eindrücke im Schädel des Gegners. Erfahrungspunkte erhöhen entweder Caims Lebensenergie oder die Angriffskraft des Drachen. Auch verbessert ihr eure Waffenkenntnisse: Setzt ihr das entsprechende Mordwerkzeug lang genug ein, könnt ihr damit mehr Schaden anrichten, längere Kombos ausführen und mehr Magie einsetzen. Um die Endsequenzen zu bewundern, müsst ihr manche Levels mehrmals spielen: Beim erneuten Betreten warten dann neue Missionen auf euch.

➔ THOMAS NICKEL

## PS2 Meinung



Wie sehr der erste Eindruck doch täuschen kann. Was erst aussieht wie dumpfes Gemetzel mit mäßiger Grafik, entpuppt sich nach längerem Spielen als extrem spaßiger Genremix mit überraschend viel Entscheidungsfreiheit. Wollt ihr keine Gegner mehr hacken, setzt ihr auf Fernkampf per Magie. Ist euch auch das zu dröge, röstet ihr die Imperialen mit Drachenatem. Die Fluglevels sind spielerisch simpel, sehen aber zum Teil sehr schick aus und unterhalten gut. Leider sind die Zwischensequenzen bis auf die üppigen Rendersequenzen eher schwach und ihr werdet euch oft fragen, was gerade passiert ist.

## PS2 Testergebnis

DRAKENGARD		Action	Alter: ab 16	
Herst.: Take 2	Entw.: Square-Enix/Cavia	Erscheint: Mai 2004	Preis: ca. 60 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS	
POSITIV 👉 Flotte Spielbarkeit 👉 Großer Umfang 👉 Verschiedene Endsequenzen	NEGATIV 👉 Mäßige Grafik 👉 Schwacher Soundtrack 👉 Unbeholfen erzählte Handlung	UMFANG: 8/10	78	
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 5/10		
Brachiale Drachenprügelei mit spaßigen Flugeinlagen.				PROZENT



# Cy Girls

Mädels an die Front: Passend zu den schönen japanischen Actionpuppen bringt Konami **jetzt ein Action-Videospiel.**



Im Cyberspace: Die Szene erinnert etwas an Segas Rez, ist aber nicht so cool.



Im Screenshot sieht's okay aus: Leider überzeugt die Animation von Revolverheldin Ice in Bewegung nicht. Die Item-Verwaltung erinnert an die von Metal Gear Solid 2.

**B**arbie ist langweilig – auch wenn sich die Plastik-Blondine gerade von ihrem Ken getrennt hat und nach wie vor mit rosafarbenen Pferden, Autos oder Dampfwalzen rummacht. Ice und Aska sind da ungleich gefährlicher. Obwohl sie im Grunde genommen zur Familie der Puppenartigen gehören, lassen sie ordentlich die Waffen sprechen. Konami hat auf Basis der Metal-Gear-Engine schnell mal ein Actionspiel zusammengezimmert.

## Konzern-Krawall

Worum geht's? Ist an sich egal, aber es hat etwas mit Megakonzernen in der Zukunft zu tun, mit denen die beiden Heldinnen den ein oder anderen Hahn zu rupfen haben. Dafür stürmen sie durch Höhlen, Büroanlagen oder den guten, alten Cyberspace, lösen Puzzles und schicken jede Menge Gegner in die ewigen Jagdgründe.

Während die blonde Ice sich bestens auf klein- und großkalibrige Schusswaffen versteht, setzt Aska in bester Ninja-Tradition auf die geschliffene Klinge und ähnliches Schneidwerkzeug.

Aus "Metal Gear" bereits bekannt ist die Möglichkeit, hinter Schränken oder Mauern Deckung zu suchen und für flinke Angriffe

hervorzuschnellen. Viel Taktik ist aber nicht von Nöten, da Gegner meist direkt in die Szenerie gebeamt werden und Verstecken oder gar Schleichen wenig Sinn machen.

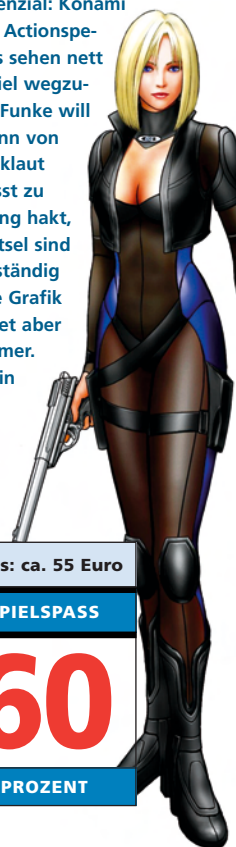
Die Rätsel beschränken sich meist darauf, bereits besuchte Räume erneut zu betreten, um Schalter umzulegen oder Gegenstände mitzunehmen. Damit ihr die Orientierung nicht verliert, könnt ihr per L3-Knopf eine Karte aufrufen, gefundene Items und Sekundärwaffen wählt ihr in Menüs an. Ob ihr Ice oder Aska spielt, bleibt euch überlassen: Wie bei "Devil May Cry 2" liegen zwei DVDs in der Packung – auf der einen ist Ices' Abenteuer, auf der anderen das von Aska.

➔ **THOMAS NICKEL**

## PS2 Meinung



**Verschenktes Potenzial:** Konami ist ein erfahrener Actionspezialist, die Mädels sehen nett aus und es gibt viel wegzupusten. Aber der Funke will nicht überspringen. Auch wenn von überall Zutaten zusammengeklaut wurden, die Aufbereitung lässt zu wünschen übrig. Die Steuerung hakt, die Kamera bockt und die Rätsel sind meist lästig, ebenso wie die ständig nachwachsenden Gegner. Die Grafik ist an sich nicht schlecht, leidet aber unter Monotonie und Geflimmer. So bleibt unterm Strich nur ein durchwachsenes Actionspiel.



## PS2 Testergebnis

CY GIRLS		Action	Alter: ab 16	
Hersteller: Konami	Entwickler: Konami	Erscheint: 07.05.2004		Preis: ca. 55 Euro
1 Spieler, Memory Card, DualShock2, Sprache englisch, Text deutsch, mehrsprachig, 50/60Hz, Dolby P II		STEUERUNG: 6/10		SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Nette Renderszenen 🔴 Deckungs-Feature 🔴 Zwei verschiedene Spielfiguren	NEGATIV 🔴 Hakelige Steuerung 🔴 Fiese Kamera 🔴 Häufig sehr lästige Lauf-Rätsel	UMFANG: 8/10		60
		GRAFIK: 6/10		
		SOUND: 6/10		
Mäßig origineller Action-Eintopf, garniert mit nervigen Rätseln.				PROZENT





# GIGA-FUN

## FÜRS HANDY

SO GENT'S PER SMS:  
SCHICK' DEN TEXT "RRC"  
UND DIE BESTELLNUMMER AN:

**86688**

ZUM BEISPIEL: RRC42043  
(DU BESTELLST PIX NR. 42043)

...ODER BESTELLE DIREKT:

0190

**861486**

☎ : 0900560574 € 3,63/Min ☎ : 0900902318 SFR 4,23/Min

www.  
gigahandy.  
com

## GIGA-GEILE HANDY GAMES

### CHART-BREAKER

- 82387 AUGEN AUF  
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 GENAUSO  
82389 DU HAST MEIN HERZ GEBROCHEN  
82388 WELCOME TO MY ISLAND  
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

### 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 GSZS  
82140 TOM UND JERRY  
81675 FRIENDS  
82168 SOUTH PARK  
81149 ADAMS FAMILY  
82155 COBRA 11  
82146 PIPI LANGSTRUMPF  
82144 LÖWENZAHN  
82150 INSEL M. 2 BERGEN  
82148 CAPTAIN FUTURE  
82147 SESAMSTRASSE  
82140 TOM UND JERRY  
82173 TATORT

DAS GEHT:

FÜR ALLE GÄNGIGEN NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG  
AUSSERDEM: SONY-ERICSSON T300, T610  
SHARP GX10, PANASONIC GD87

### Sound Package

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

- 36001 GERÄUSCH EINER KLOSPÜLUNG  
36002 EIN LACHSACK  
36003 EIN GONG  
36004 EINE FRAU STÖHNT UND SCHREIT  
36005 WIEHERN  
36006 EINE GEISTERLACHE HUAHHH  
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 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 TÜRLINGEL  
36024 EINE KIRCHTURMGLOCKE  
36025 KUKUCKSUHR NUR EINMAL  
36026 KUKUCKSUHR 3 MAL  
36027 SCHNARCHEN  
36028 EINE TOILETTENSÜPLUNG  
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 RÜLPSPER 1  
36041 RÜLPSPER 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  
FARBELDER HABEN SICH  
ÜBER DEINE MÄDCHEN  
GELEGT! UM SIE ZU  
ENTFERNEN UND DEINE  
MÄDCHEN ZU RETTEN,  
MUSSST DU DEN  
EINARMIGEN BANDITEN  
SPIELEN. SOLLTEST DU  
GEWINNEN, WIRST DU  
NOCH VIEL FREUDE AN  
IHEN HABEN. SOLLTEST  
DU VERLIEREN...DENK  
NICHT EINMAL DRAN!!

FÜR: D,H,I,L,M,N,O



**DELTA BOMBER**  
BEST.NR: 38002

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

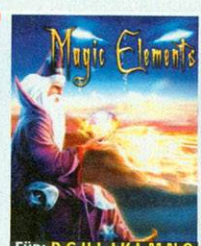
FÜR: B,C,D,E,F,G,H,I,K,L,M,N



**JUNGLE COMMANDO**  
BEST.NR: 38003

BEWEGUNGSLOS LIEGST DU  
ZWISCHEN DEN WURZELN  
DER MAHMUTÄUME UND  
VISIERST DEN 100 METER  
ENTFERNEN FEIND AN. IM  
RICHTIGEN MOMENT ZU  
SCHIESSEN, DEN GEGNER  
NICHT AUS DEN AUGEN ZU  
LASSEN UND IHM KEINE  
CHANCE FÜR EINEN ANGRIFF  
ZU GEBEN - DAS SIND DIE  
AUFGABEN UM ALS MITGLIED  
DER ANTI-TERROR-EINHEIT  
ZU ÜBERLEBEN.

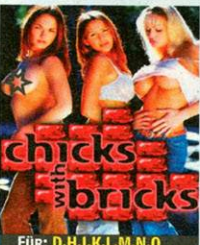
FÜR: C,D,F,G,H,I,K,L,M,N,O



**MAGIC ELEMENTS**  
BEST.NR: 38004

IN EINER ZEIT IN DER  
MYTHEN UND SAGEN NOCH  
REAL UND MAGIER DIE  
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 HOFFNUNG DES  
GUTEN IN DIESER WELT...

FÜR: D,G,H,I,J,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 MÄDCHEN  
ZU ZERSTÖREN UND DIE GIRLS  
ZU BEFREIEN. FÜR IHRE  
RETTUNG HAT JEDES  
MÄDCHEN EINE  
"RESPONSE!"  
ÜBERSCHNUNG FÜR DICH  
PARAT...

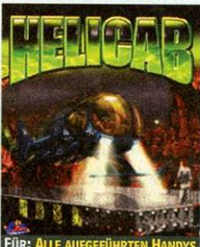
FÜR: D,H,I,K,L,M,N,O



**DIRTY DREAMS POKER**  
BEST.NR: 38029

GELANGWEILT, GENERVET, IM  
STRESS? NA DANN LOS,  
SPIEL DEINE ASSE  
GESCHICKT AUS UND LASS  
DICH VERWÖHNEN. EINFACH  
STARTEN, JOYSTICK LINKS  
UND RECHTS ZUM  
AUSWÄHLEN, FIRE ZUM  
BESTÄTIGEN, LINKER SOFT  
KEY ZUM TAUSCHEN DER  
KARTEN!

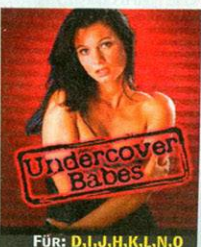
FÜR: I,J



**HELI CAB**  
BEST.NR: 38007

SPITZE FELSEN, ENGE  
BERGPASSAGEN UND TIEFE  
SCHLUCHTEN BEDROHEN  
STÄNDIG DEIN LEBEN UND  
DAS DEINER PASSENGIERE  
UND VERLANGEN FÜR ALLES  
AB! ALSO WENN DU  
GLAUBST, DASS DU DER  
HERAUSFORDERUNG  
GEWACHSEN BIST, DANN  
SCHWING DEINEN HINTEREN  
HINTER DEN  
STEUERKNÜPPEL EINES  
HELICABS!

FÜR: ALLE AUFGEFÜHRTE HANDYS



**UNDERCOVER BABES**  
BEST.NR: 38027

ALL DEINE BABES  
WURDEN IN EINEM  
INSTABILEN RAUM-ZEIT-  
GEFÜGE GEFANGEN UND  
DU BIST NUN DER  
EINZIGE, DER SIE RETTEN  
KANN.  
BRINGE DIE WELT WIEDER  
INS GLEICH- GEWICHT  
UND RETTE DEINE  
MÄDCHEN!  
DU KANNST DIR IHRER  
DANKBARKEIT GEWISS  
SEIN.

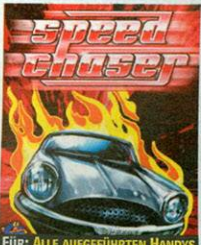
FÜR: D,I,J,H,K,L,N,O



**BREAST QUEST**  
BEST.NR: 38028

DIESE GIRLS KÖNNEN  
SICH ALLE SEHEN  
LASSEN, ABER EINIGE  
HABEN MIT SILIKON  
NACHGEHOLFEN. WENN  
DU RICHTIG RÄTST, WER  
AN SICH GEARBEITET  
HAT, GIBT ES PUNKTE.  
DOCH FÜR DEN TOP-  
SCORE BRAUCHST DU  
DIE SCHARFEN AUGEN  
EINES  
SCHÖNHEITSSCHIRURGEN  
N, DENN LEIDER KANNST  
DU KEINEN FÜHL-TEST  
MACHEN!

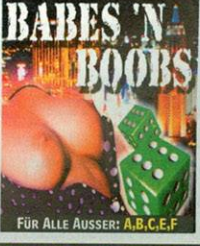
FÜR: I,J,O



**SPEED CHASER**  
BEST.NR: 38010

BEI SPEED CHASER ZÄHLT  
GESCHWINDIGKEIT,  
REAKTIVVERMÖGEN UND  
EIN GNADENLOSER  
SIEGESWILLE. DIE ZEIT IM  
NACKEN UND VIELE  
RÜCKSICHTSLOSE GEGNER  
AUF DER STRASSE IST DIES  
SPIEL NICHTS FÜR  
SCHATTENPARKER - NIER  
KOMMT DER ASPHALT! WER  
BREMSST VERLIERT...

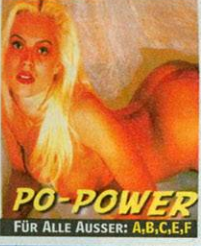
FÜR: ALLE AUFGEFÜHRTE HANDYS



**BABES 'N' BOOBS**  
BEST.NR: 38048

DER SEXY-GAMBLE  
KRACHER FÜR  
DEIN HANDY !!!  
NIMM DIE WÜRFEL,  
WENN DU GUT BIST,  
STRIPPEN UNSEREN  
HEISSEN BABES AUF  
DEINEM DISPLAY.

FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E,F



**PO-POWER**  
BEST.NR: 38094

DIE SUPER SLIDE-SHOW  
FÜR DEIN HANDY !!  
GENIESSIE 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



Mega-Geil!  
Farbige  
Animated  
Movies  
auf Deinem  
Display !!



### 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 SFR 4,23/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



# Onimusha Blade Warriors

**Wetzt die Schwerter:** Capcoms Action-Spin-off zur Onimusha-Serie bietet reinen **Prügelspaß** und verzichtet auf langwierige Rätsel und komplizierte Handlung.



🔊 Jubei hat das teuflische Wesen besiegt und saugt jetzt frei gewordene Seelen ein.



🔊 Beeindruckender Hintergrund: Der Sonnenuntergang und die Grashügel sind einer Karte des japanischen Hanafuda-Kartenspiels nachempfunden.

**O**nimusha Blade Warriors eröffnet die Jahresversammlung der Helden, Schurken und Monster aus "Onimusha 1 + 2". Auf der Tagesordnung steht nur ein Punkt: Prügeln, bis der Arzt kommt. Mit normalen Beat'em'Ups hat das wenig zu tun, eher hat Capcom Zutaten der eigenen "Powerstone"-Reihe mit einer Portion von Nintendos "Super Smash Brothers" vermischt und dem Ganzen ein "Onimusha"-Hemdchen übergezogen.

Spielerisch sieht das so aus: Ihr bewegt euch auf mehreren hinter- oder übereinander gelegenen Ebenen und könnt dort laufen, springen, schlagen, treten und natürlich die obligatorischen Seelen einsaugen. Steht der Gegner auf einer anderen Ebene, wechselt ihr mit einem schnellen Pad-Kommando. Die Steuerung ist einsteigerfreundlich gehalten, komplizierte Manöver wie in "Street Fighter" gibt's hier nicht.

## Gib' mir deine Seele

Nach harten Treffern verliert der Feind Seelen, die ihr schnell aufsaugt: Auf diese Weise könnt ihr eure Energie wieder aufladen oder Power tanken für mächtige Special-Moves. Nach dem Kampf investiert ihr die Seelen in Statusverbesserungen

eures Kämpfers. Manchmal findet ihr in den Arenen auch Schatztruhen mit meist nützlichen Bonuswaffen darin, mit denen ihr dem Gegner besonders hart zusetzt.

Im Solo-Modus kloppt ihr euch durch diverse Levels: Mal sollt ihr 40 Kleingegner vertrimmen, mal wartet ein gemeiner Boss auf euch. Hierbei deckt sich die Handlung mit jener der normalen "Onimusha"-Spiele, ist aber knapper gehalten. Im Einzelspieler-Modus könnt ihr viele Bonusfiguren freispielen: Von Capcom-Held Megaman bis zu Samurai-Legende Miyamoto Musashi. Tretet ihr zu viert an, könnt ihr die Regeln für den Sieg in umfangreichen Menüs frei gestalten.

➔ **THOMAS NICKEL**

## PS2 Meinung



Endlich wieder ein gutes Prügel-Spiel. Capcom hat vieles richtig gemacht: Eingängige Steuerung, große Kämpferauswahl und viele Geheimnisse motivieren. Da die im Text erwähnten Vorbilder nie auf einer Sony-Konsole erschienen sind, freuen sich PS2-Fans auf ein erfrischend anderes Prügel-Prinzip. Allerdings geht erst im Vierspieler-Modus richtig die Post ab: Wenn die ganze Bande den Bildschirm mit Spezialattacken füllt und sich um Seelen streitet, kann es schnell sehr spät werden. Klasse!



## PS2 Testergebnis

ONIMUSHA BLADE WARRIORS		Action	Alter: ab 16	
Hersteller: Capcom	Entwickler: Capcom	Erscheint: 28.05.2004	Preis: ca. 60 Euro	
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, 50/60Hz		STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS	
POSITIV 👉 Mehrspieler-Modus 👉 Viel freizuspielen 👉 Angenehm kurze Einspielzeit	NEGATIV 👉 Alleine etwas simpel 👉 Lasche Story 👉 Englische Sprachausgabe nicht optimal	UMFANG: 7/10	79	
		GRAFIK: 8/10		
		SOUND: 7/10		
Die Steuerung sitzt, die Specials krachen – so macht Prügeln Spaß.			PROZENT	



# Glass Rose

Bei der Besichtigung einer alten Villa wird Reporter Takashi in die 20er-Jahre zurück-versetzt – genau in jene Zeit, in der sich dort grausige Taten ereignet haben. Jetzt ist es an ihm, das Geheimnis von Cinema Mansion aufzuklären. Ihr steuert euren Helden nur indirekt: Mit dem Pad lenkt ihr einen Cursor, der Takashi zeigt, wo er hingehen soll.

Interessant sind die Dialoge gestaltet: Ihr markiert auf Knopfdruck Wörter in den Sprechblasen eurer Dialogpartner und könnt genauer nachfragen. Takashi kann auch Gedanken lesen, zahlt dafür aber mit wertvollen Mind-Points. Der Spielablauf ist sehr gemächlich und die meiste Zeit verbringt ihr mit Dialogen. Genre-Fans werden jedoch gut bedient. ➔ TN

PS2 Testergebnis	
GLASS ROSE	
GENRE	Adventure
HERSTELLER	Capcom
ENTWICKLER	Cing Inc.
ALTER	ab 6
PREIS	ca. 30 Euro
STEUERUNG:	7/10
UMFANG:	8/10
GRAFIK:	6/10
SOUND:	8/10
73	
Unterhaltsames Abenteuer mit vielen Dialogen und leichten Rätseln.	



Die geheimnisvolle Villa hält eine Vielzahl von Rätseln für den emsigen Reporter bereit.

# World Championship Rugby

Auf der deutschen Sportarten-Beliebtheitskala steht Rugby gleich hinter Synchronschwimmen und Team-Tanzen. Ganz anders sieht es bei den Briten aus, entsprechend



Das "Gedränge": Sieht aus wie wüstes Chaos, ist aber meist wohl organisiert.

regelmäßig versuchen sich dortige Entwickler an virtuellen Umsetzungen des raubbeinigen Sports. Acclains Beitrag "World Championship Rugby" verbirgt unter seiner hässlichen Schale einen attraktiven Kern: Während Optik und Sound mäßig bis schwach ausfallen, lässt die vielseitige Steuerung viel Raum für gewitzte Spielzüge, krachende Tacklings und realistische Standardsituationen. Eine gewisse Kenntnis der Rugby-Eigenheiten und -Regeln sollte aber schon vorhanden sein. Die Anleitung bemüht sich zwar redlich um Aufklärung, nicht zuletzt die unfreiwillig komische Übersetzung ins Deutsche lässt aber viele Feinheiten ungeklärt. Rugby-Fans dürfen sich über eine solide Simulation freuen. ➔ MG

PS2 Testergebnis	
WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	
GENRE	Sport
HERSTELLER	Acclaim
ENTWICKLER	Swordfish Studios
ALTER	frei
PREIS	ca. 60 Euro
STEUERUNG:	7/10
UMFANG:	6/10
GRAFIK:	5/10
SOUND:	6/10
70	
Wer die Regeln kapiert, bekommt eine ordentliche Umsetzung.	

Video Demo

# Bass Master Fishing

Angelspiele sind nicht gerade Verkaufsschlager – und wenn man Spiele wie das langweilige "Bass Master Fishing" sieht, kennt man auch den Grund dafür. Mit dem Seebarsch und der Blue Gill gibt es nur zwei mickrigen Fischarten – gäh! Alle übrigen

In dieser unspektakulären Kulisse jagt ihr nach beißfaulen Fischen.



Süßwasserfische wurden scheinbar von einer Umweltkatastrophe dahingerafft. Das würde übrigens auch die Appetitlosigkeit der schuppigen Gesellen erklären. Während wir die verschiedensten Köder zwei Stunden lang in der langweiligen Unterwasser-Kulisse badeten, gingen uns nur drei kleinere Exemplare an den Haken.

Die Beißversuche der dicken Seebarsche endeten, dank des unfairen Schwierigkeitsgrades, stets mit einer gerissenen Leine. Da macht der Angelausflug natürlich keinen Spaß. Einziger Lichtblick: Das Spiel kostet nur 20 Euro. Dennoch empfehlen wir allen Petri-Jüngern, die sich diesen Frust ersparen möchten, ihre Rute lieber in "Sega Bass Fishing Duell" auszuwerfen. ➔ MH

PS2 Testergebnis	
BASS MASTER FISHING	
GENRE	Angelspiel
HERSTELLER	Bigben
ENTWICKLER	Agetec
ALTER	frei
PREIS	ca. 20 Euro
STEUERUNG:	7/10
UMFANG:	3/10
GRAFIK:	4/10
SOUND:	3/10
28	
Ödes Angelspiel mit schlechter Grafik und nur zwei Fischarten.	



# Way of the Samurai 2



ⓘ Bis auf eure extremen Nehmerqualitäten sind die Kampfsequenzen recht realistisch.

Das Ende der Edo-Periode im Alten Japan... Ein herrenloser Samurai kommt in die Stadt Amahara, er hat nichts bei sich außer Kleidung und seinem Schwert. Nachdem ihn ein Mädchen vor dem Verhungern gerettet hat, wird sie von einer fiesen Gang belästigt. Was macht ihr in dieser Situation? Ganz klar – einschreiten. Obwohl... die Kerle sind zu dritt... Derartige Entscheidungen sind bei "Way of the Samurai 2" an der Tagesordnung.

Helft ihr dem Mädchen, lernt ihr ihre Freunde kennen. Schlagt ihr euch auf die Seite der fiesen Aota-Gang, gibt euch die Organisation jede Menge Aufträge und auch

das Büro des Magistraten ist an euren Fähigkeiten interessiert. Über eine Karte betretet ihr die verschiedenen Viertel von Amahara, Euer Tagesablauf: Mit Leuten sprechen, verschiedene Dojos besuchen sowie Auseinandersetzungen mit zwielichtigen Gestalten. Natürlich kommt es früher oder später zum Kampf: Auf Knopfdruck zieht ihr euer Schwert und beweist eure Fähigkeiten – hier sind taktisches Vorgehen und gute Deckung gefragt.

Grafisch ist das Spiel solide, hässliches Kantenflimmern müsst ihr nur selten über euch ergehen lassen. Insgesamt eine sehr lohnenswerte Investition für Fans. ➔ TN

PS2 Testergebnis			
WAY OF THE SAMURAI 2		Action-Adventure	Alter: ab 16
Hersteller: Capcom	Entwickler: Acquire	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 50 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, 50/60Hz		STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS   <

# Riding Spirits 2

Hand vom Gas, rein in die Kurve und runter mit dem Knie. Wer im wahren Leben gern und viel Motorrad fährt, der wird mit "Riding Spirits 2" seinen Spaß haben.

Möchtegern-Biker sollten den Titel dagegen mit Vorsicht genießen, denn hier erwartet sie eine waschechte Motorradsimulation. Es gibt zwar eine Arcade-Option, in der man mit Bremshilfe und ganz ohne Stürze durch die Kurven flitzen kann, das Hauptaugenmerk des Spiels liegt aber ganz klar

auf dem realistischen "Riding Spirits"-Modus. Erst wenn man in den Trainingsparcours gelernt hat mit den Maschinen umzugehen, sollte man an den Wettkämpfen teilnehmen. Die verschiedenen Klassen werden, ähnlich wie bei der "Gran Turismo"-Serie, von Fabrikat, Herkunftsland oder Motorisierung der Bikes bestimmt. In jedem Rennen gibt es eine Siebprämie.

Damit könnt ihr euch neue Bauteile wie Vergaserkits, Getriebe, etc. oder auch gleich ein neues Motorrad kaufen. "Riding Spirits 2" ist ein anspruchsvoller Titel mit viel Tiefgang. An der Technik hätten die Entwickler jedoch noch basteln sollen. ➔ ML



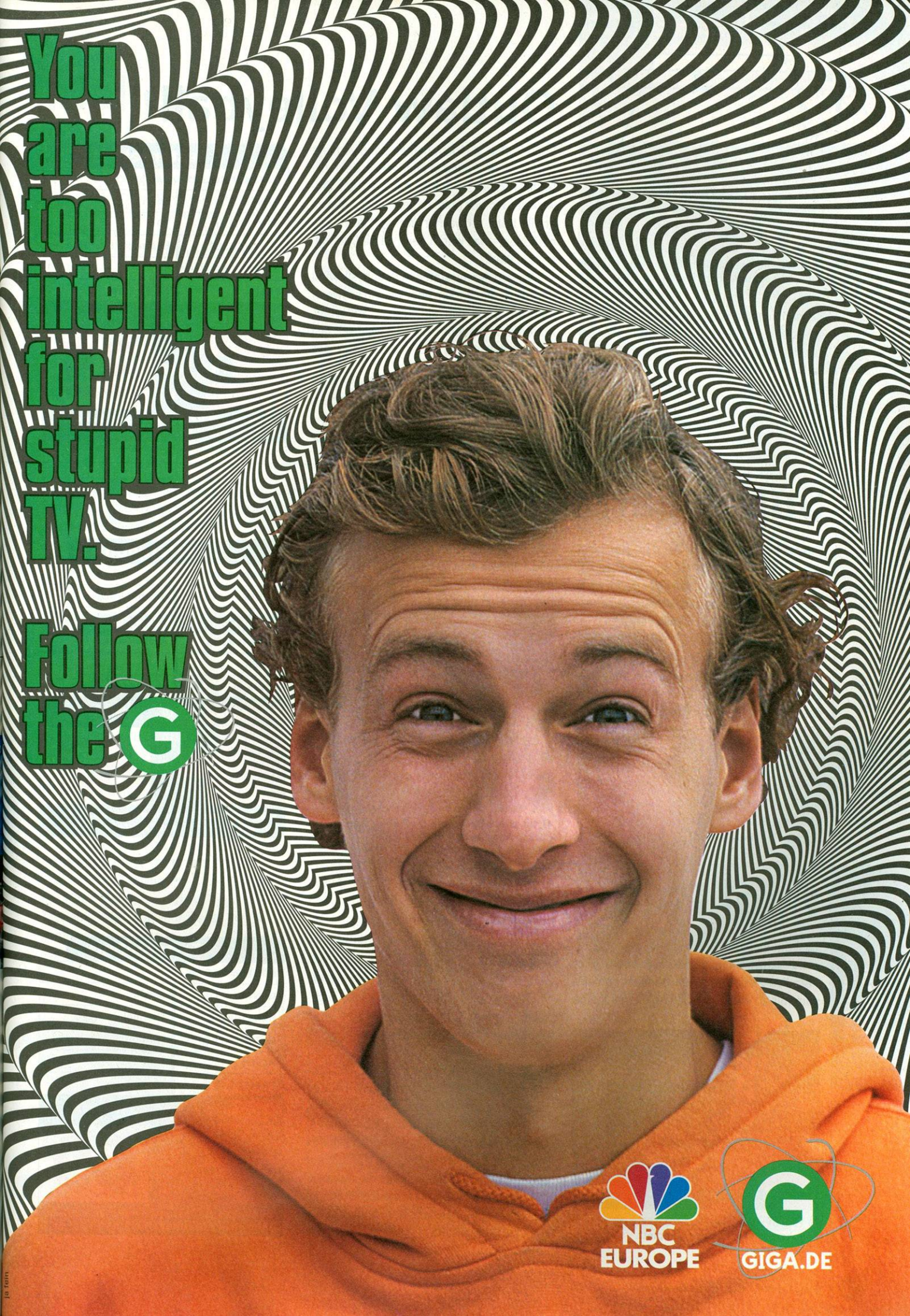
ⓘ Die Motorrad-Modelle sind detailliert gestaltet. Leider flimmert die Grafik heftig.



ⓘ Eine Garage voller Träume: BMWs, Ducatis oder Yamahas stehen für euch bereit.

PS2 Testergebnis			
RIDING SPIRITS		Rennspiel	Alter: frei
Hersteller: Capcom	Entwickler: Spike	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 50 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Text deutsch		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS  76
POSITIV ⚡ Realistische Steuerung ⚡ Großer Umfang ⚡ Viele Tuningmöglichkeiten	NEGATIV ⚡ Schwacher Sound ⚡ Oft ziemlich schwer ⚡ Flimmernde Umgebungsgrafik	UMFANG: 9/10	
		GRAFIK: 7/10	
		SOUND: 6/10	
Realitätsnahe Simulation mit kleinen technischen Mängeln.			



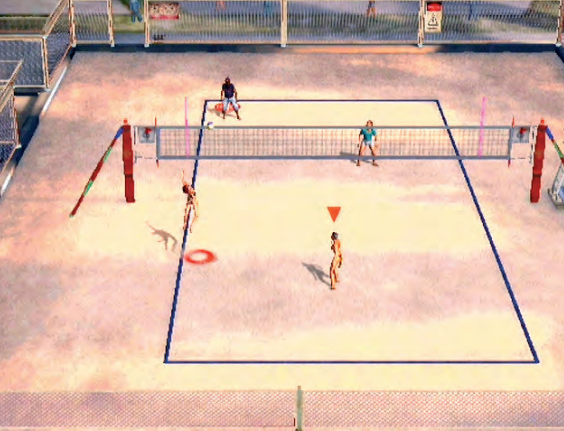


**You  
are  
too  
intelligent  
for  
stupid  
TV.**

**Follow  
the** 







⚠ **Schwache Grafik, die heftig ruckelt: Outlaw Volleyball sollte man verbieten.**

Bekanntlich hat nicht jeder die Kondition für schweißtreibendes Beachvolleyball. Wer bei "Outlaw Volleyball" auf eine sinnvolle Alternative gehofft hat, muss jetzt ganz stark sein: Die auf Xbox vorzügliche Sport-Satire ging auf der PS2 total in die Badehose. Das anrühige Drumherum mit deutschsprachigen Chicas und Joe Cools lässt noch auf

# Outlaw Volleyball

Spaß hoffen, auf dem heißen Sand verfliegt aber jegliche Freude in Windeseile, denn die Grafik ruckelt so heftig, dass es den Entwicklern einfach peinlich sein muss. Ruckelgrafik trotz schwacher Wenig-Phasen-Animationen – was waren denn da für Dilettanten am Werk?

Wegen der missratenen Ballphysik wirkt das Spielgerät zudem eher wie ein schwerer Medizin- denn wie ein luftiger Volleyball. Außerdem verlaufen die Ballwechsel fast immer gleich, und jeder dritte Ball des Gegners touchiert das Netz.

Unser Fazit ist klar: Strandsport-Fans halten sich weiter an das viel bessere "Summer Heat Beach Volleyball" – oder schlüpfen selbst in T-Shirt und Badehose... ➔ SZ

PS2 Testergebnis	
OUTLAW VOLLEYBALL	
GENRE	Sport
HERSTELLER	TDK
ENTWICKLER	Hyptnotix/Buzz Monkey
ALTER	ab 6
PREIS	ca. 30 Euro
STEUERUNG:	5/10
UMFANG:	6/10
GRAFIK:	4/10
SOUND:	6/10
SIELESPASS	
35	
Missratenes Beachvolleyball, bei dem auch nackte Haut nichts mehr rettet.	

# Super Farm

Eigentlich ist das Leben auf dem Hof recht geruhsam. Seit jedoch die scharfe Pute Pamela auf der "Super Farm" gemästet wird, spielen die Hormone der zehn fortan liebeskranken Farmbewohner völlig verrückt.

Diese Story mündet in sechs verschiedene Kampf-, Sammel- und Laufspiele, die auf 20 fußballfeldgroßen Arealen ausgetragen werden. Cooper der Truthahn, Oinker das Schwein oder "Buck the Duck" kloppen sich mit Schaufeln, Ambossen, Bomben und ranzigen Bohnen auf Fell und Federn.

Daneben gilt es, für Pamela unter Zeitdruck faulige Fische zu apportieren oder ihr voll gerotztes Taschentuch zu verteidigen. Der Spielablauf gestaltet sich für bis zu vier Farmer turbo-chaotisch. Ständig fliegen

Zähne, Sterne, Schaufeln und Minen durchs Bild. Optisch macht die Kuhfladen-Keilerei mit bunter Szenerie und vielerlei zerstörbaren Objekten durchaus Laune. ➔ CB



⚠ **Da zieht's den Enten die Federn vom Bürzel: Anarchie auf'm Misthaufen.**

PS2 Testergebnis	
SUPER FARM	
GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Ignition
ENTWICKLER	Asobo Games
ALTER	ab 6
PREIS	ca. 20 Euro
STEUERUNG:	6/10
UMFANG:	5/10
GRAFIK:	8/10
SOUND:	6/10
SIELESPASS	
62	
Wahnwitzige Bauernhof-Action für bis zu vier Farm-Fanaten.	

# Pool Paradise

Lust auf eine Runde Pool im Paradies? Nein, nicht schwimmen, sondern Billard! "Pool Paradise" entführt euch nämlich gemeinsam mit 30 anderen Billardspielen auf eine



⚠ **Es gibt zwar viele Pool-Varianten, aber ein Snookertisch fehlt leider komplett.**

Insel. Nacheinander fordert ihr eure Konkurrenten in 15 unterschiedlichen Varianten heraus, euer Ziel ist die Spitze der Rangliste. Vor jedem Spiel wird eine Siebprämie angesetzt, die bei Erfolg ausgeschüttet wird. Habt ihr genügend Kohle beisammen, geht's ab zu den Turnieren.

Die Ballphysik ist sehr gut und lässt sogar Jumpshots zu. Seltsam hingegen muten die körperlosen Gegner an und die Tatsache, dass sie meistens mit Kopfstößen agieren. Obwohl es keine Hilfslinien oder Zielhilfen gibt, lässt sich "Pool Paradise" relativ gut spielen. Das liegt daran, dass die Perspektive einen guten Überblick und Einschätzung der Situation zulässt. Leider ist die Steuerung (zu) kompliziert. ➔ SH

PS2 Testergebnis	
POOL PARADISE	
GENRE	Billard
HERSTELLER	Flashpoint
ENTWICKLER	Ignition
ALTER	frei
PREIS	ca. 20 Euro
STEUERUNG:	4/10
UMFANG:	6/10
GRAFIK:	5/10
SOUND:	4/10
SIELESPASS	
69	
Günstiges Billard mit vielen Varianten aber auch viel unnötigem Ballast.	



# Malice

Unglaublich: Nach nunmehr drei Jahren Entwicklungszeit, etlichen Publisher-Wechseln und Verschiebungen, kommen wir nun doch in den Genuss des Hüpfspiels "Malice".

Die Story? Schräg! Bei einem Aufeinandertreffen mit dem Hundegott beißt dieser doch glatt den Kopf von Malice, der rothaarigen Göre, ab. Ganz nebenbei legt er noch die ganze Welt in Schutt und Asche.

Doch Malice hat Glück im Unglück, denn Gevatter Tod bietet der Kleinen eine Chance, sich am bösen Metallkötter zu rächen – klar, dass Malice sich das nicht entgehen lässt. Der schlaue Blechläuffer hat sich in der Metall-Welt versteckt und zudem acht Logik-

Schlüssel geklaut – eben diese braucht Malice, um ihren Feind ausfindig zu machen.

Auf der Suche nach den acht magischen Öffnern durchquert das freche Fräulein 23 mit allerhand Aufgaben gespickte Levels. Mal beschützt sie eine alte Hexe vor widerlichen Käfern, mal stützt sie einer Horde böser Krähen die Flügel.

Leider fällt Malices PS2-Abenteuer unspektakulär aus. Die grottenschlechten Texturen und die einschläfernde Spielgeschwindigkeit nerven enorm. Zudem leidet das Spiel unter eintönigen Aufgaben und Gegnern. Einzig die witzige Heldin und die präzise Steuerung überzeugen. ➔ AS



📌 Dicker Brummer: Einige Zwischengegner muss die rothaarige Göre auch besiegen.

## PS2 Testergebnis

MALICE		Jump'n Run	Alter: ab 12	
Herst.: Koch Media	Entw.: ARGONAUT GAMES	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 40 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, 16:9		STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS	
POSITIV ⚡ Exakte Steuerung ⚡ Günstiger Preis ⚡ Heldin Malice ist angenehm frech und witzig	NEGATIV ⚡ Öde Aufgaben ⚡ Verwachsene Texturen ⚡ Lahme Spielgeschwindigkeit	UMFANG: 6/10	47	
		GRAFIK: 5/10		
		SOUND: 4/10		
		Simples Jump'n Run im Schmuddellook. Keine Kaufempfehlung!		
			PROZENT	

# Enter the Matrix

Pünktlich zum Kinostart von "Matrix Reloaded" im Mai 2003 erschienen, stürmte das bisher einzige Spiel zur Sci-Fi-Trilogie in Windeseile die Charts. Logisch, dass zwölf Monate später die Wiederauflage in der Platinum-Reihe folgt.

In "Enter the Matrix" erlebt ihr eine Rahmenhandlung zur Story von "Matrix Reloaded" – die Ereignisse münden in den dritten Film "Matrix Revolutions" (siehe DVD-Test auf Seite 150). Morpheus, Neo & Co. kommen nur am Rande vor, im Mittelpunkt stehen Morpheus' ehemalige Liebe Niobe

und Ghost, Trinitys Bruder. Je nach Charakter spielt ihr veränderte Levels, so kämpft z.B. nur Ghost gegen seine Schwester Trinity, während Niobe im Inneren eines Flugzeuges mit einem Agenten ringt.

Die zwölf Spielabschnitte sind alle geradlinig, so dass ihr euch voll auf harte Fights und Schusswechsel konzentrieren könnt. Bei zuschaltbarer Superzeitlupe kommt das alles äußerst cool 'rüber. Leider stören viele Fehlerchen den Spielablauf, so bleibt man schon mal in einer Tür hängen und kommt nicht mehr raus. Auch enttäuschend: Kein 16:9-Bild, kein Raumklang und keine deutsche Sprachausgabe. ➔ SZ

- HIT ZUM HALBEN PREIS -



📌 Wächter voraus: In einigen Missionen sitzt ihr im Auto oder in einem Raumschiff.



📌 Nur ein Agent: Auf einem Häusergerüst kämpft Niobe gegen Agent Smith.

## PS2 Platinum-Test

ENTER THE MATRIX		Action	Alter: ab 16	
HERSTELLER: Atari	ENTWICKLER: Shiny	Erscheint: erhältlich		ca. 30 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch		STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Coole Fights ⚡ 2 Stunden Filmszenen ⚡ Freakiges Hack-System mit vielen Secrets	NEGATIV ⚡ Wirkt unfertig ⚡ Keine dt. Sprecher ⚡ Levelgrafik oft enttäuschend schlicht	UMFANG: 7/10		77
		GRAFIK: 6/10		
		SOUND: 8/10		
Atmosphärische Matrix-Action mit vielen Fehlern im System.				PROZENT



# OPM2 – Leserforum

Habt ihr Fragen zur PlayStation2? Oder wollt ihr einfach eure Meinung zu einem aktuellen Thema loswerden? Das Leserforum ist eure Plattform.

## Rainbow Six 3 & Headset?

Unterstützt "Rainbow Six 3" das USB-Headset für PS2? Ich habe nämlich im Elektro-Geschäft hinten auf die Packung geschaut, aber dort stand nichts von Headset-Unterstützung. Habe ich den Hinweis vielleicht nur nicht gesehen? **BJÖRN PETZ**



**OPM2:** Möglicherweise hast du den Hinweis übersehen, "Rainbow Six 3" unterstützt das Headset. Du kannst damit im Einzelspieler-Modus deinen computer-gesteuerten Teamkameraden Befehle erteilen und dich im Online-Modus mit den anderen Spielern verständigen. Das offizielle PS2-Headset von Logitech ist seit kurzem auch einzeln zu einem Preis von 24,99 Euro erhältlich (siehe Bild).

## Die Qual der Wahl

Ich will mir in den nächsten Tagen ein neues Motocross-Spiel kaufen. Doch ich bin mir nicht im Klaren darüber, welches ich mir zulegen soll. Könnt ihr mir bitte einen Tipp geben? Danke!

**MICHAEL KREIDL**

**OPM2:** Vor kurzem erst sind zwei richtig gute Motocross-Spiele erschienen, nämlich "MTX Mototrax" und "MX Unleashed". Bei "Unleashed" gefällt uns das Fahrgefühl etwas besser und die Tricks lassen sich einfacher ausführen, dafür bietet "MTX Mototrax" einen ausgefeilteren Karriere-Modus und einen Online-Modus. Grafisch und soundtechnisch liegen beide auf hohem Niveau. Unser Favorit ist mit hauchdünnem Vorsprung "MX Unleashed". Wirf mal einen Blick auf die DVD, da findest du eine Demo zu diesem Spiel.

## Bessere Demos

Ich meine es mit meiner Kritik nicht böse, aber ihr preist immer eure spielbaren Demos an und betont, dass die Leser nicht bloß zuschauen müssen. Nur: Was bringen einem die Demos, wenn sie nichts taugen? Packt doch mal Videokommentare von Spielen auf eure DVD. Wenigstens von wirklich wichtigen und guten Spielen, wie "Metal Gear Solid 3" oder (wenn es soweit ist) "GTA San Andreas". **NICKKANG (FORUM)**

**OPM2:** Betrachten wir mal einige der letzten Ausgaben: In Heft 01/2004 hatten wir zum Beispiel "Pro Evolution Soccer 3" auf der DVD, in Heft 03/2004 gab es Demos von "SSX 3" und "Maximo 2", und auf der Scheibe von Ausgabe 05/2004 fanden sich "Final Fantasy X-2", "Socom 2: U.S. Navy Seals" und "Forbidden Siren". Das ist doch eine ganz gute Bilanz, oder nicht?

Videokommentare sind aus technischen Gründen nicht möglich. Alle europäischen offiziellen PS2-Demo-DVDs werden bei Sony in England produziert. Daher haben wir keine Möglichkeit, unsere eigenen Kommentare mit draufzupacken. Als Ausgleich dafür gibt es immerhin Videos von zukünftigen Hits und oft auch mal interessante Specials mit Interviews und Making-of-Dokumentationen.

## Immer mehr Ballerspiele?

Als verantwortungsbewusster Vater muss ich feststellen, dass das anspruchsvolle Spiele-Angebot für die PlayStation2 für die Altersgruppe der 10- bis 12-Jährigen immer weiter zurückgeht. Das Gros der Spiele kennt als einzige Konfliktlösungsmöglichkeit Gewalt. Daher haben diese Spiele – Gott sei Dank – eine Altersbeschränkung ab 16 Jahren. Als Elternteil gerät man so immer mehr unter Druck der eigenen Kinder, die Spiele wie "James Bond" und "SWAT GST" u.s.w. sehr attraktiv finden, die aber nicht für Kinder dieses Alters geeignet sind. Ich bitte Sie deswegen, mir Spiele für 11- und 12-Jährige zu nennen. **WALTER HOTTER**

**OPM2:** Eigentlich ist es uns nicht aufgefallen, dass das Angebot an Spielen für Zwölfjährige schrumpft. Vielleicht haben Sie diesen Eindruck bekommen, weil Action-Spiele mehr Aufmerksamkeit von allen Seiten genießen. Trotzdem gibt es immer noch eine Menge Titel für die jüngere Zielgruppe. In der Regel fallen sämtliche Puzzle-, Knobel- und Denkspiele in diese Sparte, auch die meisten Sport- und Rennspiele dürften für Zwölfjährige nicht uninteressant sein. Ergänzt wird das Sortiment noch durch PS2-exklusive Familientitel wie etwa "A Dog's Life", "EyeToy: Play", "SingStar" oder "Athens 2004".



## 16er-Spiele auf der Cut-Demo

Wie kann es sein, dass "Rainbow Six 3", "kill.switch", "Ghosthunter" und andere Spiele als Demoversionen im "normalen" OPM2 erscheinen, obwohl sie erst ab 16 Jahren freigegeben sind und eigentlich nur im Uncut-Heft zu finden sein dürften? Handelt es sich bei den Demos um zensierte Fassungen? **BJÖRN PETZ**

**OPM2:** Das ist schnell beantwortet: Die Demos für die OPM2-DVD werden von der Institution DT-Control geprüft. Deren Urteil muss nicht zwangsläufig mit dem der USK übereinstimmen. Ein Spiel, das von der USK eine "Ab 16"-Empfehlung erhalten hat, kann von der DT-Control als "Nicht jugendbeeinträchtigend" eingestuft werden – so geschehen bei den von dir genannten Demos, da sie nur einen Teil des Spiels zeigen. Die USK-Einstufung jedoch gilt für das komplette Spiel. Keine Sorge: Unsere Demos sind nicht zensiert.

## FF XI in Deutschland?

Erscheint "Final Fantasy XI" jetzt überhaupt in Deutschland? Da wart ihr euch bisher nicht ganz sicher. Und wenn ja, dann würde ich gerne wissen, ob monatliche Kosten wie bei "Everquest Online Adventures" anfallen. Und überhaupt bitte ich euch um mehr Infos zu "Final Fantasy XI & XII", ich bin ein großer Fan dieser Reihe. **CHRISTOPH SCHLESIGER**



**OPM2:** "Final Fantasy XI" kommt leider nicht nach Deutschland. Da das Spiel die Festplatte voraussetzt, diese aber bei uns nicht erscheint, müssen wir auf das Online-Rollenspiel verzichten. Die Erfahrung hat gezeigt, dass sich Zusatzhardware für Konsolen hierzulande nur schlecht verkauft. Zu "Final Fantasy XII" müssten eigentlich bald mal wieder neue Infos bekannt werden. Sicher werden wir in einer der nächsten OPM2-Ausgaben mehr berichten können.



# PS2-Technik-Forum

## PS2 im Auto

Als Mitbenutzer einer PS2 (Kinder!) und Besitzer eines Unterhaltungssystems im Auto (DVD-Player mit zwei Bildschirmen) möchte ich gerne wissen, ob es eine Möglichkeit gibt, die PS2 auch im Auto zu betreiben. Dazu brauche ich wahrscheinlich einen 12V-Adapter, oder?

**MARC BRUCK**

**OPM2:** Ja, das geht. Um die PS2 im Auto zu betreiben, ist ein Spannungswandler nötig, der die 12V-Bordspannung des Autos in eine 220V- oder 230V-Spannung umwandelt und eine Leistung von mindestens 70 Watt bringt. Diese Geräte gibt es mit einem Stecker für den Zigarettenanzünder und auch als größere Variante für den Festeinbau. Soll die PS2 auch während der Fahrt zum Einsatz kommen, empfehlen wir, sie weich oder schwingend zu "lagern", denn Stöße bei holprigem Untergrund können zu Ladefehlern führen und eventuell das Laufwerk beschädigen. Aber Achtung: Beim Einbau einer PS2 ins Auto erlischt die Garantie.



## Lenkrad für PS2 und PC?

Ich wollte mir eigentlich das neue "Driving Force Pro"-Lenkrad von Logitech kaufen, doch ich bin mir noch nicht sicher. Ich spiele nämlich auch viel auf dem PC und würde das Lenkrad auch gerne am PC betreiben. Geht das mit dem "Driving Force Pro"?

**PEASE MAN (FORUM)**

**OPM2:** Leider nicht, das "Driving Force Pro" funktioniert ausschließlich mit der PS2. Logitech und Microsoft bieten ebenfalls hochwertige Lenkräder für den PC an, allerdings kannst du mit denen keine PS2-Spiele spielen. Ein Lenkrad, das mit beiden Systemen funktioniert, ist das blaue "GT Force" (und dessen Nachfolger "Driving Force") von Logitech. Um es am PC zu betreiben, brauchst du nur die entsprechenden Treiber. Wenn du jedoch planst, das kommende "Gran Turismo 4" (oder die im Mai erscheinende "Prologue"-Version) zu kaufen, empfehlen wir dir trotzdem das "Driving Force Pro". Der starke Force-Feedback-Effekt und der 900-Grad-Modus sind eine echte Freude!



## Verbindungsprobleme

Mein Kumpel hat eine PS2 ohne i.Link-Buchse und ich habe noch eine mit i.Link. Müssen wir uns jetzt einen Netzwerkadapter kaufen, um im Netzwerk zu spielen, auch wenn wir gar nicht online gehen wollen?

**TIM HARDENBICKER**

**OPM2:** Ja, anders geht es leider nicht. Die i.Link-Buchse wurde wegrationalisiert, da die Funktion, zwei Konsolen miteinander zu verbinden, sowohl von den Spielern als auch von den Entwicklern sehr stiefmütterlich behandelt wurde. Verständlich – die wenigsten tragen Konsole und Fernsehgerät durch die Gegend. Einige Spiele wie "Socom: U.S. Navy Seals 1 & 2" können aber dennoch im Netzwerk gespielt werden. Dazu braucht ihr beide jeweils einen Netzwerkadapter, auch wenn ihr nicht online gehen wollt.



Fragen? Dann schreibt an:

**CyPress GmbH, OPM2 Leserbrief**  
Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg

Fax: 09 31 - 40 69 115

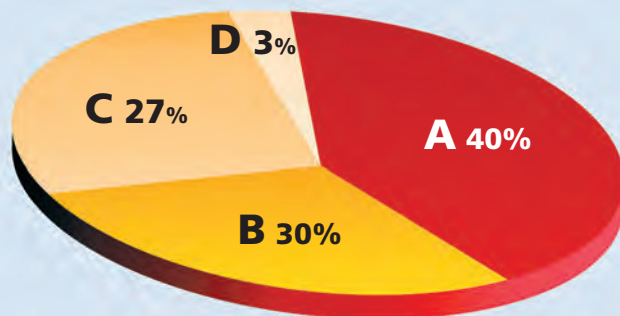
E-Mails: [leserbriefe@opm2.de](mailto:leserbriefe@opm2.de)

Aus Zeitgründen ist es uns nicht möglich, alle Briefe persönlich zu beantworten. Auch individuelle Tipps zu Fragen rund um die PS2 können wir nicht verschicken. Wir bitten um Verständnis. Euer OPM2-Team.

## Online-Umfrage

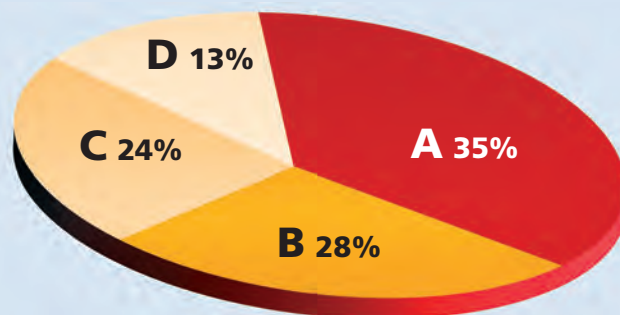
Auf welchen Capcom-Titel freut ihr euch dieses Jahr am meisten?

- A Resident Evil Outbreak. .... 40 %**
- B Onimusha 3 ..... 30 %**
- C Devil May Cry 3 ..... 27 %**
- D Viewtiful Joe ..... 3 %**



Wie interessant sind die offiziellen Sportspiele zur Fußball-EM bzw. Sommer-Olympiade '04?

- A Freue mich total auf die Spiele, bin Sportfan! ... 35 %**
- B Lizenzspiele sind doch nur Geldmacherei. .... 28 %**
- C Sportspiele interessieren mich nicht. .... 24 %**
- D Die Events sind mir egal, Hauptsache die Spiele sind gut.. .... 13 %**



## OPM2-Forum

Live dabei auf [www.opm2.de](http://www.opm2.de)



Aktuell, schnell, spannend!



# PlayStation2 Tipps & Tricks

Probleme mit dem Endgegner? Oder hängt ihr an einer Stelle fest? Mit unseren Cheats und Passwörtern sorgen wir für mehr PS2-Spaß – ohne Frust.

## Der Inhalt

### Cheats

Akte X: Resist or Serve .....	120
Enter the Matrix – Platinum .....	120
Way of the Samurai 2 .....	121
Silent Hill 3 .....	121
Pitfall – Die verlorene Expedition .....	121
Hulk – Platinum .....	121

### Action-Replay-Codes

Castlevania .....	124
Die Sims brechen aus .....	124
Legacy of Kain: Defiance ...	124
Mafia .....	124
Mission: Impossible – Operation Surma. ....	124
Rainbow Six 3 .....	125

### Komplettlösungen

Socom 2: U.S. Navy Seals .....	126
Rainbow Six 3 .....	130
Hitman 3: Contracts .....	136
TIF 2004 .....	144



🔑 Praktisch: Für die Eingabe der Cheats hält "Akte X" ein spezielles Menü bereit.

### Akte X: Resist or Serve

Startet das Spiel und benutzt den Menüpunkt "Game Settings". Dort findet ihr die Option "Cheats" vor. Gebt die angegebenen Codes ein, um den entsprechenden Effekt zu aktivieren.

#### One Hit Kills

(Gegner mit einem Treffer neutralisieren.)

..... Ⓢ L2 ↓ R1 ×

#### Unbegrenzt Munition

..... L1 L2 × R2 R1

#### Alle Bonus Features freischalten

..... ← R1 L1 ↓ Ⓢ

#### Alle Levels freischalten

(Die Levelwahl findet ihr vor, nachdem ein Spiel gestartet wurde.) ... R2 → L2 ↑ Ⓢ

#### Unverwundbarer Charakter .... ↑ Ⓢ Ⓢ × ↓

#### Grenade-Bullets

Pistolenkugeln haben die Auswirkungen einer Granate ..... × Ⓢ Ⓢ L2 R2

### Enter the Matrix – Platinum Hacking

Hier kurz und bündig das Wichtigste zum Hacking-Mode im Spiel. Um den Modus überhaupt nutzen zu können, benötigt ihr einen Speicherstand. Es reicht aus, das Spiel einfach einmal zu starten und bis zum ersten Speicherpunkt zu spielen. Sobald ein Speicherstand angelegt worden ist, dürft ihr euch im Hacking-Mode austoben.

#### Wir brauchen Befehle!

Seid ihr im Hacking-Fenster angelangt, das stark an das alte MS-DOS erinnert, drückt einmal gleichzeitig schnell die Tasten

..... L1 + R1

Nun werden alle Grundbefehle freigeschaltet und in der Kommandozeile erscheint die Meldung: "All files unlocked. Remember to remove this feature from the final version!"

Ob es sich hier um einen "vergessenen Cheat" der Programmierer handelt, oder ob dieser absichtlich so im fertigen Spiel belassen wurde, ist nicht bekannt. Wichtig: Die beiden Tasten müssen wirklich gleichzeitig gedrückt werden!

Die in Anführungszeichen (") stehenden Begriffe symbolisieren immer eine weitere mit dem Befehl verbundene Eingabe.

#### Auf Verzeichnis B:\ zugreifen

Startet das Hacking-System. Gebt DIR A: ein. Wechselt in das Verzeichnis SYSTEM. Benutzt den Befehl LOGIN und meldet euch mit dem Passwort GUEST an.

#### Auf das Verzeichnis B:\TOOLS zugreifen

Probiert die folgenden Codes nacheinander durch .....

.....11000
.....10100
.....10010
.....10001
.....01001
.....00101
.....00011

#### Auf das Laufwerk V: zugreifen

Zunächst benötigt ihr den Befehl VIRTUAL aus B:\TOOLS. Ruft den Befehl VIRTUAL auf und verwendet das Passwort: FROZENFISH. Das Passwort steht übrigens auch in der Datei, die ihr über READ A:\TEXT\NOTE2.TXT erreicht. Löst danach das rote Rätsel.

#### Zugriff auf das Laufwerk RAM:

Nachdem ihr Zugang zum Verzeichnis B:\TOOLS und Laufwerk V: habt, könnt ihr euch an Laufwerk RAM: wagen. Verwendet den Befehl ROOTSEARCH aus dem Verzeichnis V:\TOOLS und ihr erhaltet das Passwort THISISNOTREAL. Ruft anschließend den Befehl MAIL aus V:\ROOT auf und verwendet dabei das Passwort. Bestätigt kurz und ihr erhaltet vier Telefonnummern:

001-949-555-0112	Keine Verbindung
001-714-555-0187	Keine Verbindung
001-213-555-0142	Nachricht v. Morpheus
001-310-555-0111	Nachricht/ Trinity





# PLAYSTATION2-CHEATS

Wählt jetzt mit DIAL aus dem Verzeichnis V:\TOOLS Trinity an und ihr erhaltet mit 942 einen Code. Verwendet diesen Code zusammen mit dem Befehl **PORTKEY** aus dem Verzeichnis V:\ROOT, also **PORTKEY 942**.

Nach einem Download befindet sich im Verzeichnis V:\ROOT nun der Befehl **CRACK**. Mit dem Befehl **CRACK 8RAM** erhaltet ihr Zugang zu dem RAM-Laufwerk.

## Befehle im Verzeichnis A:\SYSTEM

Bildschirminhalt löschen ..... **CLS**  
Verzeichnisse und Dateien von  
Ordern anzeigen ..... **DIR**  
Inhalt von "Text" anzeigen **ECHO "Text"**  
Hacking-System verlassen ..... **EXIT**  
Hilfe zu den einzelnen Befehlen  
..... **HELP "Befehl"**  
Neu anmelden, außerdem Zugriff  
auf Laufwerk B: ..... **LOGIN**  
Textdateien anzeigen ..... **READ**  
System neu booten ..... **REBOOT**

## Befehle im Verzeichnis A:\TOOLS

Test Beeps ..... **BEEP "1-8"**  
Cheats freischalten ..... **CHEAT "Code"**  
Vibration einstellen  
..... **VIBRATION "1-100"**

## Befehle im Verzeichnis B:\TOOLS

Hinweise decodieren .. **DECODE "Code"**  
Waffen in der Matrix deponieren  
..... **DROP "Code"**  
Videodateien anzeigen "\*.fmv" ..... **PLAY**  
Spuren löschen ..... **TRACEKILL**  
Bilddateien anzeigen "\*.img" ..... **VIEW**  
Zugriff auf virtuelles Laufwerk .. **VIRTUAL**

## Befehle im Verzeichnis V:\TOOLS

Verbindung zu einer bestimmten Telefon-  
nummer aufnehmen ... **DIAL "Nummer"**  
Administrator-Passwort erhalten  
..... **ROOTSEARCH**

## Befehle im Verzeichnis V:\ROOT

E-Mails lesen ..... **MAIL**  
Trinity kontaktieren ..... **PORTKEY**

## Befehle im

### Verzeichnis RAM:\TRINITY

Verbindung zu Spark ..... **HANDSHAKE**  
Lesen der .bio-Dateien in RAM:\BIO  
..... **READBIO**  
Ausführen von SWORD.DSK in RAM:\PROG  
..... **TRAINING**

## Cheats

Gebt die folgenden Cheats im Verzeichnis  
A: ein. Der Befehl lautet: **CHEAT "Code"**

**Unendlich Munition** ..... **DDF2556**

**Unbegrenzte Gesundheit** ..... **7F4DF451**

## Alle Waffen und maximale

**Feuerkraft** ..... **0034AFFF**

**Fokus-Balken steigt schneller** .. **FFF0020A**

**Unbegrenzter Fokus-Balken** .. **69E5D9E4**

**Gegner sehen nichts** ..... **FFFFFFF1**

**Gegner hören nichts** ..... **4516DF45**

**Mehrspieler-Kämpfe** ..... **D5C55D1E**

**Geringe Erdanziehungskraft** .. **BB013FFF**

**Logos beschleunigen** ..... **7867F443**

**Taxi fahren** ..... **312MF451**

**Spielgeschwindigkeit  
erhöhen** ..... **FF00001A**

## Extra-Level im Training

..... **1302C77F** oder **13D2C77F**

Cheats, die zusammen mit dem Befehl  
**DROP** aus dem Verzeichnis B:\TOOLS an  
einigen Stellen im Spiel Waffen hinterlegen.

..... **JXTRR10** ..... **ZKHBD10**

..... **RHFTQ10** ..... **JDZMT10**

..... **RKHMS10** ..... **B1AXXF2**

..... **ZSQH10** ..... **PNSRZ10**

..... **JDHQL10**



**Tipp:** Drückt im Hacking-Mode gleichzeitig  
die Tasten **L1** und **R1** und seht, was passiert.

## Hersteller- Hotlines



Hier findet ihr eine Auflistung der wich-  
tigsten Hotline-Nummern der Spieleher-  
steller. Achtet darauf, dass die 0190er  
Nummern nicht billig sind. Notiert euch  
vor dem Anruf ganz genau eure Fragen,  
denn Zeit ist Geld.

**ALLE SPIELETITEL** ..... **0190 - 82 46 83**  
**1,86 Euro/Min.** ..... **Mo.-So. 8 - 24 Uhr**

**ACCLAIM** ..... **0190 - 82 46 63**  
**1,86 Euro/Min.** ..... **Mo.-So. 8 - 24 Uhr**

**ACTIVISION** ..... **0190 - 51 00 55**  
**0,62 Euro/Min.** ..... **Mo.-Fr. 14 - 18 Uhr,**  
..... **Sa.-So. 16 - 18 Uhr**

**ATARI** ..... **0190 - 77 18 83**  
**1,24 Euro/Min.** ..... **Mo.-Sa. 14 - 19 Uhr**

**AVALON** ..... **0190 - 77 18 88**  
**1,24 Euro/Min.** ..... **Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr**

**CODEMASTERS** ..... **0190 - 90 00 45**  
**1,24 Euro/Min.** ..... **Abfrage**

**EIDOS** ..... **0190 - 83 95 82**  
**1,86 Euro/Min.** ..... **Mo.-Sa. 10 - 22 Uhr**

**ELECTRONIC ARTS** ..... **0190 - 75 44 64**  
**1,24 Euro/Min.** ..... **Mo.-Sa. 11 - 20 Uhr**

**KONAMI** ..... **0190 - 82 46 94**  
**1,86 Euro/Min.** ..... **Mo.-So. 8 - 24 Uhr**

**SONY (SPIELE)** ..... **0190 - 57 85 78**  
**0,62 Euro/Min.** ..... **Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr**

**SONY (TECHNIK)** ..... **01805 - 76 69 77**  
**0,12 Euro/Min.** ..... **Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr**

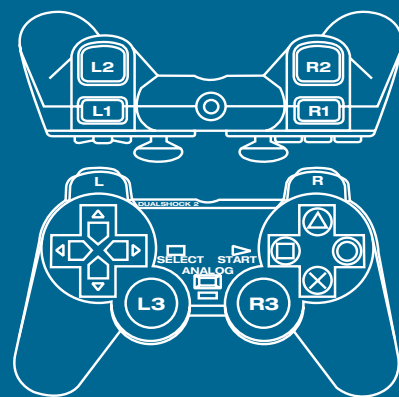
**SWING** ..... **02131 - 40 66 49 9**  
**Festnetztarif** ..... **Mo./Mi./Fr. 16 - 19 Uhr**

**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**

## 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.





## Way of the Samurai 2

Pausiert das Spiel und gebt die folgenden Codes ein.

### 500 Mon erschwindeln

Während der gesamten Eingabe müssen **L1** und **L2** gedrückt gehalten werden

.....**←, ←, ↑, ↓, ↓, ↑, ⊙**

### Lebensenergie auffüllen

Während der gesamten Eingabe müssen **L1** und **R1** gedrückt gehalten werden

.....**↓, ↑, →, ←, ↓, ↑, ⊙**

### Stamina auffüllen

Während der gesamten Eingabe müssen **R2** und **L2** gedrückt gehalten werden

.....**←, →, ←, ↓, ↓, ⊙**

## Silent Hill 3

### Bonus-Kostüme

Um die Bonus-Kostüme anwählen zu können, müsst ihr das Spiel einmal erfolgreich beendet haben (benutzt unseren Speicherstand auf der Heft-DVD). Dann ist die "Extra-Kostüm"-Option anwählbar.

Gebt in dem neuen Menüpunkt folgende Passwörter ein, um für Heather während des Spiels neue Kleidungsstücke zu erhalten. Die modischen Fetzen können während des Spiels jederzeit an- oder abgelegt werden. Die eingegebenen Passwörter werden im Übrigen gespeichert.

Bekleidungsstück	Passwort
Heather Shirt	HappyBirthDay
Onsen-Hemd.....	I_Love_You
Dummkopf-Hemd.....	PutHere2FeelJoy
Hände weg-Hemd ....	TOUCH_MY_HEART
Gott des Donners-Hemd.....	GangsterGirl
Das Licht-Hemd.....	LightToFuture
Vergänglichkeit-Hemd ....	ShogyouMujou
Killer Hase-Hemd .....	BlueRobbieWin
Royal Flush"-Hemd.....	01_03_08_11_12
Goldener Hahn-Hemd ...	cockadoodledoo
Verwandlungskostüm*.....	PrincessHeart
Reißverschluss-Hemd ...	Shut_your_mouth
GAMERACTOR-Hemd ....	SH3_Wrestlarn
PLAY-Hemd.....	sLmLdGhSmKfBfH

\* Im Gegenständemenü als "Prinzessin Herz"-Schlüssel abgelegt

### Douglas nur in Unterhosen

Nachdem ihr das Spiel einmal erfolgreich beendet habt, markiert ihr "Neues Spiel Extra" ohne es zu bestätigen und gebt folgenden Code ein:

.....**↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊙, ×**

Zur Bestätigung, dass der Code korrekt eingegeben wurde, wird Heather seufzen, nachdem ihr beim Neustart des Spiels Schwierigkeits- und Rätselgrad gewählt habt. Nun wird Douglas in seinen Sequenzen unter seinem Trenchcoat nur Krawatte und Shorts tragen.



❗ Silent Hill 3: Hut, Mantel und nix drunter? Da kann man schon mal misstrauisch werden.

## Pitfall- Die verlorene Expedition Cheats

Um euch auf die Gefahren im Dschungel optimal vorzubereiten, haben wir einige nützliche Cheats für euch zusammengestellt. Sobald ihr den Startbildschirm ("Drücke **Start** um zu starten") seht, gebt ihr die nachfolgenden Tastenkombinationen ein. Nachdem ihr die Tasten gedrückt habt, erscheint die Meldung "Cheat angenommen".

### Feldflasche stets gefüllt

Der Effekt zeigt sich erst, nachdem ihr die Feldflasche im Inventar habt.

Haltet die Tasten **L1** und **R1** gedrückt und gebt Folgendes ein

.....**←, ⊙, ⊙, ↓, ⊙, ×, ⊙, ⊙**

### Freischalten des Originalspiels Pitfall

Im Hauptmenü erscheint rechts oben der Menüpunkt Lost Caverns.

Haltet die Tasten **L1** und **R1** gedrückt und gebt Folgendes ein

.....**⊙, ⊙, ←, →, ⊙, ⊙, ×, ↑, ⊙**

### In die Haut von Nicole schlüpfen

Haltet die Tasten **L1** und **R1** gedrückt und gebt Folgendes ein

.....**←, ↑, ↓, ↑, ⊙, ↑, ↑**

### Anzeigen der vergessenen Höhlen

Schaut im Pausenmenü auf eure Karte und dort auf die Option "Vergessene Höhlen".

Haltet die Tasten **L1** und **R1** gedrückt und gebt Folgendes ein

.....**←, →, ←, →, △, △, △**



❗ Pitfall: Auch für Harrys Abenteuer haben wir die besten Cheats parat.

## Hulk – Platinum

Gebt die Cheats unter dem Punkt Code-Input-Screen im Optionsmenü ein.

**Doppelte Gesundheit für alle Gegner** ..... **BRNGITN**

**Doppelte Gesundheit für Hulk** ..... **HLTHDSE**

**Halbe Gesundheit für alle Gegner** ..... **MMYHLP**

**High-Score neu starten** ..... **NMBTHIH**

**Unverwundbarkeit für Hulk** ..... **GMMSKIN**

**Levelanwahl** ..... **TRUBLVR**

**Schneller regenerieren** ..... **FLSHWND**

**Unbegrenzt Continues** ..... **GRNCHTR**

**Rage-Anzeige stets aufgefüllt** ..... **ANGMNGT**

**Alle-Rätsel-sind-schon-gelöst-Cheat** ..... **BRCESTN**

**Gegner schneller neutralisieren** ..... **FSTOFRY**

**Hulk in Grau verwandeln** ..... **JANITOR**

**Desert-Battle-Art freischalten** ..... **FIFTEEN**

**Hulk-Movie-FMV-Art freischalten** ..... **NANOMED**

**Hulk-Transformed-Art freischalten** ..... **SANFRAN**

**Hulk-vs.-Hulk-Dogs-Art freischalten** ..... **PITBULL**



❗ Hulk: Bevor ihr euch grün ärgert, benutzt lieber die Cheats und räumt als Hulk auf!



PlayStation.2

**GENIAL: 13 PS2-HITS JETZT SELBST TESTEN!**  
Das Sonderheft mit den besten PS2-Demos!

€ 8,80

Osterreich € 8,80  
Belgien € 8,80  
Sonderheft April - Juni 2004  
Luxemburg € 8,80  
Schweiz sFr 16,80

# PlayStation®2

**DVD**

DAS EINZIGE MAGAZIN MIT  
SPIELBAREN PS2-DEMOS!

**13 SPIELBARE  
PS2-DEMOS**

**19 SPIELSTÄNDE**  
SO GENIAL IST DER DOWNLOADER - INFOS AB SEITE 18

DT-Control  
geprüft

DT-Control geprüft: Der beschriebene Datenträger  
ist nicht fälschlicherweise  
verkauft ohne Altersbeschränkung!

**SONDERHEFT**  
FRÜHJAHR 2004

**Jetzt  
am  
Kiosk!**

**KAUFBERATUNG,  
DIE BARES GELD SPART!**

**665 SPIELE  
IN DER TESTÜBERSICHT**  
Nur hier: Die komplette Übersicht aller PS2-Spiele!

**55 SEITEN TIPPS & LÖSUNGEN**  
JAMES BOND, NFS: UNDERGROUND,  
FINAL FANTASY X-2, SOCOM 2 U.V.A.

**DIE BESTEN PLATINUM-SPIELE**  
SPLINTER CELL, GTA 3, FIFA 2003,  
TONY HAWK'S 4, THE GETAWAY U.V.A.

**FRÜHJAHRSHITS IM TEST:** RAINBOW SIX 3,  
JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS, MAX PAYNE 2, FF X-2 U.V.A.

**ACTION  
JAMES BOND:  
ALLES ODER NICHTS**

**RENNSPIEL  
NEED FOR SPEED:  
UNDERGROUND**

**FUSSBALL  
PRO EVOLUTION  
SOCCER 3**

**MUSIKSPIEL  
DEUTSCHLAND  
SUCHT DEN SUPERSTAR**

**FUSSBALL  
FIFA 2004**

**TAKTIK-SHOOTER  
RAINBOW SIX 3**

**RALLYE  
WRC 3**

**JUMP'N'RUN  
JAK 2: RENEGADE**

**AUSSERDEM SPIELBAR:**  
FORD RACING 2, CASTLEVANIA, MAXIMO 2,  
PRINCE OF PERSIA, ROGUE OPS

**SPIELSTÄNDE:**  
MEDAL OF HONOR, SOUL CALIBUR 2, SPLINTER  
CELL, TRUE CRIME, SILENT HILL 3, JAK 2,  
THE GETAWAY, ENTER THE MATRIX, SSX 3 UVM.

## 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-  
Demos

## 13 spielbare PS2-Demos

Need for Speed: Underground,  
Rainbow Six 3, PES 3, James  
Bond: Alles oder Nichts uvm.



124



Das AR-MAX ist da! Und wir versorgen euch sofort mit den ersten Codes zum neuesten Action-Replay aus dem Hause Datel. Nach und nach wird das neue AR-MAX das reguläre Action-Replay-2 verdrängen. Aber macht euch keine Sorgen, denn es gibt die Update-CD, die das alte AR2 in ein vollwertiges AR-MAX verwandelt.



## Die Sims brechen aus

### Master Code

(Dieser Code muss immer aktiviert sein.)

..... A6GF-6FYW-07JJZ  
..... 4A0N-H1CG-BVXHD

### Kostenlos einkaufen

..... 1R5J-DPGN-J921D  
..... 5R67-ZH31-0FZPK  
..... RPPN-32R1-PMRJ3

### Objekte freischalten

..... XTCZ-BK9M-NNU1A  
..... 0QB1-4Y92-01CDY

### Orte freischalten

..... F4CY-2M0Q-52TF3  
..... 7P5C-47BK-1EG0N

### Freundschaftswert stark verbessern

..... PYMX-1P4R-TUY87  
..... 6FEK-ARJ6-03C78

### Interaktionsmöglichkeiten

#### freischalten

..... TB0W-D087-W8YMW  
..... CQRB-RNR6-ZJ6V4

### Den Gnom und den

#### Geld-Cheat aktivieren

..... 6K99-YARQ-9XDMF  
..... 9QBC-7U4E-751GF

### Hungerwert sinkt nicht mehr

..... QQ5W-N094-9TF74  
..... Q5EZ-D5K8-X4A2B

### Hygienewert sinkt nicht mehr

..... C0UE-04A6-NZTHC  
..... 9UT1-KW16-4J7HA  
..... RDYJ-NPTZ-8PKZU

### Energiewert sinkt nicht mehr

..... 8BPZ-83C1-6N23M  
..... FHB2-5JKZ-PXF75  
..... 4CYN-J5JK-A6B7B

### Sozialwert sinkt nicht mehr

..... NPR4-V8EP-3GF0D  
..... GNW0-F3PB-GTCP0  
..... H722-F9V1-QHWTB

### Komfortwert sinkt nicht mehr

..... 9V9D-74MZ-JRJ2E  
..... J6UG-B27C-8VTH4  
..... 2F2K-UHXF-EN2WM

### Notdurftwert sinkt nicht mehr

..... WNUZ-EUW1-MPPB8  
..... 1ETH-9V20-K294N  
..... 05XH-F519-DFGEH

### Spaßwert sinkt nicht mehr

..... BQR1-THNA-7VPX6  
..... QBU4-3CD0-P4V0F

### Geld im Free-Play-Modus

#### zuschummeln

..... BA1C-5TFK-V8MU5  
..... XERU-NDAT-M855M

### Allgemeine Kommentare

..... QTN1-VBD4-7YK7P

..... 9958-HUZ5-Z10X2

### Debug-Infos anzeigen

..... U8KQ-H5W4-N37X1  
..... UMAK-FAVQ-KNJYM

## Rainbow Six 3

Die folgenden Codes funktionieren nur mit einem AR-MAX bis Version 3.13!

### Master Code

(Dieser Code muss immer aktiviert sein.)

..... YNNY-00ZU-MBHAY  
..... BNJG-66HZ-R52Z3  
..... X19P-MRVD-RY7XM  
..... 1EH4-611J-1Z7KT  
..... VDD3-RUNT-VMVCU  
..... 5GUM-XR27-Y0PHD  
..... D22H-XA0K-3728P  
..... PMH9-7Z75-W72XZ  
..... K30J-BCRU-9J0TM  
..... PCT3-0JFC-0F82C  
..... EU46-MFNH-G3NN8  
..... 47XH-B6XA-5TNJN  
..... KA2T-2FHA-3QDEM  
..... EPWX-XEC8-1M5YF  
..... 6KF7-0JVK-XHYN0  
..... ZD5A-V8V1-4RZAY  
..... 7RHJ-N0V8-GK6HZ  
..... 5KKY-RW2Q-E8W8Q  
..... WV0V-PU6M-0AWBE  
..... BMFV-AXWQ-59FCR  
..... AWV2-ZE1C-WV6R  
..... XAPP-1WUW-U00HH  
..... 4YUX-MZX1-VMAC3  
..... N9W3-GHRN-NMB1  
..... HHAP-2UB7-X2VYX  
..... 03AH-5PBC-9K2T7  
..... 0CF3-TK7F-RVYQU  
..... 0Q5W-9QJ5-R509P  
..... ERY3-E7CN-NMFTV

### Unbegrenzt Lebensenergie

#### für euren Charakter und das Team

..... UWA1-7V7T-XKHFW  
..... CEVX-VADX-XZVN3  
..... FHY4-587Y-QA763  
..... UJM4-BT34-D2ACT  
..... TCKZ-Z0KP-HTEW7  
..... MF97-G7TU-4FERK  
..... 4XVH-DF1G-XE888

### Unbegrenzt Munition für die Hauptwaffe

..... J4RQ-EYPW-WRXGA  
..... 67UE-G6GZ-9FE54

### Unbegrenzter Granatenvorrat

..... MK4R-A776-JYQN1  
..... VDP9-RF7V-87N1B

### Wie erkennt man die Versionsnummer des AR-MAX?

Auf der Unterseite der Programm-CD befindet sich um das Loch herum ein auffälliger Ring. Hält man die CD richtig ins Licht, kann man dort den Text "Action-Replay-MAX Version 3.xx" lesen.



Die folgenden Codes funktionieren nur mit einem AR-MAX ab Version 3.14!

### Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... 14X5-2CYG-MNZXA  
..... BNJG-66HZ-R52Z3  
..... X19P-MRVD-RY7XM  
..... 1EH4-611J-1Z7KT  
..... VDD3-RUNT-VMVCU  
..... 5GUM-XR27-Y0PHD  
..... D22H-XA0K-3728P  
..... PMH9-7Z75-W72XZ  
..... K30J-BCRU-9J0TM  
..... PCT3-0JFC-0F82C  
..... EU46-MFNH-G3NN8  
..... 47XH-B6XA-5TNJN  
..... KA2T-2FHA-3QDEM  
..... EPWX-XEC8-1M5YF  
..... 6KF7-0JVK-XHYN0  
..... ZD5A-V8V1-4RZAY  
..... 7RHJ-N0V8-GK6HZ  
..... 5KKY-RW2Q-E8W8Q  
..... WV0V-PU6M-0AWBE  
..... HHAP-2UB7-X2VYX  
..... 03AH-5PBC-9K2T7  
..... 0CF3-TK7F-RVYQU  
..... 0Q5W-9QJ5-R509P  
..... ERY3-E7CN-NMFTV

### Unbegrenzt Lebensenergie

#### für euren Charakter und das Team

..... 4XMZ-N0BV-CRWEX  
..... CEVX-VADX-XZVN3  
..... FHY4-587Y-QA763  
..... UJM4-BT34-D2ACT  
..... TCKZ-Z0KP-HTEW7  
..... MF97-G7TU-4FERK  
..... 4XVH-DF1G-XE888

### Unbegrenzt Munition für die Hauptwaffe

..... ZPWG-EV5Z-7G32T  
..... 67UE-G6GZ-9FE54

### Unbegrenzter Granatenvorrat

..... G8CB-R8C3-EQME6  
..... VDP9-RF7V-87N1B



# Socom 2: U.S. Navy Seals

Die virtuelle Schlacht tobt online am spannendsten. Hier finden Einsteiger und altgediente Söldner die besten strategischen Überlebenstipps.

## AREALE UND SPIELMODI

### Suppression – Ausschalten

Beide Teams haben nur eine Aufgabe: Neutralisation aller Gegner. Überlebt mindestens ein Mann pro Team, noch bevor die Zeit abgelaufen ist, wird die Runde als unentschieden gewertet.

#### Suppression wird auf diesen Maps gespielt:

Shadow Falls	(Dschungel/Nacht)
Chain Reaction	(U-Boot-Werft/Tag)
Vigilance	(Albanisches Dorf/Tag)
Rat's Nest	(Bergstollen/Nacht)
Frostfire	(Bohrinsel/Nacht)
Abandoned	(Tempelruinen/Nacht)

### Demolition – Sprengen

Beide Teams versuchen, die gegnerische Basis zu sprengen. Hierzu muss eine spezielle Satchel-Ladung auf der Spielfeldmitte aufgenommen und geliefert werden. Es gewinnt das Team, das die gegnerische Basis sprengt. Logischerweise versuchen beide Teams, sich die Sprengladung gegenseitig abzujauchen. Alternativ gilt die Runde als gewonnen, wenn alle Mitglieder des gegnerischen Teams ausgeschaltet wurden. Überlebt mindestens ein Mann pro Team bevor die Zeit abgelaufen ist, und wurde die Bombe nicht gelegt, wird die Runde als unentschieden gewertet.

#### Demolition wird auf diesen Maps gespielt:

The Ruins	(Tempelruinen/Tag)
Crossroads	(Arabische Stadt/Tag)
Requiem	(Russisches Dorf/Nacht)
Blizzard	(Schneewüste/Tag)
Night Stalker	(Wüste/Nacht)
Bitter Jungle	(Dschungel/Tag)

### Extraction – Befreiung

Die Seals müssen drei Geiseln aus der Gewalt der Terroristen befreien und zu einem festgelegten Evakuierungspunkt bringen. Die Terroristen versuchen, die Seals daran zu hindern. Sind alle Gegner neutralisiert, ist die Runde ebenfalls gewonnen. Zieht eine Team versehentlich die Geiseln in Mitleidenschaft, gibt es Punkt-/ und Zeitabzug, außerdem hat das betreffende Team die Runde verloren. Überlebt mindestens ein Mann pro Team bevor die Zeit abgelaufen ist, und wurden die Geiseln außerdem nicht zum Evakuierungspunkt gebracht, gilt die Runde als unentschieden.

#### Extraction wird auf diesen Maps gespielt:

Blood Lake	(Dschungel/Tag)
Death Trap	(Bunkeranlage/Tag)
Fish Hook	(Fischerdorf/Tag)
Desert Glory	(Stadt/Tag)

### Escort – VIP-Eskorte

Neuer Spielmodus: Die Terroristen müssen die drei VIPs töten. Die Seals hingegen müssen mindestens einen der drei VIPs unverletzt über die Zeit retten. Die Seals können die VIPs zu einem der Evakuierungspunkte bringen. Stehen mindestens zwei der VIPs

gleichzeitig in einer der Evakuierungszonen, werden sie von einem Hubschrauber abgeholt und die Terroristen können ihnen nichts mehr anhaben. Evakuieren die Seals die VIPs, gewinnen sie die Runde. Schaffen es die Seals, mindestens einen VIP über die Zeit zu retten, haben sie gewonnen. Somit stehen die Terroristen in diesem Spielmodus immer unter Zugzwang, sie müssen von sich aus aktiv werden.

Wichtig: Die Evakuierung über die Luftbrücke ist nur eine Alternative für die Seals (Vorteil: Runde wird beendet, bevor die Zeit abläuft). Die Seals müssen die VIPs jedoch nicht unbedingt in die Evakuierungszonen bringen. Das Seals-Team kann sich auch die gesamte Spielzeit über mit den VIPs irgendwo im Gelände verstecken und abwarten.

Alternativ gewinnt jenes Team, das die gegnerische Gruppe ausschaltet. In diesem Fall gibt es nie ein Unentschieden, ein Team geht immer als Sieger hervor.

#### Escort wird auf diesen Maps gespielt:

The Mixer	(Fabrikgelände/Tag)
Guidance	(Schneegelände/Tag)
Foxhunt	(Steppe/Tag)

### Breach – Aufbrechen

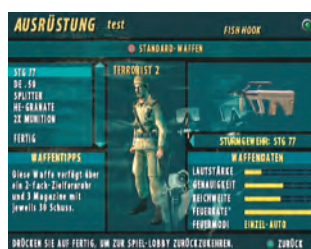
Neuer Spielmodus: Während die Terroristen im Spielmodus Escort unter Zugzwang stehen, sind hier die Seals gefordert. Das Seals-Team muss eine befestigte Anlage der Terroristen stürmen und an einem bestimmten Punkt eine Bombe legen. Wird die Bombe nicht gelegt, gewinnen die Terroristen – vorausgesetzt, einer von ihnen überlebt. Alternativ gewinnt das Team, das alle Gegner neutralisiert. Es gibt hier nie ein Unentschieden, sondern immer eine Entscheidung.

#### Breach wird auf diesen Maps gespielt:

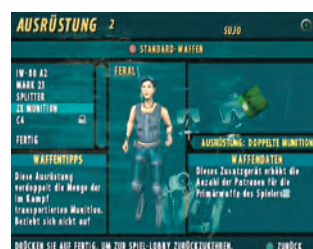
Sujo	(Brasilianische Slums/Nacht)
Enowapi	(Dschungelfort/Tag)
Sandstorm	(Wüstenfort/Nacht)

### Ausrüstung

Der Ausgang einer Runde hängt neben euren spielerischen Fähigkeiten vor allem von der richtigen Ausrüstung ab. Euch stehen hierbei drei frei belegbare Slots zur Auswahl. Neben Granaten und Minen findet ihr auch Raketen- und Granatwerfer sowie Zusatzausrüstung für Sniper-Gewehre im Auswahlmenü.



❶ Probiert alle Waffen aus, die das Spiel zur Verfügung stellt ...



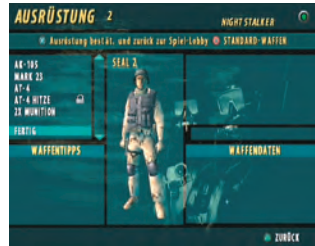
❷ ... und findet heraus, mit welcher ihr am besten zurechtkommt.



## WAFFEN, GRANATEN, MINEN UND MEHR



➞ Auch Rauchgranaten können effektiv eingesetzt werden.



➞ Sogar der Panzer brechende Raketenwerfer ist wählbar.

### Granaten-Einerlei

Anfangs fällt die Wahl oft auf M67-Splitter- sowie HE-Granaten. Schließlich zeigt sich der Effekt der beiden Typen sofort in einer Explosion. Nach und nach werdet ihr jedoch feststellen, dass auch Rauch- und Blendgranaten wichtig sind.

Blendgranaten erzeugen in Räumen einen grellen Blitz. Der Gegner verliert kurz die Orientierung und ist euren Attacken hilflos ausgeliefert.

Rauchgranaten erzeugen an ihren Bestimmungsorten kurzfristig Rauchwolken, die Tarnung bieten. Somit bleibt euer Team im Verborgenen, während ihr eindringt. Eure Feinde können dann nur blind in den Nebel hineinballern.

Grundsätzlich ist es sehr sinnvoll, dass Mitspieler euren Charakter decken, während ihr Granaten einsetzt. Solange ihr mit Werfen beschäftigt seid, gebt ihr nämlich eine prima Zielscheibe ab. Besonders wenn ihr aus einem steilen seitlichen Winkel heraus Granaten in Durchgänge oder Türen werft, kann ein bisher verdeckter Gegner hervorspringen und euch überraschen.

Habt ihr schon eine Granate gewählt und zum Wurf ausgeholt, könnt ihr den Vorgang schnell abbrechen, indem ihr zusätzlich zur **R1**-Taste (Ausholen) die **L1**-Taste betätigt. So schaltet ihr auf die Primärwaffe um, ohne zu werfen. Das sind wertvolle Sekundenbruchteile, in denen ihr einen plötzlich auftauchenden Gegner unter Beschuss nehmen könnt.

Charaktere die Granaten werfen, sind also verwundbarer? Richtig! Das könnt ihr zu eurem Vorteil nutzen. Seht ihr einen Gegner, der gerade werfen will, solltet ihr direkt in seine Richtung laufen und ihn unter Feuer nehmen. Reagiert dieser nicht schnell genug, schaltet ihr ihn aus. Dies gilt auch für Gegner, die gerade Minen auslegen.

An dieser Stelle kommen wir zur heimtückischsten Waffe in "Socom 2" – zur PMN-Mine.

### Die PMN-Mine

Sie ist klein, rund und blau-rot gestreift, unscheinbar und doch tödlich. Erschütterungen in ihrem Umkreis werden prompt mit einer Explosion quittiert.

Um sie zu entschärfen, müsst ihr entweder eine Granate in der Nähe der PMN-Mine zur Explosion bringen, oder sie gezielt beschießen. Ganz freche Zeitgenossen platzieren eine Claymore davor und jagen sie hoch.



➞ Legt Minen aus und macht auf euch aufmerksam ...



➞ ... unvorsichtige Gegner laufen jetzt direkt in eure Falle.

PMN-Minen reagieren auf Erschütterungen – platziert ihr einen ganzen Minenteppich, müsst ihr ausreichend Abstand zwischen den Minen einhalten. Wird eine von ihnen zur Explosion gebracht, gehen ansonsten alle anderen ebenfalls hoch.

Wie erkennt man PMN-Minen? Ganz einfach – macht die Augen auf und schaut auf den Boden!

Nachdem man die Minen mit bloßem Auge erkennen kann, empfiehlt es sich, sie in Büschen, Sträuchern oder in dunklen Ecken zu platzieren. Aber auch Gefallene eignen sich hervorragend dazu. Egal, ob es sich um Gegner oder Mitglieder des eigenen Teams handelt. Für aktive Streiter, die durch die Gefallenen hindurchrennen, um Nachschub aufzunehmen, können das ganz böse Überraschungen erleben. Sprecht immer genau ab, wer wo Minen legt. Sonst erleidet eure eigene Truppe ganz schnell Schaden.

### PMN als Alarmanlage

Man kann die Minen auch als Alarmanlage einsetzen. Blockiert einen Weg, indem ihr eine Mine gut sichtbar ablegt. Sicherlich werden anrückende Gegner diese bemerken. Um vorbeizukommen, müssen sie die Mine sprengen. Der entstehende Lärm warnt euch, auch wenn ihr ein wenig entfernt positioniert seid. Auf diese Weise kann man sich den Rücken freihalten.

Übrigens, die Minen machen keinen Unterschied zwischen Freund und Feind. Denkt daran, wenn ihr eine Gruppe Gefangener damit sichern wollt. Böartige Seals sprechen die Geiseln einfach aus sicherem Abstand an und sorgen dafür, dass sie durch die Minen ins digitale Jenseits geschickt werden. Nicht die feine Art, aber die Minuspunkte für die Terroristen verhelfen den Seals in solchen Situationen zum Sieg.

### PMN als Türstopper

Sehr effektiv ist es, Türen mit Minen zu sichern. Öffnet eine Tür und legt die Mine genau im Rahmen ab. Schließt die Tür sofort wieder, noch bevor die Mine scharf ist. Der nächste, der die Tür benutzt, wird eine böse Überraschung erleben.

### PMN-Falle

Beobachtet die Laufwege eurer Gegner und platziert darauf Minen. Stürmen nun Gegner heran, nehmt ihr diese von Weitem unter Feuer und macht so auf euch aufmerksam. Instinktiv nähern sich die Gegner eurer Position, um besser zu treffen. In solchen Situationen bleibt ihnen keine Zeit mehr, um noch zusätzlich auf ausgelegte Minen auf dem Boden zu achten. Mit ein wenig Übung streicht ihr mit dieser Taktik in jeder Runde ein paar sichere Punkte ein. ➞



➞ Achtet darauf, zwischen ausgelegten Minen Abstand zu halten. Vor allem: Informiert immer eure Mitspieler, wo ihr Minen legt!





## NACHSCHUB, GRANATEN- UND RAKETENWERFER

### Sicherer Nachschub

Habt ihr einen belegten Slot verbraucht und alle Granaten geworfen, könnt ihr an Gefallenen Nachschub aufnehmen. Das gilt auch für Ausrüstung, die eurem Charakter in der Runde gar nicht zur Auswahl steht. So können auch Seals Minen der Terroristen einsetzen. Leider geschieht die Aufnahme der Ausrüstung willkürlich. So passiert es schon mal, dass ihr Rauchgranaten bekommt, obwohl ihr diese gar nicht braucht. In diesem Fall hilft es, den unerwünschten Nachschub schnell und sinnlos einzusetzen, um wieder einen freien Slot zu schaffen.

Eine andere Taktik besteht darin, einen Slot erst gar nicht komplett zu leeren. Beispielsweise führt ihr zwei belegte Slots mit jeweils drei M67-Splittergranaten mit euch. Werft ihr jetzt aus beiden Slots nur je zwei Granaten, verbleibt jeweils eine Granate und der Slot bleibt diesem Granatentyp vorbehalten. Lauft ihr dann über Gefallene, werden die Slots mit der gewünschten Ausrüstung aufgefüllt und unerwünschtes Kriegsmaterial gelangt nicht ins Inventar.

### Raketen- und Granatwerfer

Schweres Kaliber in Form von Raketen- und Granatwerfern kann effektiv über weite Strecken eingesetzt werden. Die Betonung liegt hier auf "weite Strecken". Im Nahkampf zieht ihr den Kürzeren. Zum einen ist die Reaktionszeit sehr hoch, zum anderen besitzen die Geschosse eine Sicherheitsvorrichtung und explodieren erst, nachdem sie eine bestimmte Wegstrecke zurückgelegt haben.

Stürmen Gegner heran, steht ihr in diesem Fall wehrlos da. Sorgt dafür, dass ihr aus einer guten Position heraus agiert und euch genug Zeit bleibt, auf die Hauptwaffe umzuschalten, falls es brenzlig wird. Auch belegen die Teile mindestens zwei Ausrüstungsslots. Wahlweise kann der dritte Slot mit zusätzlicher Munition für das Gerät belegt werden. Seid so schlau und stellt euch nicht hinter einen Charakter, der einen Raketenwerfer abfeuert – das ist ungesund.

Eine effektive Taktik besteht darin, zu Rundenbeginn den gegnerischen Startpunkt kollektiv unter Feuer zu nehmen. Sind alle Geschosse abgefeuert, erhaltet ihr freie Slots, die ihr an Gefallenen nachfüllen könnt.

### Claymore

Auch die Claymore ist wieder dabei. Beachtet, dass sich ihr Explosionskegel immer in die Richtung ausbreitet, in die ihr blickt, während ihr sie absetzt. Anders als in Socom 1 können Claymores jetzt von anderen mit Schüssen, Granaten und Raketen zur Explosion gebracht werden. Explodiert eine Rakete in einem Claymore-Feld, gehen die entstandenen Schäden auf euer Konto. Tipp: Der Explosionsdruck einer Claymore kann durch eine dahinter liegende Wand verstärkt werden.

### Doppelte Munition

Die Ausrüstungsoption "2xMunition" verdoppelt den mitgeführten Vorrat an Patronen. Abhängig von der Hauptfeuerwaffe ist diese Option sehr wichtig. Rennt ihr mit einer M60 durch die Gegend, die

immerhin 100 Schuss pro Magazin aufweist, könnt ihr mit ziemlicher Sicherheit euren Vorrat an den Gefallenen auffüllen. Anders sieht es aus bei den schwächeren Bleispritzen. Durch die hohen Feuerraten und die merklich kleineren Magazine mit nur 20 bis 30 Schuss steht ihr im Gelände schnell mal mit leerer Hauptwaffe da. Findet ihr jetzt nicht schnell Nachschub, wird das Überleben schwer. Gefallene halten nämlich nicht automatisch Nachschub für euch parat.

Ihr nehmt nur Munition auf, wenn diese auch vom gleichen Kaliber ist. Bevor ihr jedoch mit leeren Magazinen weiterrennt, solltet ihr lieber die Waffe eines Gefallenen an euch nehmen. Bei Mitgliedern eures eigenen Teams geht das automatisch. Wollt ihr die Waffe eines gefallenen Gegners aufnehmen, müsst ihr nahe an ihn herantreten. Haltet dann die -Taste gedrückt und wechselt mit den Tasten und durch, bis ihr auf die gewünschte Waffe geschaltet habt.

### Nachtsicht

Nachtsicht ist nicht immer möglich. Im Drogenlabor der Map Enopawi könnt ihr beispielsweise als Seal nicht mit der Nachtsichtfunktion eurer Hauptwaffe rechnen. Allerdings steht euch diese mit der Pistole zur Auswahl. Übt, in der Egoperspektive mit aktiver Nachtsicht zu laufen. Damit erhöht ihr eure Chancen in dunklen Gebieten ganz erheblich.

### Allgemeine Regeln im Gelände

Die Seals tragen bekanntlich Tarnuniformen. Gras, Gebüsch und dunkle Mauern sind somit eure Freunde. Bittet doch mal einen anderen Spieler, sich vor einem Gebüsch zu postieren und dort zu bleiben. Nur bei genauerem Hinschauen erkennt ihr ihn noch. Genauso geht es den Terroristen. Ein sich bewegendes Ziel wird schneller erkannt als jemand, der die Tarnung des Geländes ausnützt.

### Gruppenverhalten

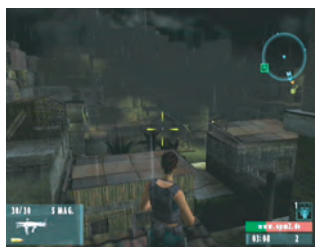
Einigkeit macht stark. Diese alte Weisheit kommt auch in Socom 2 stark zum Tragen. Agiert in Gruppen von zwei bis vier Leuten. Zwar bewahrt euch das auch nicht vor gegnerischen Projektilen, aber selbst wenn ein Gruppenmitglied erschossen wird, können die Verbleibenden den Gegner ausschalten. Schließlich hat dieser kurz vorher seine Stellung durch das eröffnete Feuer verraten.

Der nächste Vorteil liegt auf der Hand: Ihr könnt euch gegenseitig decken und warnen.

Achtet aber immer auf einen Sicherheitsabstand, wenn ihr als Gruppe agiert. Nichts ist ärgerlicher, als eine gegnerische Granate oder Mine, die einen ganzen Trupp mit einem Schlag aus dem Rennen wirft.



Nachtsichtgerät: Gewöhnungsbedürftig, aber überlebenswichtig.



Mit erhöhter Position erkundet ihr das Gelände.



Unterschätzt nie die Sniperfunktionen der normalen Sturmgewehre. Mit etwas Übung erledigt ihr Gegner aus sicherer Entfernung.



## GROBE TAKTIKEN



➞ Auf der Map "Night Stalker" müssen die Seals von Anfang an Druck machen, um nicht im Granatenhagel der Terroristen unterzugehen.

### Grobe Taktiken

Zipper Interactive hat die Online-Areale in "Socom 2" gut durchdacht. Einsatzgebiete, die anfangs recht unausgewogen erscheinen, brauchen nur die passende Taktik. Für jede Map und jede Seite eine Taktik vorzustellen, würde zu weit führen. So beschränken wir uns auf einige effektive Tipps zu speziellen Situationen.

### Chain Reaction – Die Seals campen auf dem Dach

Die Terroristen starten unten in der Halle. Gut eingespielte Seals nehmen die Terroristen sofort durch die Dachfenster von oben aufs Korn. Ihr könnt jedoch von unten mit dem Raketenwerfer auf die Dachfenster schießen. Mit Übung erledigt ihr schon zu Rundenbeginn einige Gegner. Zusätzlich bringt diese Aktion ausgebrachte Claymores zur Explosion. Muss das Dach trotzdem geknackt werden, marschiert ihr über die Treppen hinauf und geht kurz vor den Türen mit dem Raketenwerfer in Stellung. Öffnet jetzt die Türe und schießt sofort diagonal in die hinteren Ecken des Dachs. Zusätzlich können weitere Teammitglieder Granaten werfen. Wichtig ist es dabei, nicht vor dem Türrahmen zu stehen, sondern seitlich daneben.

Bedenkt, dass die Seals auch schnell nach unten vorrücken können. Dabei springen sie auf Kistenstapel und nehmen euch gnadenlos unter Feuer.

### Night Stalker – Die Terroristen attackieren mit Granatwerfern

Hier haben es die Seals sehr schwer. Effektiv ist die schnelle Flucht nach vorne. Rennt als Seals weiträumig verteilt bis über das erste Drittel der Karte. Mitgeführte Raketenwerfer können unterstützend eingesetzt werden. Nehmt sofort den Startpunkt der Terroristen unter Feuer.

Stürmt zügig vor und versucht, die Terroristen in Nahkämpfe zu verstricken. Unterstützend sollte sich ein guter Sniper auf Seals-Seite auf einem der beiden bekannten Hügel am Startpunkt positioniert haben. Seine Überlebenschance ist zwar nicht groß, aber mit ein wenig Übung kann dieser ein bis zwei Gegner mitnehmen.

### Sujo – Die Terroristen campen

Besetzt schnell das Dach nach dem Startpunkt. Auch der Weg vor dem mittleren Haupttor ist wichtig. Von diesen Positionen aus kann man links das Sniperdach mit dem großen Schild befeuern. Gelangen die Terroristen hier hinauf, können sie euch mit Granaten eindecken. Versucht, das Dach einzunehmen. Snipert von hier oben auf die Gegner, während sich der Rest einen Weg zum Lager bahnt.



➞ Unhandlich, aber universell einsetzbar: Der Raketenwerfer.



➞ Minen eignen sich prima, um Türen zu sichern.

Auch die beiden Maschinengewehrstellungen können von hier aus effektiv ausgeschaltet werden. Versucht, mit Granaten eine sichere Passage zu sprengen, ganz bestimmt sind überall Minen ausgebracht. Rückt dann in Gruppen vor.

### Enopawi – Wie knackt man das Drogenlabor?

Eine gute Frage. Sicher ist das für Seals die schwerste Map in "Socom 2". Ohne Glück oder reichlich Dummheit seitens der Terroristen ist es nur mit sehr gutem Teamwork realisierbar.

Räumt den Startpunkt sofort, sonst macht ihr schnell Bekanntschaft mit den Granaten der Terroristen. Löst die beiden Luftangriffe aus und entscheidet euch für einen der drei Zugänge. Wichtig: Beim Haupttor, das über den steilen Felshang zu erreichen ist, können die Terroristen auf der rechten Seite über den Pfad herüberstürmen. Sichert diese Stelle unbedingt gut ab.

Das Drogenlabor selbst liegt unter der Erde und kann über eine Rampe oder eine Leiter betreten werden. Der Zugang zur Leiter sollte immer erst mit Granaten von Minen gereinigt werden.

Denkt daran, dass ihr unten im Finsternen herumtappt, da die Terroristen das Licht löschen können. Nur mit der Pistole verfügt ihr hier über Nachtsicht um eure Gegner zu lokalisieren.

Benutzt unten Rauch- und Blendgranaten, um die Terroristen abzulenken und geht in der Gruppe vor. Nur gute Schützen oder eine Übermacht hat hier unten eine Überlebenschance. Parallel dazu sollte der Rest des Teams über die Leiter eindringen und zusätzlich für Ablenkung sorgen.

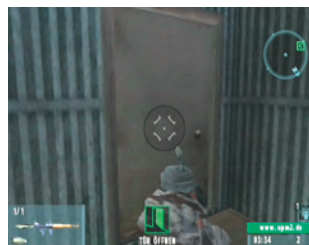
### Neue Ausrüstung – Alte Maps

Die zehn aus dem Vorgängerteil bekannten Maps sind leicht modifiziert in Teil zwei integriert worden. Da euch nun neue Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung stehen, könnt ihr auf diesen Maps neue Taktiken ausprobieren. Beispiele:

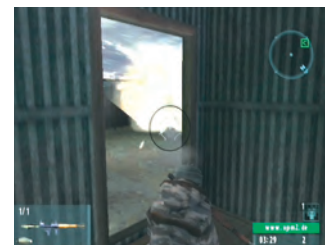
**Death Trap:** Als Terroristen könnt ihr mit dem Raketenwerfer die heranstürmenden Seals aus den Schießscharten der Bunkeranlage unter Feuer nehmen.

**Blood Lake:** Neben dem Haus mit den Geiseln befindet sich auf dem Berg ein fest montierter Granatwerfer. Übernimmt diesen ein Terrorist, könnt ihr den Seals kräftig einheizen.

➞ GUNTHER HRUBY



➞ Chain Reaction: Mit dem Raketenwerfer im Anschlag ...



➞ ... überrascht ihr campende Seals auf dem Dach. Treffer!



# Rainbow Six 3

**Als Elitesoldat der Spezialeinheit Rainbow hat man es nicht leicht. Bevor ihr den Controller frustriert an die Wand werft, lest weiter.**

## Allgemeine Tipps

**Schickt euer Team vor!** Eure Kameraden sind hervorragende Schützen und klären so manche brenzlige Situation für euch. Nachladen nicht vergessen! Bevor ihr den Befehl zum Eindringen gebt, solltet ihr stets neue Magazine laden.

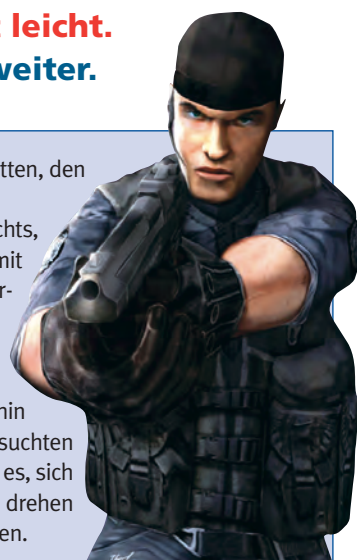
**Durchblick:** Benutzt das Nachtsichtgerät und die Wärmebildkamera. Ihr habt dadurch in vielen Situationen einen ungeheuren Vorteil gegenüber den Gegnern. Übt das schnelle Umschalten zwischen der normalen Perspektive und dem Nachtsichtgerät sowie der Wärmebildkamera. Im Einsatz gelangt ihr auf diesem Weg an Positionsangaben der gegnerischen Einheiten, die ihr aus der normalen Sicht heraus gar nicht registrieren würdet.

**Schatten beachten!** In einigen Arealen erkennt ihr Gegner,

die hinter Ecken lauern, am Schatten, den sie auf den Boden werfen.

**Blendgranaten** kosten nichts, also setzt sie ein! Es ist sinnlos, mit vollem Munitionsvorrat zu sterben.

**Sprengsätze**, die es zu entschärfen gilt, haben die praktische Angewohnheit, vor sich hin zu piepen. Findet ihr einen gesuchten Sprengsatz nicht auf Anhieb, hilft es, sich langsam um die eigene Achse zu drehen um ihn dabei besser zu lokalisieren.



## MISSION 1

### BERGDORF SCHWEIZ

Ihr startet in einem verschneiten Bergdorf. Lauft erst einmal im Uhrzeigersinn herum und erledigt die versprengten Terroristen. Danach marschiert ihr den linken Weg entlang. Schickt euer Team auf den Platz voraus. Vorsicht, aus den Fenstern sowie aus dem dunklen Hof hinter dem Bretterzaun werdet ihr unter Feuer genommen. Dringt dann in das erste Haus ein und klärt vorsichtig Raum für Raum auf. Durch das Anwesen hindurch gelangt ihr auf einen Hof, der euch hinter die Kirche führt. Achtet auch hier auf Scharfschützen.

Dringt durch die Hintertüre in die Kirche ein. Befehlt eurem Team, den nächsten Raum sowie den Saal mit "Öffnen und Sichern" und "Vorstoßen" einzunehmen. Achtet im Feuergefecht darauf, nicht versehentlich den Bereich hinter dem Altar in Mitleidenschaft zu ziehen, hier wird eine Geisel gefangen gehalten. Neutralisiert die Gegner und sichert die Gefangene. Dringt in den Gang rechts neben dem Altar ein und kontrolliert den nächsten Abschnitt. Klappert alle

Räume ab und setzt auf dem Weg in den Keller mehrfach Blendgranaten ein. Denkt daran, die Nachtsicht zu nutzen. Hier findet ihr die zweite Geisel. Sichert diese aber erst, nachdem alle Gegner neutralisiert wurden.



➔ Durch den Hintereingang dringt ihr in die Kirche ein.



➔ Bevor ihr den Keller betretet: Nachtsichtgerät anschalten!

## MISSION 2

### BERGSTRASSE SCHWEIZ

Schon zu Beginn der Mission werdet ihr unter Feuer genommen. Schickt schnell euer Team vor und gebt den Jungs Rückendeckung, indem ihr ein bis zwei Magazine blind in den Tunnel rechts neben dem umgestürzten Lastwagen jagt. Hinter diesem Lastwagen versteckt sich ein Terrorist, der mit Granaten wirft. Klärt erst den gesamten Tunnel auf, bevor ihr die Bombe am Tanklaster entschärft. Macht euch dann auf, die Wartungsschächte einzunehmen.

Klappert die Gänge ab und setzt immer wieder Blendgranaten ein. Je nachdem wie aggressiv ihr vordringt, ergeben sich die Terroristen immer mal wieder. Kontrolliert aber unbedingt immer erst einen Abschnitt, bevor ihr diese feigen Gegner sichert! Andernfalls kann es passieren, dass ihr aus dem Hinterhalt heraus unter Feuer genommen werdet.

Der Weg hier ist sehr linear aufgebaut, verlaufen könnt ihr euch nicht. Sichert die Geiseln auf eurem Weg und spart etwas Munition für den Endspurt auf. Nachdem ihr die Lagerhalle mit dem weißen Transporter gesichert habt, führt euch der Weg zurück zum Startpunkt. Dort haben sich einige Terroristen verschanzi, und sie haben eine weitere Geisel genommen. Nutzt die Autowracks als Deckung und lasst die Gegner auf euch zukommen. Werdet gegen

Ende der Mission nicht leichtsinnig. Eine verirrte Kugel kann den Tod bedeuten. Nutzt euer Team als Rückendeckung.



➔ Die Fahrzeuge im Tunnel bieten hervorragende Deckungsmöglichkeiten. Lasst die Aggressoren hier auf euch zukommen.



## MISSION 3



👉 **Nutzt unbedingt die Zulu-Befehle. Das spart Energie.**



👉 **Faustregel: Erst alles ausschalten, dann Feiglinge sichern.**

Ab dieser Mission macht ihr Bekanntschaft mit merklich aggressiveren Gegnern. Zum einen geben sie nicht so schnell auf und zum anderen verfolgen sie euch und übernehmen in einigen Situationen die Initiative, indem sie auf euch zustürmen. Seid also gewarnt.

Links neben dem Startpunkt werdet ihr gleich in ein Feuerge-

fecht verwickelt. Untersucht danach den Eingang, den ihr unterhalb der Treppe findet. Bahnt euch vorsichtig euren Weg durch die Gänge und entschärft die erste Bombe. Vorsicht – kaum ist diese entschärft, erfolgt schon ein Überraschungsangriff aus der bisher verschlossenen Türe hinten im Gang.

Die zweite Bombe steht einige Gänge weiter in einer Halle. Hier wird euer Team von Scharfschützen aus den oberen Stockwerken unter Feuer genommen. Ist sie entschärft, sucht ihr die Geisel. Diese wird am Ende des Geländes gefangen gehalten. Um ihrer habhaft zu werden, müsst ihr einen Hof durchqueren. Dieser Hof wird von Terroristen mit Raketenwerfern bewacht. Setzt mehrere Rauchgranaten ein. Werft sie einfach in die Mitte des Hofes und eine an den Eingang der Halle, die schräg gegenüber liegt. Den Rest erledigt euer Team. Versucht, noch während das Feuergefecht im Hof im Gange ist, die Halle zu erreichen und dort die Geisel zu schützen, die links hinter dem Eingang in einer Ecke kauert.

## MISSION 4

Begeht euch zum Eingang und schaltet die Wärmebildkamera ein. Nach einigen Augenblicken kommt euch der erste Gegner von drinnen entgegen und öffnet die Türe. Erledigen! Tastet euch dann durchs Haus hinauf zum Badezimmer. Hier wird die weibliche Geisel gefangen gehalten. Ihr müsst die beiden Wachen hier schnell erledigen, sonst könnte sie in Mitleidenschaft gezogen werden. Nutzt für den Überraschungsangriff die Zulu-Funktion. Bahnt euch dann euren Weg durchs Haus in den Hinterhof hinaus. Beeilt euch, denn die befreite Frau folgt euch auf dem Weg. Habt ihr den Hof erreicht, müsst ihr die zweite Geisel befreien und sichern.

Eure Aufgabe besteht abschließend darin, die beiden Geiseln um jeden Preis zu schützen. Bleibt in Bewegung und nehmt die Scharfschützen unter Feuer. Behelft euch mit kurzen Feuerstößen bzw. Einzelfeuer. Häufiges Nachladen kann hier ein schnelles Game-Over bedeuten! Glücklicherweise trifft kurz darauf ein Kampfhubschrauber ein, der euch zu Hilfe eilt.

## INSEL-ANWESEN CURACAO, KARIBIK



👉 **Versucht am Ende der Mission Dauerfeuer zu vermeiden. Häufiges Nachladen bedeutet Zeitverlust und kann den Sieg kosten.**

## MISSION 5

Bahnt euch einen Weg aus der Halle heraus rechts herum zwischen den Containern hindurch. Erledigt den Scharfschützen auf dem gelben Kran und lauft zwischen die Container. Erklimmt die Leiter. Lasst euer Team folgen. Erledigt von hier aus alle Gegner, die ihr seht.

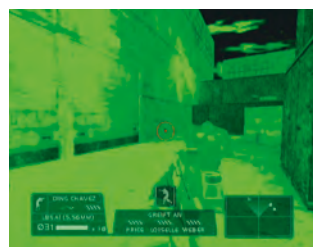
Lasst eure Kameraden auf den Containern das Gebiet decken und klettert wieder die Leiter hinunter. Werft jetzt eine Granate auf das Gelände zwischen der nächsten Halle und den Containern. Aufgeschreckte Terroristen werden jetzt von eurem Team unter Feuer genommen. Den Rest erledigt ihr. Holt dann das Team nach. Die nächste Halle wird im Schutz einer Rauchgranate gemeinsam eingenommen. Betretet das Büro im Anschluss an die Halle und nehmt die Gänge unter die Lupe.

Die erste Bombe findet ihr in einer der folgenden Lagerhallen. Das Umfeld der ersten Bombe muss von gegnerischen Einheiten geräumt werden. Am einfachsten erledigt ihr das, indem ihr die Verbrecher aus erhöhter Position von den Laufstegen aus unter Feuer nehmt. Benutzt dann die Leiter (nicht springen, sondern klettern!) um hinunter zu gelangen.

Nun geht es über die Treppen eine Etage weiter nach unten. Die zweite Bombe steht inmitten einer weiteren Halle. Nutzt hier die Stromgeneratoren als Deckung und denkt daran, dass auch dieser Sprengsatz mit Brandbeschleunigern umgeben ist. Sind die Terroris-

ten hier erledigt, positioniert ihr euer Team so im Raum, dass ihr die beiden großen Klappen an der Decke ins Visier nehmen könnt. Erst dann macht ihr euch daran, die zweite Bombe zu entschärfen. Kaum ist das Teil neutralisiert, öffnen sich die Klappen und ihr werdet unter Feuer genommen.

Die dritte und letzte Bombe liegt unter dem Schiffsrumpf auf der Werft. Marschiert den letzten Gang hinunter und nutzt die explosiven Fässer als Zielscheiben. Wartet, bis Gegner an ihnen vorbeilaufen und jagt sie dann mit einem Schuss hoch. Kämpft euch danach durch die Abschnitte unterhalb des Trockendocks am Schiffskiel entlang. Aber Vorsicht! Ihr werdet von den Ladeluken aus beschossen. ➞



👉 **Sucht die Leiter, die euch auf die Container hinauf führt.**



👉 **Vorsicht: Gegner lauern in erhöhter Position.**

## WERFT PUERTO CABELLO, VENEZUELA





## MISSION 6

### CRESPO-STIFTUNG MONTREAL, QUEBEC, CANADA

Im Gebäude solltet ihr immer wieder die Position halten und abwarten. Oft kommt ein voreiliger Gegner unvorbereitet um eine Ecke spazierte und kann schnell ins digitale Jenseits geschickt werden.

Ab ins erste Büro. Benutzt hier nicht den Durchgang mit den Doppeltüren, sondern die kleine Türe rechts. Ansonsten rennt ihr direkt in eine Granate. Durch dieses kleine Büro gelangt ihr in einen Gang, den ihr säubert. Erkundet hier vorsichtig die Räume. Eure Gegner warten oft in einer dunklen Ecke ab, bevor sie das Feuer eröffnen. Verlasst euch nicht auf die Anzeige der Wärmebildkamera. Manche Terroristen verbergen sich hinter Metallschränken und sind somit für die Wärmebildkamera unsichtbar.

Im ersten Stock findet ihr die erste Geisel. Vorsicht, sind die Bewacher in diesem Raum erledigt, stürmt ein weiterer Gegner durch den Hintereingang. Die nächste Geisel wird in einem Saal im nächsten Stockwerk gefangen gehalten. Der Terrorist, der direkt mit einer Pistole hinter ihr steht, kann nur mit einem perfekten Schuss aus der Sniper-Perspektive heraus erledigt werden. Alternativ wird der Raum mit dem Einsatz einer Blendgranate vorbereitet. Den Befehl zum Einsatz einer Blendgranate könnt ihr übrigens auch noch geben, nachdem die Türe bereits geöffnet wurde. An drei Seiten der Halle

befinden sich Zuschauerfenster. Und selbstverständlich lauern hier Terroristen. Erledigt diese. Sichert danach die Geisel und macht euch auf den Weg in den dritten Stock. Nachdem die restliche Mission daraus besteht, alle verbleibenden Gegner zu eliminieren, könnt ihr in jeden Raum zu Sicherheit erst mal eine Splitterhandgranate werfen. Das dezimiert die Gegner auf eine effektive Art und Weise und schont zudem eure Lebensenergie. Geht aber in Deckung, nachdem ihr eine Granate geworfen habt, um nicht selbst in Mitleidenschaft gezogen zu werden.



➔ Einfach mal warten und auf-lauern kann effektiv sein.



➔ Geiseln gesichert? Dann wird der Granatenvorrat verpulvert!

## MISSION 7

Vom Startpunkt aus werft ihr zuerst eine Splitterhandgranate auf die Treppe. Klappert dann in aller Ruhe die Häuser und Gassen nacheinander ab. Der eingepackte Granatwerfer eignet sich hervorragend, um mehrere Gegner auf einmal auszuschalten. Ballert damit aber nicht direkt auf Personen, sondern neben sie. So kommt die hervorgerufene Explosion viel besser zur Geltung und zieht, wird sie geübt ausgeführt, weitere herumstehende Gegner in Mitleidenschaft.

Bevor ihr den Hof mit dem geparkten Transporter sichert, sucht ihr erst langsam mit der Sniper-Funktion das Gelände ab. Achtet auch auf die Fenster in den Gebäuden rings herum. Vorsicht beim Transporter! Benutzt ihn lieber nicht als Deckung, die Terroristen jagen ihn in die Luft. Nachdem der Hof gereinigt wurde, stürmt ihr das Gebäude hinten in der Gasse.

Im Treppenhaus versucht ein Gegner, euch zu überraschen – achtet auf die herabfallenden Dachbretter, sie verraten seine Position. Im Anschluss gelangt ihr in einen weiteren Hof, der zunächst mit Granaten bearbeitet wird. Passt auf die Scharfschützen oberhalb der Balkons auf.

### ALTSTADT DUBROWNIK, KROATION

Sobald ihr die Meldung erhaltet, dass sich der gesuchte Informant im nächsten Raum befindet, geht ihr in Stellung. Dringt danach gleichzeitig mit eurem Kameraden und einem Zulu-Befehl durch beide Türen ein und lasst eine Blendgranate werfen. Setzt selbst eine Rauchgranate ein und erledigt die Bewacher des Informanten sofort. Vorsicht! In der Ecke lauert evtl. ein weiterer Gegner! Habt ihr die Lage glücklich geklärt, muss nur noch die Zielperson gesichert werden.



➔ Vorsicht! An Fenstern lauern feige Scharfschützen.



➔ Haltet vom Transporter Sicherheitsabstand. Explosionsgefahr!

## MISSION 8

### TRIEST, ITALIEN

Zwei eurer Kameraden stecken in der Klemme und brauchen umgehend eure Hilfe. Ihr seid in dieser Mission mit einer M60 ausgestattet. Diese besitzt zwar eine ungeheure Durchschlagskraft und Magazine mit 100 Schuss, aber durch ihr Gewicht verlangsamt sich die Steuerung etwas. Das erfordert ein klein wenig Übung. Auch die Nachladezeiten sind extrem lange. Sucht euch deswegen zum Nachladen immer ein sicheres Plätzchen. Viel Zeit bleibt euch nicht, euch an die Waffe zu gewöhnen. Tastet euch langsam durch die Gassen zur

Treppe vor. Rechnet immer mit Beschuss aus Fenstern und dunklen Ecken. Ignoriert die Meldungen, dass ihr euch beeilen müsst, ihr seid keinem Zeitlimit unterworfen.

Nach dem ersten Platz findet ihr eine Treppe, die von einem blauen Schild flankiert ist. Werft hier Rauchgranaten hinunter und überrascht die Gegner, die unten rechts lauern. Ein Stück weiter müsst ihr nur in der Scheune und in der Bibliothek aufräumen. In der Bibliothek lässt sich eine Türe öffnen. Gegner neutralisieren! Fälschlicherweise hat das Hauptquartier angenommen, dass sich die gesuchten Kameraden hier befinden. Fehlalarme ...

Durchquert die Bibliothek und schaltet alle Feinde aus. Bahnt euch euren Weg durchs nächste Haus, hinunter auf den Platz. Ignoriert zunächst eure Kameraden, die hier unten in ein Feuergefecht verwickelt sind. Die beiden können sich schon selbst helfen. Nehmt lieber die Umgebung unter Feuer. Sobald alle Gegner neutralisiert sind, braucht ihr nur noch die beiden Vermissten aufzusuchen.





## MISSION 9

Auf nach Alcatraz. Zwei Gefangene müssen befreit werden. Infiltriert zuerst das Gefängnis über die Abwasserkanäle. Achtet darauf, dass ihr schon hier unten mit Granaten beworfen werdet. Entweder ihr überrascht eure Gegner aus sicherer Entfernung mit der Sniper-Funktion, oder ihr stürmt gemeinsam auf sie los. Nutzt das Überraschungsmoment! Fliegen euch die Granaten erst mal um die Ohren, ist es schwer, Deckung zu finden. Die Explosionen wirken sich in den engen Gängen der Kanalisation auch merklich stärker aus. Seid also gewarnt.

Die Infiltration des Gefängnisses ist erfolgreich abgeschlossen, sobald ihr die Halle mit den Duschen erreicht habt. Und dort geht der Ärger auch schon weiter. Von allen Seiten werdet ihr unter Feuer genommen. Tut euch selbst einen Gefallen und stellt euch auf keinen Fall in die Mitte des Raumes. Hier landen ganz bestimmt einige gegnerische Granaten. Versucht, beim Feuerwechsel immer eine der Wände als Rückendeckung zu nutzen.

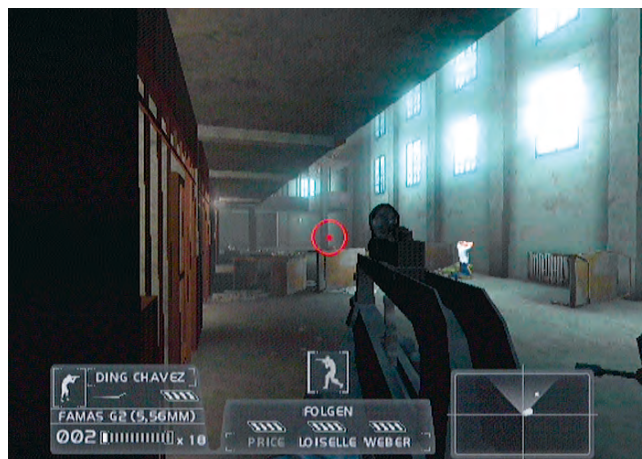
Im Raum ist zwar genügend Tageslicht vorhanden um alles zu erkennen, aber die Gegner rücken hinter den Gittern oberhalb heran. Daher ist es schwer, sie schnell zu lokalisieren. Schaltet die Wärmebildkamera zu und feuert gnadenlos auf alles, was sich bewegt und nicht neben euch steht.

Nach dem kleinen Intermezzo führt ein Gang neben den Duschen hinauf zu den Zellen. Auch hier könnt ihr eure Gegner dank Wärmebildkamera leichter lokalisieren.

Die erste Geisel wird in einem großen Zellentrakt festgehalten. Rings herum lauern Gegner, die allerdings erst in Erscheinung treten, wenn ihr euch der Geisel nähert. Kümmert euch zunächst um die

## ALCATRAZ – SAN FRANCISCO, USA

Geiselnehmer und geht von dem Gefangenen weg, da einige Granaten zum Einsatz kommen. Positioniert euch in einer der Ecken der Halle. Nachdem Ruhe eingekehrt ist, könnt ihr über die Treppen in den nächsten Abschnitt gelangen. Dort wartet nach einigen Gängen auch schon die zweite Zielperson auf euch. Mit Blendgranaten überrascht ihr die Gegner. Hier wiederholt sich das Spiel mit den Gitterstäben. Allerdings wird die Mission als erfolgreich gewertet, sobald ihr die zweite Geisel gesichert habt. Ihr braucht gar nicht alle Gegner abzuwehren.



➞ Aus den Ecken heraus nehmt ihr die Terroristen unter Feuer. Wer sich in die Mitte der Hallen stellt, kommt schnell ins Kreuzfeuer.

## MISSION 10

Öffnet sofort die erste Türe auf der rechten Gebäudeseite und jagt ein Magazin hinter die Tresen. Mit etwas Zielwasser neutralisiert ihr so zwei bis drei Gegner. Dringt dann ins Gebäude ein. Klärt das Haus Raum für Raum auf. Macht ihr zu schnell auf euch aufmerksam, geratet ihr unter Kreuzfeuer, nehmt euch also etwas Zeit.

Es führen zwei Gänge nach hinten zu einem Waffenlager. Es ist egal welchen ihr nehmt, da alle Gegner spätestens dann auf euch losgehen, wenn ihr den Raum mit den Munitionskisten betretet. Sind die Terroristen hier neutralisiert, habt ihr die erste Aufgabe erledigt. Verlasst das Gebäude und benutzt die Holzterrasse nach oben. Vorsicht. Auf dem Weg nach oben werdet ihr von den Dächern aus unter Feuer genommen. Oben angekommen wird es Zeit, den Granatwerfer einzusetzen. Jagt ein bis zwei Granaten in den nächsten



➞ Spätestens wenn ihr das Waffenlager entdeckt habt, attackieren euch alle Gegner im Abschnitt. Erledigt sie deswegen schon vorher.

## IMPORT/EXPORT CARACAS, VENEZUELA

Raum. Somit reduziert ihr die Anzahl eurer Gegner. Im nächsten Raum findet ihr an einigen Stellen wieder die altbekannten roten Fässer mit Brandbeschleuniger vor.

Diese stehen verteilt herum. Jagt sie mit gezielten Schüssen hoch, in deren Nähe lauern Gegner auf euch. Erst nachdem der gesamte Bereich aufgeklärt ist, könnt ihr den nächsten Abschnitt betreten.

Hier im Schlafraum könnt ihr erneut großzügig den Granatenwerfer einsetzen. Nehmt die Treppe nach unten und ihr gelangt in ein Büro. Hier auf dem Tisch findet ihr die gesuchten Dokumente – ihr müsst sie sichern. Vorsicht: Ihr werdet eventuell von draußen durch die Fenster hindurch, unter Feuer genommen.

Stürmt in den Verladehof hinaus und versucht, eure Gegner mit der Sniper-Funktion auszuschalten. Erst wenn der Hof gesäubert ist, nähert ihr euch der Laderampe mit dem roten Tor.

Zufälligerweise wird dieses genau dann geöffnet, wenn ihr herantretet. Ein bis zwei Splitterhandgranaten neutralisieren die weiter vorne positionierten Gegner. Versucht zusätzlich die Fässer mit Brandbeschleuniger zu treffen. Die Folgeexplosionen unterstützen euch. Kontrolliert danach die hinteren Bereiche. Sobald die Halle aufgeklärt ist, habt ihr die Mission gemeistert. ➞



➞ Unfair! Vorsicht, durch die Fenster hindurch wird geschossen.



➞ Brandbeschleuniger entzündet sich bei Beschuss.



## MISSION 11



📍 Das kleinste Geräusch verrät euch auf der Schleichtour.



📍 Telefon verwanzen und in der Ecke in Deckung gehen.

Startpunkt: Geht sofort in die Hocke und betretet den Gang rechts durch die Türe (nicht die Treppen benutzen!). Bleibt in der Hocke und marschiert zügig durch die Glastüre. Vorne schwenkt ihr nach rechts. Ab hier seht ihr einen Gegner, der auf eine Flimmerkiste (im wahrsten Sinne des Wortes) starrt. Wenigstens ist er abgelenkt. Um an ihm vorbeizukommen, müsst ihr langsam in der Hocke an der Wand weiterschleichen. Drückt den Analog-Stick nur leicht nach vorne. Verursacht ihr versehentlich ein Geräusch, werdet ihr entdeckt. Schleicht auf diese Weise die Treppe hinauf. Ignoriert einfach die beiden Verbrecher in der Küche.

Schaltet die Wärmebildkamera ein und checkt kurz den Bereich im ersten Stock. Habt ihr das Timing eingehalten (von Beginn an in geduckter Haltung gehen), könnt ihr jetzt hier oben sofort nach links schwenken. Schaut hinter dem Raumteiler nach. Hier findet ihr das Telefon (Radar). Sobald das Verwanzen-Symbol vor euch erscheint, haltet ihr die **X**-Taste gedrückt, bis der Kreis aufgeladen ist. Geht dann sofort in die hinterste Ecke beim Telefon in Deckung. Gleich schlendert eine Wache an euch vorbei. Orientiert euch nun am Radar und wartet, bis sich die Wache wieder entfernt. Schleicht mit derselben Geschwindigkeit, die euch schon unten vor der Entdeckung bewahrt hat, hinter dieser Wache her. Nehmt den ersten Gang nach

## PENTHOUSE CARACAS, VENEZUELA



📍 Nachdem auch der PC gehackt wurde erhaltet ihr die Erlaubnis Feuerwaffen einzusetzen. Nun haben die Wachen nichts mehr zu lachen.

links und drückt euch voll gegen die linke Wand. Schaut bitte nicht auf die Glastüre zur rechten Seite, sondern schleicht stur links weiter. Dort geht es vorsichtig die Treppen hinauf. Hier öffnet ihr die linke Türe. Ignoriert die Wache im Raum und haltet euch rechts. Schleicht um den Raumteiler herum und haltet nach dort nach dem gesuchten Computer Ausschau. Es folgt dasselbe Spiel wie schon am Telefon. Sobald das Symbol erscheint, haltet ihr die **X**-Taste gedrückt, bis sich der Kreis gefüllt hat. Nun ist der Computer gehackt. Geht hier hinten in Deckung und wartet, bis das erste Telefonat von eurem Hauptquartier abgehört wurde.

Euer nächster Einsatzbefehl lautet, den Buchhalter zu schützen und zu evakuieren. Und endlich könnt ihr Gebrauch von der Feuerwaffe machen. Lokalisiert den Buchhalter (Radar) und bringt ihn aufs Dach hinauf.

## MISSION 12

Nach dem ersten Gang gelangt ihr in eine Halle. Befehlt eurem Team, diese zu decken. Ihr selbst stürmt mit Feuerschutz im Rücken nach vorne und klärt die Nebenräume auf.

Auf dem weiteren Weg lauern eure Gegner oft hinter blauen Fässern. Im Gegensatz zu den roten Fässern (mit Brandbeschleuniger) beinhalten die blauen Fässer keinerlei schadhafte Substanzen. Achtet beim Vorstoßen darauf, dass ihr auch aus breiteren Durchgängen heraus unter Feuer genommen werdet. Das geschieht, bevor ihr eine Chance habt, Gegner zu lokalisieren. Auch verhindern die dicken Isolationsstreifen an den Türen, dass ihr wertbare Wärmebildkameraanzeigen erhaltet. Die gesuchte Geisel befindet sich in einem kleinen Verwaltungsraum, den ihr über eine kurze Rampe auf eurem Weg erreicht. Sobald ihr die Zielperson lokalisiert habt, muss erst mal die Lage sondiert werden. Es kann sein, dass ein Terrorist in geduckter Haltung neben der Geisel lauert. Mit einigen Schüssen an die Wand hinter der Geisel könnt ihr diesen Gegner aus der Reserve locken. Sobald er ein klein wenig Abstand zur Zielperson

## FLEISCHFABRIK CARACAS, VENEZUELA

hat, könnt ihr ihn mit gezielten Schüssen niederstrecken. Stürmt ihr jedoch unvorsichtig den Raum, nimmt der Terrorist die Geisel als lebendigen Schutzschild – dann hilft nur noch ein wirklich guter Schuss aus der Sniper-Perspektive. Es ist auch möglich, dem Team den Befehl "Vorstoßen" zu erteilen.

Ein paar Räume weiter findet ihr die zweite Geisel. Sobald ihr den Abschnitt betretet, nehmt ihr den Gefangenen durch die Fenster hindurch ins Fadenkreuz und gebt eurem Team den Befehl "Vorstoßen". Sichert die zweite Zielperson zügig.

Lasst eure Team jetzt bei der gesicherten zweiten Geisel "Deckung geben" und lauft den Gang hinunter. Unten rennt ihr einige Schritte in die Halle hinein, um die Gegner dort auf euch aufmerksam zu machen. Laft sofort wieder zurück, sobald sie das Feuer eröffnen. Eure oben positionierten Kameraden nehmen die aufgeschreckten Angreifer nun unter Feuer. Mit dieser Taktik kann die Halle schnell aufgeklärt werden. Holt das Team nach und merkt euch, aus welchem Gang ihr in die Halle gelangt seid. Der rechte Gang führt euch in einen Umkleideraum, in dem mehrere Schutzanzüge lagern. Der Raum dahinter wimmelt nur so vor Gegnern. Hier ist der Einsatz von Granaten sinnvoll.

Haltet euch links und nehmt den nächsten Raum ein. Hier verhindern wieder einige Isoliermatten vorzeitiges Lokalisieren der Gegner. Aber nachdem ihr kurz vor eurem Ziel seid, könnt ihr den Raum mit euren verbliebenen Granaten zupflastern.

Sichert nun noch die Fässer mit dem gesuchten Giftgas im letzten Gang und die Mission ist gemeistert.





## MISSION 13

### WERKSTATT NEW ORLEANS, USA

Dank eines versteckten Senders ist es dem Hauptquartier gelungen, Vargas zu lokalisieren. Eure Aufgabe: Fangt ihn lebend!

Stürmt den Vorraum der Werkstatt und sichert ihn. Von hier aus gelangt ihr in ein Büro. Positioniert euch und nehmt die Gegner, die im Ausstellungsraum gegenüber lauern, durch die breite Fensterfront hindurch unter Feuer. Zwar könnt ihr von hier aus nicht alle treffen, aber ihr brecht den ersten Widerstand. Nehmt dann die Ausstellungshalle mit den Neuwagen ein.

Tastet euch vorsichtig die Treppe hinauf und dringt durch den Vorführraum und die Werkstatt weiter vor. Stürmt nicht immer sofort einen Raum, sondern schießt gezielt auf die Gegner, die ihr durch die Türrahmen lokalisieren könnt. Die Werkstatt selbst ist in einige Abschnitte unterteilt. Irgendwann werdet ihr Vargas finden. Selbstverständlich flüchtet er sofort feige. Ihr dürft ihn aber auf keinen Fall

unter Feuer nehmen. Das bedeutet auch, dass ihr darauf achten müsst, nicht versehentlich auf Gegner zu schießen, die sich vor Vargas selbst befinden. Schnell durchdringt ein Geschoss einen Gegner und zieht die Zielperson in Mitleidenschaft. Haltet euch auch mit Granaten zurück. Verletzt ihr Vargas, ist die Mission gescheitert.

Wenigstens zeigt sich die Spielroutine hier ein klein wenig fair und Vargas wartet immer ein wenig, bis ihr einen Bereich gesäubert habt. Behaltet ihn aber im Auge. Sobald ihr die Meldung erhaltet, dass er die Garage verlässt, stürmt ihr los.

Orientiert euch draußen in der Gasse sofort nach rechts und geht in Sniper-Position. Nehmt das dunkle Fluchtfahrzeug unter Beschuss, das hinter dem Zaun zu erkennen ist. Jagt ein Magazin durch die Scheiben auf die Position des Fahrers. Somit ist Vargas die Fluchtmöglichkeit genommen.

## MISSION 14

### PARADE NEW ORLEANS, USA

Sichert zunächst Schritt für Schritt den Marktplatz und bahnt euch euren Weg zur gegenüberliegenden Seite. Dringt dort in die Halle ein und brecht rechts die Türe auf. Nehmt schnell die Treppe nach oben. Hier lauert ein Terrorist, der Granaten wirft, sobald er euch sieht. Dieser muss schnell überwältigt werden.

Durchkämmt die Räume und benutzt die Treppe auf der anderen Seite, um nach unten zu gelangen. Von diesem Hinterhof aus müsst ihr nun den Platz mit der Bombe stürmen. Allerdings geratet ihr unter erheblichen Feindbeschuss. Sucht deswegen erst mal die Gasse neben dem dunklen Transportwagen und schickt euer Team schnell über den Platz dort hinten hinein. Folgt euren Kameraden. Macht euch jetzt aus dieser sicheren Position heraus mit dem Platz vertraut. In der Mitte parkt ein Wagen, auf dem die Bombe platziert ist und charakteristisch vor sich hin piept. Sobald ihr euch diesem Wagen nähert, wird das Feuer von der gegenüberliegenden Seite aus eröffnet. Schickt euer Team zur Mitte des Platzes und snipert selbst von weiter hinten auf die Gegner. Entschärft dann die Bombe. Nachdem

das Sicherheitssystem deaktiviert ist, teilt euch das Hauptquartier mit, dass ein Reservezünder ausgemacht worden ist. Es startet ein Countdown und euer Team geht neben der Bombe in Stellung. Ihr müsst nun alleine das Sicherheitssystem, den zweiten Zünder, aufspüren und deaktivieren.

Rennt in die Gasse hinein, in die ihr zuvor euer Team geschickt habt und betretet dort das Gebäude. Bahnt euch den Weg durch den Empfang und die Billardräume. Nehmt die Treppe in den ersten Stock hinauf. Haltet euch immer rechts. Um die Räume hier oben braucht ihr euch nicht zu kümmern. Sucht hinten rechts die Treppe zum zweiten Stock. Erledigt hier oben die Wachen, die in der Halle auf euch warten. Vorsicht, auch durch die Dachfenster werdet ihr unter Beschuss genommen. Der Gang hinten führt zu einem Raum. Hier befindet sich das gesuchte Zündsystem. Um es zu entschärfen, braucht ihr nur wenige Sekunden. Nehmt euch also die Zeit, um sicherzugehen, dass ihr beim Entschärfen nicht aus dem Hinterhalt beschossen werdet.

## MISSION 15

### FLUGHAFEN CARACAS, VENEZUELA

Noch während euch die Missionsanweisungen berieseln, duckt ihr euch und lauft sofort durch die linke Türe. Geht die Treppe hinauf und zwar seitlich. Durch das seitliche Gleiten verursacht ihr nur sehr wenige Geräusche. Auf der Zwischenplattform müsst ihr euch langsam bewegen. Oben dreht ihr euch nach rechts und lauft leise und langsam im Gang voran. Sperrt die Ohren auf. Ihr hört jetzt das charakteristische Geräusch einer Türe. Wartet mindestens fünf Sekunden lang und betretet dann den Raum. Ihr müsst durch die Türe auf der gegenüberliegenden Seite auf den Balkon hinaus.

Seid ihr zu flott unterwegs, hört euch der Wachposten, der links auf dem Gang Streife läuft. Bewegt ihr euch zu langsam, erwischt er euch beim Durchqueren des Raums. Alles eine Frage des richtigen

Timings. Draußen auf dem Balkon springt ihr die Leiter hinunter und quetscht euch rechts hinten in die Ecke. Keine Sorge, dort bemerkt euch die Wache auf dem Hof nicht. Lauft jetzt langsam hinter dem Rücken der Wache um die geparkten Fahrzeuge herum und bringt schnell den Sprengsatz an der Kiste an. Orientiert euch dabei einfach am Radar. Und lasst euch nicht von der Wache erwischen.

Und jetzt endlich ist diese Scheichpassage gemeistert! Feuer frei! Rennt hinüber zum nächsten Hof, von dem aus ihr in eine Halle gelangt. Nutzt auf dem Weg die Lastwagen zur Deckung. Betretet die Halle und bahnt euch hindurch den Weg auf die andere Seite. Vorsicht! Hier tauchen etliche Gegner auf. Auch wird das abgestellte Flugzeug im Verlauf der Auseinandersetzung gesprengt. Haltet euch nicht versehentlich im Explosionsradius auf. Der weitere Weg bringt euch reichlich Terroristen vor die Flinte. Ihr empfangt auf dem Weg immer wieder Nachrichten des Hauptquartiers, sie geben die Position Crespos an. Bis, ... die Mission völlig unerwartet erfolgreich abgeschlossen ist. Mitten in einer wilden Schießerei mit den Terroristen endet das Spiel. Im Abspann seht ihr, wie Crespo mit Hilfe des heimlich angebrachten Sprengsatzes ausgeschaltet wird.

Lehnt euch zurück, klopf euch ausgiebig auf die Schulter und genießt das sichere Gefühl, die Welt gerettet zu haben. Ihr habt's geschafft! Glückwunsch!



⚠ Vorsicht auf der Holztreppe! Verursacht kein Geräusch!



⚠ Mit dem richtigen Timing müsst ihr durch den Raum hinter der Türe.

➔ GUNTHER HRUBY



# Hitman 3: Contracts

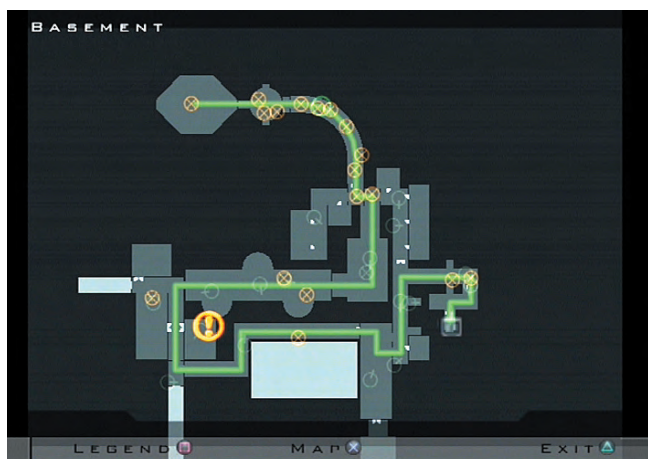
**Agent 47 hat es nicht leicht: Jeder Einsatz kann auf verschiedene Arten gelöst werden. Unsere Lösung beschränkt sich also nicht nur auf einen Weg.**

## MISSION 1: NACHSPIEL IM SANATORIUM

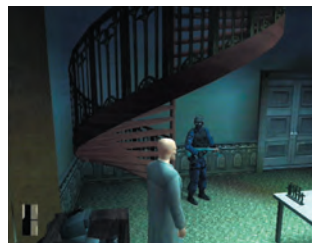
### ■ Entkommt aus dem Sanatorium

Geht zu der vor euch liegenden Leiche und sammelt den Autoschlüssel ein. Werft nun einen Blick auf die Karte: Die grüne Linie zeigt, wohin Agent 47 laufen muss. Auf dem Weg zu dem Aufzug solltet ihr an dem mit einem Ausrufezeichen gekennzeichneten Raum anhalten. Die Symbole markieren auf der Karte interessante Punkte. Dort findet man Informationen oder Ausrüstung. In dem Raum liegen ein paar Betäubungsspritzen. Nehmt sie mit.

Geht weiter bis zum Ende des Ganges, ruft den Aufzug und fährt ins Erdgeschoss des Sanatoriums. Checkt vorher die Karte, um unangenehme Überraschungen zu vermeiden: An einem Aufseher kann man noch vorbeischießen, sollte sich ein ganzes Polizei-Team vor dem Aufzug herumtreiben, wird es weitaus komplizierter, unbe-



🕒 Werft einen Blick auf die Übersichtskarte und ihr wisst ganz genau, wo ihr hinlaufen müsst.



🕒 Wartet einfach, bis die Wache nach oben gegangen ist.



🕒 Wenn ihr als Polizist verkleidet seid, ist die Flucht ein Kinderspiel.

merkt aus dem Aufzug herauszukommen. Schleicht in den gegenüberliegenden Raum und wartet darin, bis das SWAT-Team daran vorbeimarschiert ist. Solltet ihr den Pfleger ausgeschaltet haben, versteckt seinen Körper ebenfalls in diesem Raum.

Blickt auf die Karte. Im nördlichen Teil des Erdgeschosses ist ein Raum mit einem Ausrufezeichen markiert. Lauft unbemerkt dorthin. Streift das Patienten-Outfit über, nun werden euch die Polizisten nicht weiter beachten. Lauft nun in die Empfangshalle (im südlichen Teil des EG). Der Eingang wird von einer Gruppe Polizisten bewacht. Lauft an ihnen vorbei und öffnet die linke Tür.

Im Raum ist eine Wendeltreppe. Bevor ihr hinaufgeht, prüft die Karte. Der obere Raum wird von einem Beamten bewacht. Sobald er den Raum verlassen hat, könnt ihr nach oben gehen. Geht leise in den westlichen Raum, wo sich jetzt auch die Wache befindet. Schleicht euch hinter sie und betäubt sie mit der Spritze. Schnappt euch Uniform und Waffe, öffnet das Fenster, klettert die Leiter herunter und flüchtet mit dem Wagen.

**Alternativ** kann man sich den Weg auch freischießen. Im zweiten Stock liegt ein Scharfschützengewehr versteckt, es wird durch ein Ausrufezeichen auf der Karte markiert. Ein zweites liegt auf dem südlichen Sims. Ihr erreicht es über die beiden südlichen Treppen. Die Polizisten sind mit Sturmgewehren oder Schrotflinten bewaffnet.

## MISSION 2: MEAT KINGS PARTY

- Tötet Meat King Campbell Sturrock
- Tötet Rechtsanwalt Andrei Puscus
- Rettet die Tochter des Klienten
- Flüchtet von dem Gelände

Ihr beginnt die Mission in einem Lieferwagen. Schnappt euch die Kleidung und den Fleischerhaken des Metzgers. Er ist nur betäubt, solltet ihr für den Einsatz länger brauchen, könnte er aufwachen. Deshalb solltet ihr ihn erschießen (schlecht fürs Rating) oder einsperren, indem ihr die Türen des LKWs schließt. Am Eingang werdet ihr durchsucht, werft also vorher eure Pistolen weg.

Die Fleischerei ist dreigeteilt. Der nördliche Teil ist die eigentliche Metzgerei. In der Mitte befinden sich Umkleieräume und Küche und im südlichen Bereich steigt die Party des Meat King. Seid ihr in der Fleischerei, folgt ihr dem Gang. Nachdem ihr durch die mit einem "A" gekennzeichnete Tür gegangen seid, wendet ihr euch nach links. Geht die Treppe hoch und checkt die Karte: Das Ausrufezeichen zeigt



🕒 Achtung Gefahr: Die Prostituierte sollte nicht im Raum sein, wenn ihr den Opium-Kellner ausschaltet.



## MISSION 2: MEAT KINGS PARTY

den Standort der Tochter des Klienten. Leider geht es ihr nicht mehr ganz so gut. Nehmt einen Arm als Beweis mit. Es könnte sein, dass ein verrückter Metzger in den Raum gestürmt kommt. Haltet den Fleischerhaken also lieber bereit.

Geht die Treppe wieder herunter und begeben euch in den mittleren Bereich, er ist mit einem "B" markiert. In der Umkleidekabine (wird durch das oberste Ausrufezeichen im Mittelteil markiert) sitzt der Opium-Kellner, neben ihm liegt ein frisches Kellner-Outfit. Es gibt offiziell nur einen Opium-Kellner, wollt ihr also als solcher getarnt in den Party-Bereich vordringen, müsst ihr euch überlegen, ob ihr ihn am Leben lassen wollt. Falls ihr ihn verschont, müsst ihr einfach etwas vorsichtiger sein, wenn nicht, solltet ihr mit der Tat warten, bis die Prostituierte, die "rein zufällig" in der Umkleide vorbeischaute, den Raum wieder verlassen hat.

Wenn ihr euch für die Verkleidung als Opium-Kellner entschieden habt, lauft ihr jetzt weiter nach unten in die Party-Zone. Der Anwalt liegt in der südöstlichen Nische (auf der Karte ist er mit einem roten Kreis markiert). Marschiert einfach hinein, nehmt sein VIP-Ticket sowie seine Pistole und erschießt ihn. Er ist im Drogenrausch und bekommt davon sowieso nichts mit. Alternativ könnt ihr auch einfach warten, bis der Anwalt die Toiletten aufsucht. Allerdings hat er einen Bodyguard dabei. Ganz ohne Anwendung von Gewalt werdet ihr diese Situation wohl nicht meistern.



☛ Sobald der Meat King das Essen sieht, schickt er seine flotten Betthäschen aus dem Zimmer.

Der Meat King liegt im ersten Stock der Party-Zone, allerdings in einem abgesicherten Bereich. Die Treppe befindet sich im Südwesten. Ihr könnt auf drei verschiedene Arten an ihn herankommen.



☛ Ist der Anwalt noch wach, bringt ihm einfach eine Opium-Pfeife.

■ Ihr stellt einen Gast ruhig und verschafft euch mit dessen Kleidung und dem VIP-Ticket dort Einlass. Allerdings müsst ihr vorher wieder alle Waffen wegwerfen. In dem gesicherten VIP-Bereich finden sich jedoch ein Messer sowie ein Fleischerbeil. Beim Aufsammeln solltet ihr euch nicht erwischt lassen. Sobald ihr eine Waffe habt, marschiert ihr einfach zum Meat King und bringt den Job zu Ende.

■ Im ersten Stock des Fleischerei-Bereichs steht eine einzelne Wache vor einer Tür. Macht sie kalt, schnappt euch ihre Klamotten und Waffen und geht durch die Tür. Diese führt auf ein Flachdach. Lauft darüber und durch die Tür auf der anderen Seite. Jetzt seid ihr ebenfalls im VIP-Bereich. Da ihr als Wachmann getarnt seid, wird euch niemand bemerken. Geht zum Meat King und erschießt ihn.

■ Geht zurück in die Umkleidekabine und streift das Metzger-Outfit über. Geht nun in die Küche. Der Koch gibt euch den Auftrag, das Hühnchen zum Meat King zu bringen. Schnappt euch das Tablett, geht aus dem Raum und legt es auf den Boden.

Wählt die schallgedämpfte 9 mm und versteckt sie im Hühnchen. Werft jetzt noch alle anderen Waffen weg (auch die Metzger-typischen Fleischerhaken und Beile) und geht hoch zum VIP-Bereich. Sobald Agent 47 drin ist und nicht beobachtet wird, zieht er die Pistole aus dem Hühnchen. Lauft zum Meat King und wartet, bis seine Betthäschen den Raum verlassen haben. Zieht die Knarre und verpasst ihm ein drittes Auge.

Egal ob Gast, Wachmann oder Koch, sobald man Sturrock getötet hat, sollte man die Beine in die Hand nehmen. Der kürzeste Weg führt über das Flachdach. Lauft durch den VIP-Bereich in Richtung Nordosten. Dort ist eine Tür. Geht hindurch und rennt nach rechts. Dort stehen die Flucht-LKWs. Lauft auf einen der Lastwagen, springt auf Höhe der Fahrerkabine nach unten, steigt ein und fährt sofort los.

## MISSION 3: THE BJARKHOV BOMB

- Tötet Fabian Fuchs
- Tötet Commander Bjarkhov
- Zerstört die Produktionsstätte der "Dreckigen Bombe"
- Flüchtet mit dem Frachtflugzeug

Willkommen in Russland! Wartet, bis die Wache aus dem Flugzeug verschwunden ist. Kurze Zeit später kommt ein Zivilist in die Maschine. Schleicht euch an ihn heran, betäubt ihn, zerrt ihn in euer Versteck und klaut ihm seine Kleidung. Schnappt euch eine Holzkiste mit Vorräten und geht aus dem Flugzeug. Wendet euch nach rechts und lauft zur Halle. In der Messe müsst ihr in die Küche, dort wartet euer Kontaktmann. Yurishka ist ehemaliger KGB-Agent, er gibt euch ein paar sehr interessante Informationen. In der Küche findet Agent 47 außerdem eine Flasche Laxative-Abführmittel. Kippt die Medizin in den Borscht und wartet, bis Yurishka Fabian Fuchs, der in der Messe sitzt und auf etwas zu Essen wartet, die angereicherte Rote-Beete-Suppe serviert hat. Kurze Zeit später rennt Fabian Fuchs auf

die Toilette. Geht ihm hinterher und erschießt ihn, während er auf der Schüssel sitzt. Zieht seine Klamotten an und geht zurück in die Messe. Dort erwartet euch bereits ein Soldat, der Fabian Fuchs zu Commander Bjarkhov bringen soll. Folgt ihm bis zu der kleinen Bahn. Fahrt damit durch den Tunnel.

Auf der anderen Seite angekommen, lauft ihr zu dem Schiff und meldet euch bei der Wache an. Nehmt die zweite Tür rechts und folgt der Treppe bzw. dem Gang bis zur nächsten Wache. Sie durchsucht euch nach Waffen; habt ihr welche bei euch, behält sie diese ein. Nun dürft ihr zu Commander Bjarkhov.

Er bietet Agent 47 Wodka an, der lehnt dankend ab. Der Commander holt sich dennoch einen Schluck – das ist eure Chance. Wenn er beim Wodka steht, müsst ihr noch einen kurzen Moment warten, denn er dreht sich noch einmal kurz um. Erst danach könnt ihr euch an ihn heranschleichen und ihn mit der Klaviertaste erledigen. Schnappt euch die Pistole und den Generalschlüssel und verlasst durch die Tür neben dem Schreibtisch das Schiff.



## MISSION 3: THE BJARKHOV BOMB

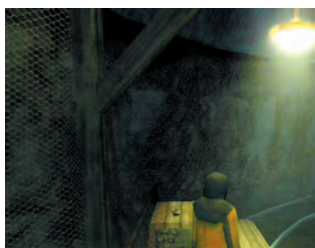
- Tötet Fabian Fuchs
- Tötet Commander Bjarkhov
- Zerstört die Produktionsstätte der "Dreckigen Bombe"
- Flüchtet mit dem Frachtflugzeug

Lauf zurück zur Bahn und dann weiter nach Westen zum U-Boot-Komplex. Haltet euch rechts, dort ist der Eingang zum beschädigten U-Boot. Rennt hinein und holt euch die drei Sprengsätze aus der kleinen Kammer, haltet euch dabei rechts. Der Hitman muss sich beeilen, da er in dem Schiff starker radioaktiver Strahlung ausgesetzt ist.

Wieder draußen aus dem Schiff, folgt ihr dem Pier weiter, bis ihr an einer Leiter angekommen seid. Steigt hinunter und checkt auf der Karte, wo ihr die Sprengsätze anbringen müsst. Beim Platzieren soll-



🕒 Erledigt Fuchs auf der Toilette und schnappt euch seine Kleidung.



🕒 Wartet mit dem Zünden, bis ihr ein Stück im Tunnel seid.

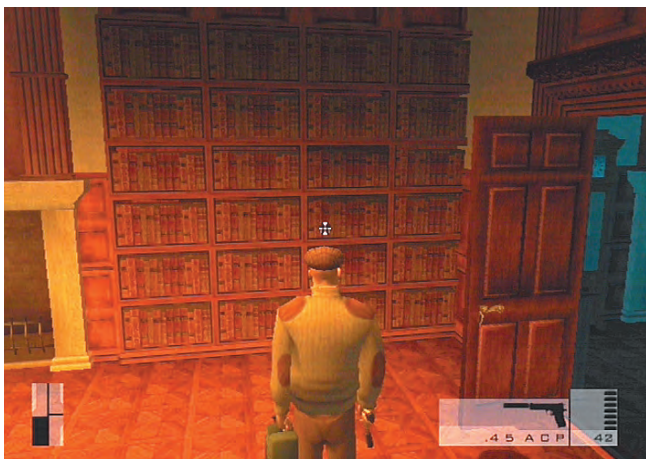
tet ihr darauf achten, dass ihr dabei nicht von Wachen gesehen werdet. Sind alle Bomben platziert, lauft ihr zurück zur Bahn und fahrt zurück zum Flughafen. In dem Moment, in dem die Bahn im Tunnel verschwindet, zündet ihr die Bombe (der Funkzünder hat keine so große Reichweite). Fahrt unbehellig weiter, lauft zum Flugzeug und verschwindet.



🕒 Wartet so lange hinter der riesigen Kabelrolle, bis euch der Zivilist den Rücken zugedreht hat.

## MISSION 4: BELDINGFORD MANOR

- Tötet Lord Winston Beldingford
- Tötet Alistar Beldingford
- Rettet Giles Northcott
- Flüchtet vom Anwesen Beldingford



🕒 Hinter diesem noblen Bücherregal verbirgt sich der Geheimgang, der unter das Dach des Beldingford-Anwesens führt.

Geht vom Boot aus nach Osten. Schleicht hinter die Wache, schaltet sie aus und schleppt sie zum Wasser. Zieht die Klamotten an und schnappt euch die Schrotflinte und lauft weiter nach Süden. Der Eingang zum Irggarten wird von einem Mann bewacht. Wartet, bis er wegläuft und geht hinein. Seht auf der Karte nach, wie ihr laufen müsst, um zu dem gelben Ausrufezeichen zu kommen. Es markiert eine Bodenluke. Öffnet sie und steigt in den Keller. Laft zur Tür und kuckt durchs Schlüsselloch. Sobald der Wachmann hinter der gegenüberliegenden Tür verschwunden ist, geht ihr hinterher und schaltet ihn aus. Nehmt seine Klamotten und versteckt ihn. Geht wieder aus dem Raum, in die Richtung, aus der die Wache gekommen ist.

Unterwegs nehmt ihr den Benzinkanister mit. Geht die Treppe langsam hoch, um die Hunde nicht zu alarmieren. Wendet euch nach links und geht durch die Tür in die Küche. Lasst euch von den aufspringenden Wachmännern nicht beunruhigen, sondern wendet euch nach rechts und geht schnurstracks durch die Tür. Dahinter ist der Heizraum. Schaltet die Heißwasserzufuhr ab und lauft wieder in die Küche. Neben der Tür führt eine Treppe nach oben. Geht nach oben (euch müsste eine vor sich hin schimpfende Dame entgegenkommen) und in die hintere rechte Tür, nehmt die Giftflasche auf dem Schrank. Geht aus der Tür heraus und in den gegenüberliegenden Raum, das Bad.

Der große Spiegel ist eine Geheimtür, geht hin und öffnet ihn. Bei dieser Aktion müsst ihr euch beeilen, denn die Badenixe kann jeden Moment wiederkommen. Geht die Treppe hoch und checkt mit der Karte, ob Lord Beldingford in seinem Bett liegt oder gerade auf der Toilette sitzt. Sitzt er, wartet ihr einfach einen Augenblick. Sobald er wieder liegt, schleicht ihr euch durch die obere Geheimtür in seine Privatgemächer. Ihr habt drei Möglichkeiten, ihn zu erledigen. Ihr könnt ihn erschießen, wovon allerdings seine Bettgespielin aufwachen könnte, seine Milch mit Gift versetzen oder ihm das Kissen, das auf dem Bett liegt, aufs Gesicht drücken.

Laft zurück in den Raum mit der Geheimtür in der Bücherwand. Gegenüber ist ein Doppeltür, geht hindurch, wendet euch nach rechts und geht durch eine weitere Geheimtür. Folgt dem Gang nach oben unters Dach. An der Schornsteinluke nehmt ihr den Benzin-kanister und werft ihn hinein. Er landet direkt in der Feuerstelle, vor der Alistar Beldingford sitzt.

Nachdem die kleine Benzinbombe explodiert ist, geht ihr durch die Geheimgänge zurück in das Zimmer, aus dem ihr das Gift geholt habt. Passt unterwegs auf die Badenixe auf. Dort ist ein offenes Fenster – klettert hindurch. Draußen steigt ihr die Leiter herunter und wartet an der Türe, bis die Wachen vorbei sind. Laft nach Westen und versteckt euch hinter der ersten Scheune. Werft einen Blick auf die Karte.



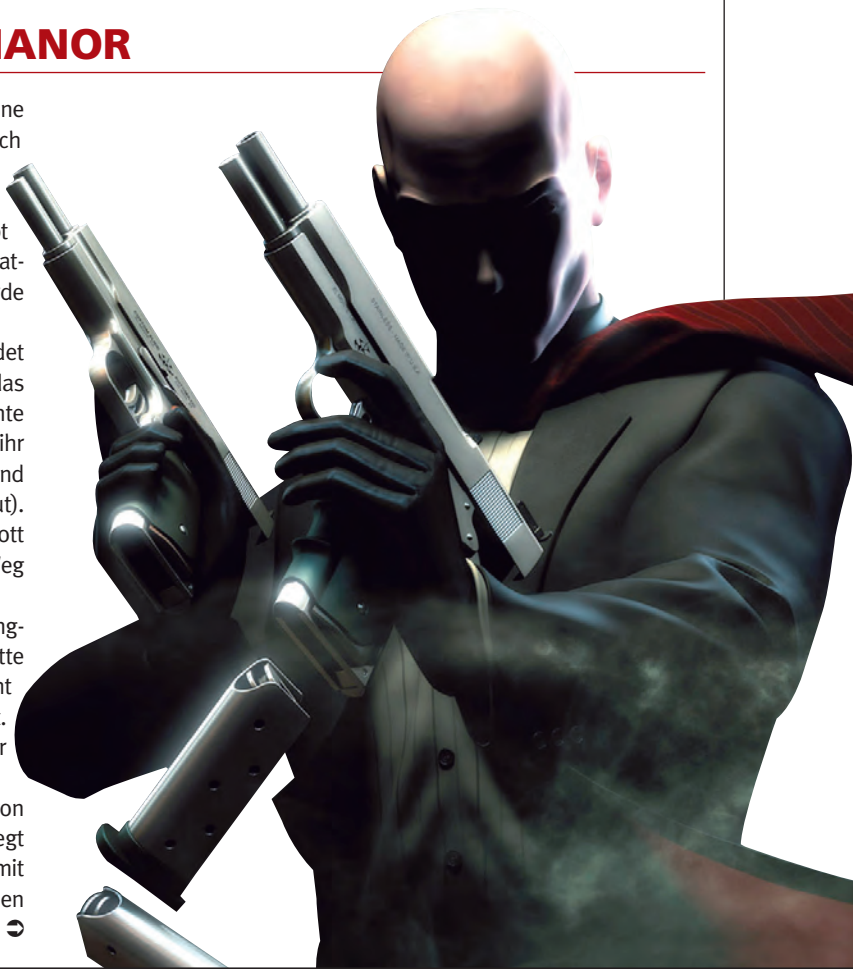
## MISSION 4: BELDINGFORD MANOR

Im Stall-Bereich laufen mehrere Männer Streife. Sobald sich eine Wache daran macht, hinter der zweiten (westlichen) Scheune nach dem Rechten zu sehen, lauft ihr los, geht ihr vorsichtig hinterher. Sobald ihr den hinteren Bereich der Scheune erreicht habt, haltet ihr an. Manipuliert die Satelliten-Anlage und lauft zurück. Es gibt einen Nord-Eingang in die Scheune. Während die Wachen die Sat-Anlage wieder richten, dringt ihr dort ein. Die wiehern Pferde stören nicht, die Wachen sind ja beschäftigt.

Gegenüber vom Wachraum ist ein weiterer Raum. Darin befindet sich Pflanzenvernichtungsmittel. Nehmt es und kippt es in das Frischwasserreservoir der Pferde im Raum nebenan. Es könnte auch sein, dass sich in dem Raum ein Stallbursche aufhält. Wenn ihr die Pferde nicht vergiften wollt, könnt ihr auch ihn ausschalten und seine Klamotten anziehen (der Geruch ist den Pferden vertraut). Lauft jetzt in den südlichen Teil des Stalls. Dort wird Giles Northcott gefangen gehalten. Befreit ihn und schleicht auf dem kürzesten Weg zurück zum Boot. Als Outdoor-Wache ist das relativ leicht.

**Alternativ:** Es gibt noch zwei andere Möglichkeiten, die Beldingfords auszuschalten. Ihr könnt dem alten Lord auch auf der Toilette auflauern und seinen Sohn mit dem Whiskey vergiften. Schleicht euch als Hauswache verkleidet in den Salon, in dem Alistair sitzt. Wenn der Butler kommt um Whiskey nachzuschicken, schaltet ihr ihn von hinten aus und zieht sein Kleidungsstück an.

Die beiden Herren im Salon sind so betrunken, dass sie davon nichts mitbekommen. Geht hinunter in den Keller (der Zugang liegt im nordöstlichen Teil des Hauses) und füllt die Glaskaraffe mit Whiskey. Versetzt den Schnaps mit dem Gift, geht wieder in den Salon und schenkt Alistair einen kräftigen Schluck ein. ⇨



# Wer jetzt kein OPM2-Abo bestellt, ist selber schuld!

**Jahres-Abo**  
mit toller Prämie!

PS2-STARTERPACK  
**bigben**  
interactive



**Mini-Abo**  
3 Ausgaben für nur 15 € testen  
plus Geschenk!



### Deine Vorteile im Abo:

- Jahres-Abo inkl. Prämie: Nur € 6,50 statt € 6,99 pro Ausgabe - du sparst über 7%
- Mini-Abo plus Geschenk: Test ohne Risiko und gleichzeitig fast 30% sparen
- Kostenlose Zustellung direkt nach Hause
- Pünktlich, bequem und aktuell in deinem Briefkasten
- Weitere Prämien und Aboangebote findest du auf der im Heft beiliegenden Abokarte

#### Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname \_\_\_\_\_  
Straße / Hausnummer \_\_\_\_\_  
PLZ, Ort \_\_\_\_\_  
Telefon \_\_\_\_\_ Geb. Datum \_\_\_\_\_

Zahlungsweise: ☐ per Bankabbuchung ☐ gegen Rechnung  
(nur in Deutschland möglich)

Geldinstitut \_\_\_\_\_  
Kontonummer \_\_\_\_\_  
Bankleitzahl \_\_\_\_\_

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD ☐   
Kreditkartennummer \_\_\_\_\_  
Gültigkeitsdauer \_\_\_\_\_ 3-stellige Prüfziffer \_\_\_\_\_  
Bei Bezahlung per Kreditkarte muß neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

Datum \_\_\_\_\_ Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters) \_\_\_\_\_

#### Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name / Vorname \_\_\_\_\_  
Straße / Hausnummer \_\_\_\_\_  
PLZ, Ort \_\_\_\_\_  
Telefon \_\_\_\_\_ Geb. Datum \_\_\_\_\_

Ich bestelle PlayStation2 - Das Offizielle Magazin im Abonnement wie unten angegeben (Zutreffendes bitte ankreuzen):

☐ **OPM2 Jahres-Abo inkl. Prämie**  
13 Ausgaben, regelmäßig portofrei zum Vorteilspreis von nur € 84,50 (Ausland € 88,50, Schweiz sfr 162,50). Ich war in den letzten 6 Monaten nicht Abonnent von OPM2. Das Abo läuft mindestens für ein Jahr. **O2M064**

☐ **OPM2 Mini-Abo plus Geschenk**  
3 Ausgaben, regelmäßig portofrei zum Vorteilspreis von nur € 15,00. Sollte ich eine Woche nach Erhalt der letzten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus zum Vorteilspreis von € 84,50 (Ausland € 88,50, Schweiz sfr 162,50). Das Abo läuft mindestens für ein Jahr und kann danach jederzeit gekündigt werden. Als Geschenk zu meinem Miniabo erhalte ich eine Design-Taschenlampe gratis, die ich auf jeden Fall behalten darf. **O2M064**

☐ **Ich bin über 16 und möchte das Uncut-Abo mit unzensurierter Demo-Power bestellen**  
Ich bestätige mit meiner Unterschrift, dass ich mein 16. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei. Wichtig: Ausweiskopie und Abokarte unbedingt zusammen einschießen! Abonnenten in Österreich bzw. Schweiz erhalten automatisch OPM2 Uncut!

☐ **Ich habe den neuen Abonnenten geworben und möchte das bigben PS2-STARTERPACK kassieren**

Die Prämie PS2-STARTERPACK gilt ausschließlich in Verbindung mit einem OPM2-Jahresabonnement. Die Lieferung der Abopremie erfolgt bei Bezahlung des Abonnements per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte umgehend, bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang. Prämienempfänger und neuer Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein.

Coupon ausfüllen, ausschneiden und gleich heute noch per Post oder Fax an:  
OPM2 Abo-Service, Heuriedweg 19, 88131 Lindau, Fax: (0049) 01805-909089  
Unser Service für ganz Eilige: Tel.: (0049) 01805-909088, E-Mail: abo@opm2.de  
Weiter Infos unter: www.opm2.de

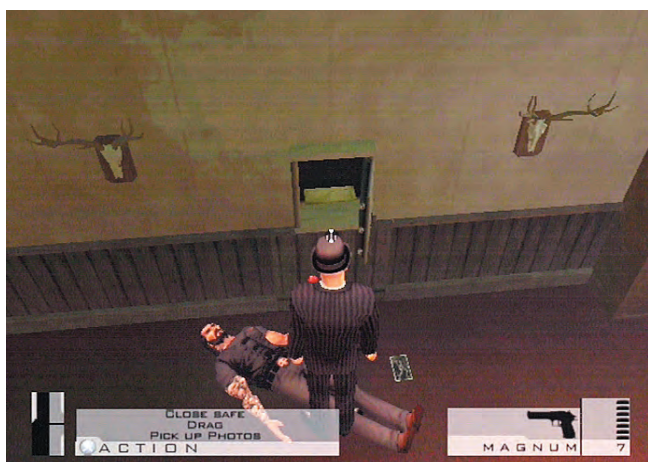


## MISSION 5: RENDEZVOUS IN ROTTERDAM

- Tötet Klass Teller
- Tötet Rutgret von Leuven
- Besorgt die Fotos
- Flüchtet aus dem Gebiet

Die benötigten Waffen sind noch nicht da, also versuchen wir es eben ohne! In dem Missions-Briefing wird ein Journalist erwähnt: Das ist unser Mann! Verlasst das Zimmer durch die linke Tür. Rennt die Treppen hinunter und lauft nach Norden weiter – um das Versteck der Gang herum. Auf der Karte ist im nordwestlichen Gebiet ein Ausrufezeichen markiert, das ist der Journalist.

Schleicht euch, sobald ihr in seiner Nähe seid, von hinten heran und betäubt ihn. Zieht seine Klamotten an und vergesst den Briefumschlag nicht. Werft jetzt alle Waffen weg, lauft nach Süden zum Haupteingang und wartet, bis geöffnet wird. Nach einer kleinen Durchsuchung weist euch der Biker an, mit dem Barkeeper zu reden. Die Bar ist im großen Hauptgebäude. Geht hinein und lauft einfach Richtung Osten. Quatscht den Barkeeper an und folgt ihm an-



🕒 Nehmt auch Rutgret von Leuven's goldene Pistole mit. Sie ist eine Bonus-Waffe, die ihr in späteren Levels auswählen dürft.

schließend zu Rutgret von Leuven. Wenn dieser an den Tresor geht, wartet ihr noch einen Augenblick (er dreht sich noch mal um) und erwürgt ihn dann von hinten. Nehmt die Fotos aus dem Safe und vergesst seine goldene Pistole nicht.

Schleicht euch jetzt in den Keller. Im nordwestlichen Raum (gelbes Ausrufezeichen) wird Klass Teller gefangen gehalten. Sobald die Luft rein ist, schleicht ihr euch in das Zimmer und erledigt den Job. Solltet ihr ihn unter Strom setzen, müsst ihr euch schnell in einem dunklen Eck verstecken, da die Stromschwankungen die Wachen alarmieren. Sobald die Luft rein ist, lauft ihr in den nordöstlichen Raum. Dort liegen zwei bewusste Rocker. Schnappt euch die Kleidung und geht den gleichen Weg, über den ihr ins Gebäude gekommen seid, wieder zurück zum Haupttor. Lasst euch vom Rocker im dem Wachhäuschen öffnen und begeben euch zum Exit-Punkt.

Wem die Journalisten-Masche nicht liegt, der kann sich auch über das Nebengebäude in den Komplex schleichen. Zu Missionsbeginn treiben sich davor zwei Rocker herum. Sobald sie weg sind, schleicht ihr euch nach innen. Haltet euch rechts. Nach der Tür gleich wieder links die Treppe hoch in den ersten Stock. Checkt die Karte: Das Ausrufezeichen markiert ein Rockeroutfit. Schleicht euch in den Raum, streift die Kluft über und begeben euch auf den Haupthof. In den Keller gelangt ihr, indem ihr in der Garage den Strom abschaltet, sie befindet sich im östlichen Teil des Geländes. Durch den Ausfall senkt sich die Hebebühne samt Auto auf einen Mechaniker.

Die Schreie locken die Wache von der Kellertreppe an. Geht in den nordöstlichen Raum und streift das Indoor-Wachen-Outfit über. Erledigt Klass Teller und wendet euch danach Rutgret von Leuven zu. Entweder ihr geht direkt zu ihm oder ihr besorgt euch vom Schießstand (ebenfalls im Keller) ein Scharfschützengewehr und erledigt den Job von eurem Apartment aus.



Ihr könnt das Auto ablassen. Dabei sollten aber keine Wachen da sein.

## MISSION 6: TÖDLICHE FRACHT

- Tötet Boris Ivanovich Derzuzhka
- Flüchtet aus dem Gebiet

Die Bikergang ist noch immer aktiv. Lauft die Straße vor und geht in die Bar. Geht zu dem Mädchen im Schaufenster, sie wird die Wache am Wagen ablenken. Sobald der Kerl mit dem Mädchen beschäftigt ist, könnt ihr einen GPS-Sender an dem Auto anbringen, so wisst ihr immer, wo der Wagen ist.

Lauft jetzt die Straße weiter, bis ihr zu der Polizeisperre kommt. Hinter dem Container ist eine Satelliten-Anlage, kappt das Kabel. Der Polizist aus dem Wachhäuschen wird kommen, um das Ding wieder



🕒 Den Polizisten könnt ihr locken, indem ihr das TV-Kabel kappt.

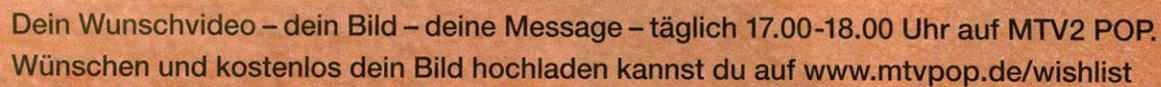
zu reparieren. Das ist die Gelegenheit für euch, auf das Gelände zu schleichen. Alternativ könnt ihr den Cop auch von hinten betäuben und euch seine Klamotten schnappen. Entscheidet ihr euch für Schleich-Variante, müsst ihr jetzt in die Polizeistation und euch ein entsprechendes Outfit besorgen. Auf dem Hafengelände gibt es

drei Lagerhallen. Geht in die erste Halle und steigt hinunter in den Kanal. Lauft den Tunnel entlang, bis ihr in die dritte Halle kommt. Auf der gegenüberliegenden Seite führt eine Treppe auf eine Plattform. Geht nach oben und in das Zimmer. Schleicht mit gezückter Waffe die Leiter nach oben. Kurz vor dem Rand haltet ihr an und erschießt den Scharfschützen. Klettert nach oben, schnappt euch seine Kleidung und Waffen und erschießt von hier oben Boris Ivanovich Derzuzhka. Wartet, bis die Polizei ihren Angriff auf das Schiff startet und lauft dann den Weg zurück, den ihr gekommen seid.

**Alternativ** kann man auch den langhaarigen Rocker im ersten Stock der Bar ausschalten. Er ist der Fahrer. So ist garantiert, dass die Bombe gar nicht erst zu Boris Ivanovich Derzuzhka gelangt. Schleicht euch auf die gleiche Art auf das Hafengelände, verkleidet euch jedoch als SWAT-Polizist und macht bei dem Angriff mit. Boris droht irgendwann, die Bombe hochgehen zu lassen. Aber ihr wisst, dass er nur blufft. Also macht ihn auf der Brücke kalt.

**Eine dritte Möglichkeit:** In der zweiten Lagerhalle liegt im ersten Stock ein Terroristen-Outfit. Schleicht euch dort hinein und benutzt es. Anschließend begeben sich ihr an Bord des Schiffes. Wartet einfach in der Küche auf Boris Ivanovich, tötet ihn und begeben sich zum Exit-Punkt (vergesst aber nicht, eine Polizistenuniform anzuziehen, wenn ihr das Gebiet der Gangster verlasst).









## MISSION 7: ALTE HANDELSTRADITIONEN

- Tötet Franz Fuchs
- Tötet Fritz Fuchs
- Beschafft die C-Bombe
- Flüchtet mit der Bombe

Sammelt die ID-Card und das Dokument auf und geht zum Haupteingang des Hotels. Geht durch den Sicherheitscheck und danach zum Empfang des Hotels. Beim Einchecken erfährt ihr, dass Mr. Wulff (alias Franz Fuchs) das Zimmer 202 belegt hat. Lauft zum Aufzug, fahrt hoch in den dritten Stock, geht in euer Zimmer (301) und wartet, bis der Zimmerjunge vorbeikommt. Betäubt ihn und nehmt den Master-Schlüssel. Ist der Zimmerjunge gerade in einem anderen Zimmer, könntet ihr den Schlüssel auch einfach von der Tür abziehen, er steckt im Schloss.

Jetzt geht es ein Stockwerk nach unten. Mit dem Masterkey öffnet ihr den Raum 203 und geht auf den Balkon. Wartet, bis die Wache im daneben liegenden Zimmer den Balkon kontrolliert hat. Springt hinüber, öffnet leise die Tür, schleicht in den Raum und erledigt den Bodyguard von hinten.

Franz Fuchs steht unter der Dusche – ein leichtes Opfer. Nachdem die erste Zielperson ausgeschaltet ist, schleicht ihr euch an die Eingangstür. Seht auf der Karte nach, ob Wachen in der Nähe sind. Ist alles sauber, öffnet ihr die Tür leise, erwürgt den Wachmann von hinten und zieht ihn in den Raum. Schnappt euch seine Klamotten und vergesst nicht die Dokumente, das Türschild, den Schlüssel und die schallgedämpfte Pistole mitzunehmen. Auf dem Gang bringt ihr erst einmal das "Bitte nicht stören" Schild an der Tür an.

Lauft nach rechts zur Treppe. Rennt hoch in den dritten Stock, lauft zum Aufzug und fahrt ins Erdgeschoss (so umgeht ihr die Metallsensoren im zweiten Stock). Holt am Empfang die Nachricht für Fritz Fuchs und lauft zum Aufzug. Geht nicht hinein, sondern folgt dem Gang, bis ihr an der Doppeltür steht. Sobald keine Wachen in der Nähe sind, knackt ihr das Schloss und lauft weiter den Flur entlang, bis ihr zu der Stelle kommt, an der die Fenster offen sind. (Gegebenenfalls seht ihr sogar einen Geist).

Schleicht zu der zweiten Tür und kuckt durch das Schlüsselloch. Sobald der Mann im Bad verschwunden ist, öffnet ihr sie, schleicht hinein und zieht die Polizeiuniform an. Lauft weiter zum "Ort des Verbrechens". Dort findet ihr eine Schrotflinte. Begebt euch jetzt in den dritten Stock. In der Nähe des Aufzuges ist der Wachraum. Geht dort hinein und schaltet die Metallsensoren aus. Als

Wachmann getarnt, ist es zwar egal, wenn der Alarm losgeht, aber man ist ja nicht die ganze Zeit so unterwegs. Geht jetzt wieder in die Empfangshalle. Knackt die



🕒 **Bevor zum ersten Sicherheitscheck kommt, solltet ihr alle Waffen ablegen, ansonsten ist der Level gleich vorbei.**

linke Tür neben der großen Treppe und schleicht euch in den Wellness-Bereich. Falls Fritz Fuchs nicht dort sein sollte, wartet einfach ein wenig. Erledigt ihn entweder in der Sauna oder in der Umkleidekabine.

Die Wache im Wellness-Bereich ist nicht misstrauisch, Fritz Fuchs aber schon. Sollte er euch vorher sehen, wird er flüchten, obwohl ihr die Uniform eines Wachmanns tragt. Versteckt euch deshalb in der Umkleidekabine.

Sobald Fritz Fuchs tot ist, holt ihr euch das Bodyguard-Outfit aus dem abgesperrten Bereich wieder (gleiches System) und geht anschließend in Zimmer 202. Dort steht der Bombenkoffer. Schnappt euch das Case und begeben euch in den Westflügel des Hotels, hoch in den zweiten Stock. Folgt dem Flur, der zu dem nordwestlichsten Zimmer (312) führt. Geht aber in das Zimmer 313. Stellt den Koffer ab und checkt die Karte. Im Zimmer 312 ist ein Gast eingebucht. Wartet, bis er sein Zimmer verlassen hat (falls er nicht da ist, wartet ihr, bis er da war!). Springt auf den Balkon von 312 und erledigt die Wache von hinten. Den Körper zerrt ihr in 313. Holt den Bombenkoffer und geht in den abgesicherten Bereich.

Checkt die Karte, um zu sehen, wo die Wache steht. Sobald sie aus dem Fenster sieht, könnt ihr in das Zimmer gehen und die Bombe aus dem Röntgenzimmer holen. Beim Verlassen dessen müsst ihr ähnlich vorsichtig sein. Habt ihr den abgesicherten Bereich hinter euch gelassen, könnt ihr unbehelligt aus dem Hotel verschwinden (die Metallsensoren sind ja abgeschaltet).

**Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe!**

➞ MARK LIEBOLD



🕒 **Nur wenn die Metallsensoren deaktiviert sind, könnt ihr später unbemerkt mit der Bombe entkommen.**



**Die Sims brechen aus**  
 Bestell-Nr. 300 151  
 SMS-Code: SHOP SIMSOUT  
 55,95 € (USK 0)

**Terminator 3 -  
 Rebellion der Maschinen**  
 Bestell-Nr. 300 157  
 SMS-Code: SHOP T3  
 55,95 € (USK 16)

**This is Football 2004**  
 Bestell-Nr. 300 174  
 SMS-Code: SHOP TIF2004  
 56,95 € (USK 0)

**Tony Hawk's Underground**  
 Bestell-Nr. 300 139  
 SMS-Code: SHOP THUG  
 54,95 € (USK 0)

**Transformers**  
 Erhältlich ab 06.05.2004  
 Bestell-Nr. 300 194  
 SMS-Code: SHOP TRANS  
 49,95 € (USK 12)

**UEFA Euro 2004**  
 Erhältlich ab 07.05.2004  
 Bestell-Nr. 300 193  
 SMS-Code: SHOP EURO2004  
 56,95 € (USK 0)

**WWE Smackdown 5 -  
 Here comes the Pain**  
 Bestell-Nr. 300 147  
 SMS-Code: SHOP SMACK  
 39,95 € (USK 0)



**PS2 Netzwerkadapter**  
Bestell-Nr. 300 190  
SMS-Code: SHOP NETWORK  
39,95 €



**Action Replay Max**  
inkl. Memory Card, 8 MB  
Bestell-Nr. 300 188  
SMS-Code: SHOP ACTIONMAX  
39,95 €



**DVD Region X RGB-Pack**  
inkl. RGB-Scartkabel  
Bestell-Nr. 300 189  
SMS-Code: SHOP REGIONX  
14,95 €



**Sony USB-Headset für PS2**  
Bestell-Nr. 300 185  
SMS-Code: SHOP HEADSET  
39,95 €

**www.ultimategaming.de**



# This Is Football 2004

**Der Computer spielt euch an die Wand? In der Online-Rangliste seid ihr unter "ferner liefen" platziert? Mit unseren Tipps stürmt ihr an die Spitze!**

## TIPPS ZUR STEUERUNG

### PES-ähnliche Steuerung

Die voreingestellte TIF1-Steuerung ähnelt der von "FIFA Football". Gehört ihr zu den Fans von "Pro Evolution Soccer", solltet ihr die Controller-Konfiguration TIF 2 anwählen. Viele Tasten sind hier ähnlich belegt wie bei "PES 3".

**Tipp:** Online müsst ihr euch mit einem Steuerungsfehler herum-schlagen. Dabei wird eure Controller-Einstellung ignoriert und ihr müsst mit der Konfig TIF 1 spielen.

Es hilft aber, auf dem Bildschirm für die Controller-Zuweisung einmal durch alle Konfigurationen zu schalten und erneut bei TIF 2 stehen zu bleiben. Dieser Trick funktioniert oft, aber leider nicht immer. Viel Glück!

### Gut gezielt ist halb getroffen

Im Handbuch wird das Thema Schießen spärlich behandelt. OPM2 hilft weiter: Drückt ihr den Stick bzw. das Steuerkreuz weg vom Tor, macht ihr einen Lupfer. Der macht vor allem dann Sinn, wenn der Torhüter aus dem Kasten stürmt. Drückt ihr dagegen in Richtung Tor, schießt ihr flach.

Lauft ihr halb rechts oder halb links aufs Tor zu, solltet ihr vor dem Schuss in Richtung Tor einlenken, dann ist der Ball oft drin. Seid ihr draußen auf dem Flügel unterwegs und wollt selbst abschließen, zieht auf Höhe der Strafraumgrenze nach innen und schießt in der Mitte (orientiert euch am Elfmeterpunkt) aufs Tor, eure Laufrichtung behaltet ihr bei.

Da die Torhüter gelegentlich schlafen (und von einer besseren KI träumen), sind zudem Fernschüsse ein probates Mittel gegen eine gut gestaffelte Verteidigung.

### Sprinter haben schnelle Beine

Ein stehender Spieler braucht elendig lange, bis er in Tritt kommt. Haltet ihr aber den Sprintknopf (R1) gedrückt, nachdem ihr einen Ball gepasst habt, kann der stehende Empfänger den Ball schneller verarbeiten und weiterlaufen. Nachteil häufiger Sprints: Die Spieler ermüden schneller. Also wechselt oft genug aus.



**Tipp:** Nur mit gutem Timing lassen sich Freistöße direkt verwandeln. Spielt lieber euren grün-weißen Kollegen im Strafraum an.



**Tipp:** Gefährlich, aber in diesem Fall effektiv: Eine frontale Grätsche trennt Bremens Micoud fair vom Ball.

### Moderne Verteidigung

"PES" hat sie eingeführt, "FIFA" hat sie nachgemacht und jetzt gibt es sie auch bei "TIF" – die Doppeldeckung. Beim Sony-Kick kann sie besonders effektiv sein: Deckt mit dem aktiven Spieler im Raum (stellt die Laufwege zu) und attackiert mit der so genannten Spiel-partner-Hilfe den ballführenden Gegner. Euer CPU-Kollege tacklet zu 90 Prozent erfolgreich. Achtung: Bei Laufduellen klappt nicht, da solltet ihr manuell verteidigen – nur dann könnt ihr kritische Situationen durch ein Foulspiel unterbinden.

**Tipp:** Wir schwören auf die manuelle Spieleranwahl, nur mit dieser Steuerungsvariante wird obiges Verteidigungsspiel effektiv – und die 0 steht!

### Kraftvoll köpfen

In der Realität werden viele Buden mit dem Kopf erzielt, aber bei "This Is Football 2004" ist das Timing beim Kopfball recht knifflig.

So gehts einfacher: Segelt der Ball in Kopfhöhe heran, sollten Einsteiger schnell mehrmals auf den Schuss- oder Flanken-Knopf hämmern, der Spieler steigt dann garantiert mal nach oben. Vor dem Tor beim Kopfball unbedingt die L1-Taste (bei TIF1-Steuerung) gedrückt halten: Mit etwas Glück köpft euer Stürmer nun druckvoll und gezielt neben dem Pfosten ins Tor. Gar nicht so schwer, oder?

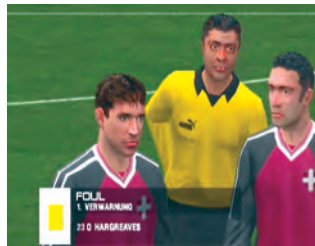




## SO GEWINNT IHR EURE MATCHES

### Fußball ist ein simples Spiel

Auch wenn die Kabinettstückchen auf den **LT**-Knöpfen zum Zaubern verleiten, solltet ihr zunächst nicht dribbeln. Eine gute Verteidigung (s.o. "Moderne Verteidigung") nimmt euch dabei leicht den Ball ab. Also haltet die Augen auf, sucht einen freien Mann und setzt ihn in Szene.



➞ 1. Verwarnung – kein Problem: Gelb-Rot gibts praktisch nie.

### 3-4-3 – und ihr seid dabei

Durch die verbesserte Raumaufteilung der Abwehr (im Vergleich zum Vorgänger) ist er nun in der Mitte deutlich enger. Was liegt da näher als auf die Flügel auszuweichen? Eine Taktik mit drei Stürmern ist da ideal. Passt auf Höhe des Strafraums flach in die Mitte und der Torerfolg ist euch nahezu sicher.

### Schwalben machen keinen Sommer

Was bei den Vorgängern noch prächtig funktionierte, ist jetzt zur Gelbe-Karten-Beschaffungsmethode verkommen: Schwalben. Grund: Die Gegner halten genügend Abstand und tacklen dann blitzschnell. Die träge Steuerung lässt nur selten zu, sich so nahe am Gegner fallen zu lassen, dass der Schiri einschreitet.



➞ Autsch! Trefft ihr statt dem Ball nur die gegnerischen Beine, droht die Rote Karte. Also immer schön fair spielen!

### Den ruhenden Ball ins Tor

Das Timing beim Direktschuss erfordert Übung, deshalb sollten Einsteiger den Ball gezielt flach in den Strafraum spielen – egal ob bei Freistoß oder Eckball. Dann das Leder schnell annehmen (**R1** gedrückt halten), Richtung Tor zielen und rein das Ding!

## ONLINE: FAIR SPIELEN UND SIEGEN

### Vier goldene Regeln fürs Fairplay

- Spielt ein Match immer zu Ende, abrechnen vor dem Schlusspfiff ist hochgradig unfair!
- Wird ein Spiel wegen Netzproblemen abgebrochen, schickt unverzüglich eine neue Herausforderung an euren Gegner, um ihm zu zeigen, dass ihr das Spiel nicht mutwillig beendet habt.
- Seid fair zu eurem Gegner. Gratuliert ihm zum Sieg, übers Headset oder im Chat (Standard-Floskel: "gg" für "Good game")
- Eine "Notbremse" gehört zum Fußball, Herumholzen wie ein Wilder muss aber nicht sein.

**Tipp:** Wenn euer Gegner in einem Spiel drei Rote Karten kriegt, gibt euch das Spiel die Möglichkeit, dies an Sony zu melden. Entscheidet selbst, ob es "notwendige" oder mutwillige Vergehen eures Kontrahenten waren.



➞ Einfach mal draufschießen. Auch wenn dieser Schuss nicht im Netz landet, bringt er doch wenigstens einen Eckball.

### Wartezeit verkürzen

Wollt ihr keine Fremden in eurer Mannschaft, schaltet ihr die Option "Erlaube anderen Konsolen meinem Team beizutreten" auf "Nein". Positiver Nebeneffekt: Hat euer Gegner diese Option ebenfalls deaktiviert, erscheint der 30-sekündige Timer nicht und die Warte-/Ladezeit verkürzt sich dementsprechend.

### Achtet auf das Karma

Verlässt jemand ein Spiel vor dem Abpfiff, sinkt sein Karma-Wert. Das kann technische Gründe haben (wir reden hier über Online-Gaming), wer aber einem Karma-Wert unter 70 hat, dem kann man Absicht unterstellen. Also schaut euch den Karma-Wert genau an, bevor ihr jemanden zu einem Match herausfordert bzw. eine Herausforderung annehmt.

### Sucht den richtigen Gegner

Je höher euer Gegner platziert ist, desto weiter steigt ihr selbst in der Rangliste auf, wenn ihr gewinnt. Allerdings ist eine gute Platzierung ein klares Indiz für einen guten Spieler. Aber auch Topspieler haben mal schlechte Phasen, also achtet auf die Formanzeige, in der die letzten drei Ergebnisse angezeigt werden "W" (engl.: won) für gewonnen, "D" (engl.: Draw) für unentschieden, "L" (engl.: lost) für verloren.

### Elfmeterschießen üben

Bei Online-Matches gibt es in der Standardeinstellung bei Unentschieden ein Elfmeterschießen. Folgendes haben wir beobachtet: Oft wird der dritte Elfer in die Mitte geschossen. Lasst euren Goalie einfach mal da stehen, vielleicht haltet ihr dann den entscheidenden Elfmeter...

➞ **THOMAS SZEDLAK**







**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 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...



**OPM2 05/2004**  
8 spielbare Demos: Final Fantasy X-2, Socom 2: U.S. Navy Seals, Forbidden Siren, R: Racing, TIF 2004, Baphomets Fluch 3, Kya...

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

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 10/2003	<input type="checkbox"/> x OPM2 05/2004
<input type="checkbox"/> x OPM2 11/2003	<input type="checkbox"/> x 12 DVD-Hüllen

Ausfüllen & ab die Post:  
CyPress GmbH – OPM2  
Stichwort: Nachbestellung  
Max-Planck-Straße 13  
97204 Höchberg

OPM2-SHOP

Hefte & DVD-Hüllen per Post!



12 DVD-HÜLLEN NUR  
**5,90**  
EURO  
Ohne Inhalt, nicht einzeln erhältlich.

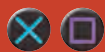
Nicht aufgeführte Ausgaben sind ausverkauft und nicht mehr erhältlich! Lieferung erfolgt, solange der Vorrat reicht.





besser ist vielfalt  
onyx.tv





# PlayStation2 – Movies & DVD

Unsere Movie-Sektion  
wird präsentiert von

## MOVIE-NEWS

**Aktuell im Kino: THE DAY AFTER TOMORROW · TROJA**

**DVD VISION**

**Großes Amazon-Special**  
Alle aktuellen DVD-Schnäppchen für unter 10 und 15 Euro

**Freddy vs. Jason**  
Das genialste Schlitzduell der Filmgeschichte

**S.W.A.T.**  
Cooler Verfolgungsjagd und wilde Schießereien für Fans des krachenden Action-Kinos

**DER HERR DER RINGE**  
DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS  
Der atemberaubende und krönende Abschluss der Tolkien-Verfilmung

**BEZAHLBARE SUBWOOFER**  
Nuberts brandneuer AN 440 tritt in der attraktiven Einsteigerversion gegen den V2 in der Tiefen-Spezialisten von Veldyn an

**DVD ANWORT 2004**  
Welche Filme haben gewonnen? Welche Leser eine Heimkino? Die Auflösung finden Sie auf Seite 8

**ALLE SIEGER**



### 24 – Season Two

Wer die zweite Staffel der populären Echtzeit-Serie verpasst hat (oder keine Lust verspürt auf unzählige Werbeunterbrechungen), der sollte sich die DVD-Box "24

– Season Two" vormerken. Dieses Mal findet sich neben den sechs DVDs mit 24 Folgen eine siebte Scheibe mit Zusatzmaterial in der Box.

Zu mehreren Folgen gibt's Audiokommentare, außerdem Hintergrundberichte, eine Multi-Angle-Szenen-Dokumentation und insgesamt 45 unveröffentlichte Szenen.

Ab dem 26. Juni ist "24 – Season Two" für 50 Euro erhältlich. Übrigens: Wer die deutsche Synchronisation nicht unbedingt haben muss, der kann schon jetzt die englische DVD-Box von "24 – Season Two" kaufen, z.B. bei Amazon für 79 Euro.



🔔 Noch ein langer Tag im Leben von CTU-Agent Jack Bauer (Kiefer Sutherland).

**Titel: 24 – Season Two**

**Preis: 50 €**

**Erscheint: 26.06.04**

### Last Samurai



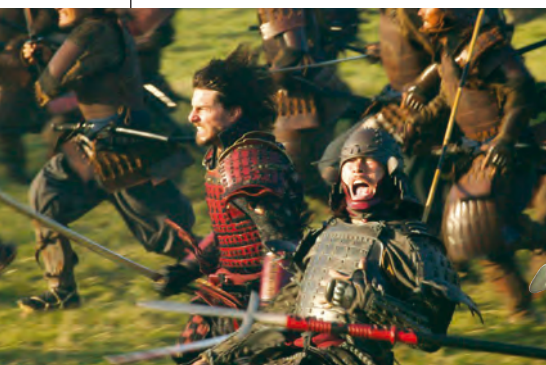
Das ging schnell: Nur vier Monate nach dem Kinostart ist Tom Cruise auch im Heimkino der letzte Samurai. Das anamorphe Cinemascope-Bild (2,40:1) unterstützt den epischen Eindruck, DD5.1-Sound in Deutsch und Englisch gibt's auch.

Auf der Bonus-DVD erwarten euch u.a. zusätzliche Filmszenen, Bilder von der Japan-Premiere von "Last Samurai" sowie mehrere Dokus, z.B. "Tom Cruise – Das Tagebuch eines Kriegers", "Geschichte vs. Hollywood: Last Samurai" und "Vom Soldaten zum Samurai: Die Waffen".

**Titel: Last Samurai**

**Preis: 20 €**

**Erscheint: 07.05.04**



🔔 Die Samurai widersetzen sich der Unterjochung – und ziehen in ihre letzte Schlacht.



### Star Wars Trilogie

Die Meldung machte im Februar diesen Jahres in Windeseile die Runde: Die erste "Star Wars"-Trilogie (Episoden IV bis VI) erscheint in diesem

Jahr nach langem Warten endlich auf DVD. Zwischenzeitlich sind auch Termin, Verpackung und Ausstattung bekannt.

Das aus vier DVDs bestehende Set wird am 21. September 2004, parallel zum U.S.-Release in einer edel anmutenden Platin-Box veröffentlicht. Voraussichtlicher Preis: 60 Euro. Der Sound wird in deutsch und englisch jeweils im Format Dolby Digital 5.1 EX enthalten sein.

Zu allen drei Filmen gibt es einen Audiokommentar von George Lucas und Mitgliedern der Filmcrew. Highlight der Bonus-DVD ist das umfangreiche, bisher

unveröffentlichte Material von den Dreharbeiten der ersten drei "Star Wars"-Filme. Nicht verpassen!

**Titel: Star Wars Trilogie**

**Preis: 60 €**

**Erscheint: 21.09.04**



🔔 "Komm zu mir auf die dunkle Seite der Macht". Darth Vader lockt seinen Sohn (Ep. V).



🔔 Denkwürdig: Luke Skywalker (links) und Han Solo befreien Princessin Leia (Episode IV).





Filmgenuss pur mit der PlayStation2 –  
dem meistgekauften DVD-Player!

## NEU IM KINO



Van Helsing (Hugh Jackman, Mitte) hat mit Graf Dracula, Franksteins Monster und dem Wolfsmenschen alle Hände voll zu tun.

### Van Helsing

Ende des 19. Jahrhunderts schickt die katholische Kirche ihren berühmten Monsterjäger Dr. Abraham Van Helsing ins entfernte Osteuropa. Dort soll er Graf Dracula, den Wolfsmenschen und Franksteins Monster bekämpfen. Die lokale Schönheit Anna schlägt sich auf seine Seite, um ihn bei der Vampir-Vernichtung im dunklen Transsylvanien zu unterstützen. In den Hauptrollen schnitzeln Hugh Jackman und Kate Beckinsale.

Verleih: UIP

Kinostart: 06.05.2004

Laufzeit: ca. 92 Minuten

Einschätzung: ★★★★★



Zombiefilme kommen wieder in Mode. George A. Romeros Remake von Tanz der Teufel ist hart, aber gut.

### Dawn of the Dead

In einem Remake lässt Regisseur Zack Snyder die Zombies wieder auf die Zuschauer los. Eines Morgens beginnt das Grauen: Kürzlich Verstorbene erheben sich aus ihren Gräbern und gehen den Lebenden an den Kragen. Die Untoten breiten sich wie eine Seuche aus und werden innerhalb kürzester Zeit zur globalen Bedrohung. Einer kleinen Gruppe Überlebender gelingt es, sich in ein leer stehendes Kaufhaus zu flüchten...

Verleih: UIP

Kinostart: 22.04.2004

Laufzeit: ca. 99 Minuten

Einschätzung: ★★★★★

## MUSIK-DVDs

### JEWEL

Live At Humphrey's By The Bay



Die DVD begleitet die Sängerin auf ihrer Tournee zum Album "This Way". Mit dabei sind u.a. "Who will save your Soul", "Kiss the Flame", "Everybody needs someone sometime". Als Boni gibt es drei extra Live-Songs, ein ca. 12-minütiges Interview, eine Fotogalerie, eine Discografie, einen Blick hinter die Kulissen mit dem Videoclip zu "On the Road" und eine Jukebox. DD 5.1 Vollbild, Laufzeit ca. 84 Min., Preis ca. € 18,-.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★



Hat nicht nur eine schöne Stimme: Jewel

### MOTÖRHEAD LIVE

Everything Louder Than Everything Else



Sex, Drugs und Rock & Roll: Dieses Image geben sich viele harte Rocker gerne. Lemmy von Motörhead allerdings lebt es tatsächlich. Fans finden nun auf DVD eine Compilation von 1991, die sich aus zwölf Konzert-Clips und Interview-Happen zusammensetzt. Das düstere, unscharfe Bild (1.33:1) und der etwas drucklose Ton (PCM Stereo, Dolby 5.1) sind dabei nicht so der Bringer. Gesamtlauzeit ca. 66 Minuten, Preis ca. € 18,-.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★

### BLUES BROTHERS

The Best of Blues Brothers



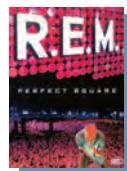
Am 5. März 1982 starb John Belushi an einer Überdosis Koks und Heroin. Seine Legende lebt bis heute. Auf dieser DVD gibt sein langjähriger Partner und Freund Dan Aykroyd Auskunft über das Leben der Blues Brothers. Dazu sieht man die 14 besten Auftritte aus der Comedy-Show "Saturday Night Live". Extras: Biografien, Fotogalerie, Songtexte und Infos zum Ursprung. D/E 5.1, 2.0 Stereo, Bild in 1.33:1, ca. 60 Min., incl. Pappschuber, Preis ca. € 18,-.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★

### R.E.M.

Perfect Square



Neu auf DVD: Das R.E.M.-Konzert vom 19. Juli 2003 aus dem Bowling Green in Wiesbaden. Präsentiert werden 23 Titel, u.a. "Man on the Moon", "Permanent Vacation" und "Country Feedback". Extras: ca. 40-minütige Doku "A Stirling Performance", die einen Rückblick auf den Auftritt im Stirling Castle, Schottland, aus dem Jahr 1999 gewährt. Bild in 1.78 (16:9), Ton dts, DD 5.1, DD 2.0 Stereo. Laufzeit insgesamt ca. 143 Min., Preis ca. € 25,-.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★



# DVD-Filme im Test



## Master and Commander

"Gladiator" Russell Crowe wird als Kapitän Jack Aubrey zum Herr über 28 Kanonen und 197 Seelen.

**Der Film:** "Master and Commander" ist ein packendes Seefahrer-Spektakel. Angefangen von der Filmmusik über die tollen Special Effects bis

zu einer genialen Ausstattung kann sich hier jeder Filmschaffende ein Beispiel nehmen.

**Die DVD:** Während bereits das Bild sehr gut ist, dreht die DVD beim Ton so richtig auf. Schon bei der ersten Seeschlacht zwischen Kanonenkugeln aus dem Nichts heran, um einen mit donnerndem Getöse in den Sessel zu drücken. Das Bonusmaterial besticht zwar nicht durch Quantität, dafür aber umso mehr durch Qualität.

**Das Fazit:** Dieses Epos ist Pflichtprogramm für alle, die nach Freiheit und Abenteuer im Heimkino suchen. Der Sound der Scheibe schlägt ein wie eine Breitseite.



⚡ Sturm: Die Surprise segelt von der brasilianischen Küste aus um das Kap Horn.

<b>PS2 DVD-Test</b>	<b>GENRE:</b> Abenteuer   <b>FSK:</b> ab 12
<b>PREIS:</b> ca. € 25,-	<b>ET:</b> 19.04.2004
<b>AUDIO:</b> Deutsch DD 5.1, Deutsch dts, Englisch DD 5.1	<b>BILD:</b> 2.35:1 (16:9)
<b>FILM:</b> ★★★★★	<b>DVD:</b> ★★★★★



⚡ Getrennte Wege: Die zwei Tenor-Zwillinge gründen mit ihren Freundinnen Familien.

## Unzertrennlich

Nicht minder schräg, aber doch um einiges braver präsentiert sich der neue Film der "Verrückt nach Mary"-Macher.

**Der Film:** "Unzertrennlich" ist eine nette, aber im Vergleich zu früheren Filmen der Farrelly-Brüder etwas harmlose Komödie, die auf Geschmacklosigkeiten beinahe völlig verzichtet. Matt Damon und Greg Kinnear mit ihrem trockenen Humor als Zweiergespann zum Schießen, und auch Eva Mendes und Cher gefallen. Das allein vermag aber auch nicht, die diversen Script-Schwächen auszugleichen.

**Die DVD:** Hier wurde offenbar zu sehr auf die Möglichkeiten eines Schärfefilters vertraut. Das Ergebnis ist ein akzeptabel scharfes Bild, das stellenweise von Artefakten heimgesucht wird. Hinzu kommt, dass es unruhig läuft, einige Gegenstände scheinen mitunter ein Eigenleben zu entwickeln.

Bei einem Vertreter des Genres Komödie stellt man nicht allzu hohe Erwartungen an den Sound. "Unzertrennlich" trumpft in dieser Hinsicht jedoch so richtig auf. Als Extras warten ein Regiekommentar der Farrellys, acht deleted Scenes, ein Special der Filmemacher über ihre Definition der Komödie, ein kurzes Making of (ca. 13 Min.), ein Special über die Maske usw.

**Das Fazit:** Ein neues seichtes Komödienvergnügen, bei dem vor allem die Leistung der Schauspieler gefällt. Die Farrellys geben sich ungewohnt brav und liefern dafür ironische Spitzen auf das Hollywood-Business. Die Special Edition bringt ordentliche Extras und einen guten Sound mit.

<b>PS2 DVD-Test</b>	<b>GENRE:</b> Komödie   <b>FSK:</b> 6
<b>PREIS:</b> ca. € 20,-	<b>ET:</b> 17.04.2004
<b>AUDIO:</b> Deutsch DD 5.1, D dts, Englisch DD 5.1, Audiokomm. (dt. UT)	<b>BILD:</b> 2.40:1 (16:9)
<b>FILM:</b> ★★★★★	<b>DVD:</b> ★★★★★

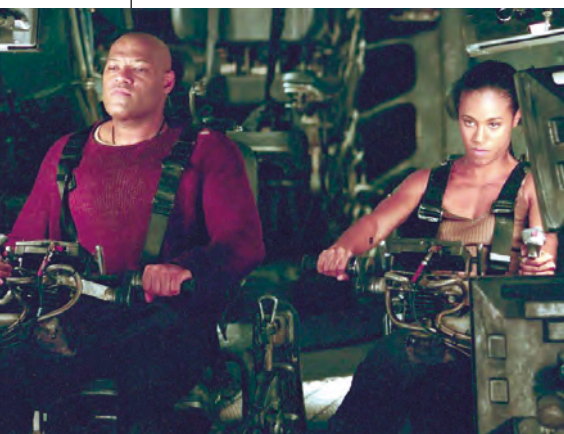
## Matrix Revolutions

"Alles was einen Anfang hat, hat auch ein Ende" – den finalen Teil der Matrix-Trilogie gibt es nun auch auf DVD.

**Der Film:** Philosophie trifft auf Technologie – das war die "Matrix". Der finale Teil dagegen bietet wie bereits sein direkter Vorgänger "nur" hervorragende Science-Fiction-Action von hoher technischer und handwerklicher Brillanz. Inhaltlich erreichen die Fortsetzungen aber nicht mehr das Niveau des fantastischen Originals.

**Die DVD:** Das Bild besitzt bis auf minimale Schwächen Referenzcharakter. Der ausgezeichnete Kontrast lässt selbst in den dunkelsten Szenen kein Detail verschwinden. Die Schärfe begeistert speziell in den Nahaufnahmen und die düsteren Farben strahlen kräftig. Auch am Ton gibt es nichts zu mäkeln: Über die gesamte Laufzeit hinweg erleben Sie in fulminanter Räumlichkeit mit brachialen Bassattacken ein Klang-Effektgewitter der Sonderklasse. Die Extras informieren umfassend über Special Effects und die Produktion des Films.

**Das Fazit:** Technik-orientierte Heimkino-Fans dürfen sich den Film nicht entgehen lassen, auch wenn der letzte Teil inhaltlich nicht die immens hohen Erwartungen vieler "Matrix"-Fans erfüllt.



⚡ Morpheus und Niobe kämpfen auch im dritten Teil wieder gegen die Maschinen.

<b>PS2 DVD-Test</b>	<b>GENRE:</b> Science-Fiction   <b>FSK:</b> 16
<b>PREIS:</b> ca. € 20,-	<b>ET:</b> erhältlich
<b>AUDIO:</b> Deutsch DD 5.1, Englisch DD 5.1, Untertitel D,E,DK,S, ...	<b>BILD:</b> 2.40:1 (16:9)
<b>FILM:</b> ★★★★★	<b>DVD:</b> ★★★★★





☞ Nur seine Schwester glaubt Paul, wenn er behauptet, die Dunkelheit fresse Buntstifte.

## Darkness

Der spanische Erfolgsregisseur Jaume Balagueró spielt gekonnt mit der Urangst des Menschen vor der Finsternis.

**Der Film:** Thematisch betritt Balagueró mit seinem traditionell inszenierten Horrorstreifen kein Neuland. Fraglos aber gelingt es dem Spanier, dank des geschickten Einsatzes von Kamera und Schnitttechnik, eine bedrückende wie auch fesselnde Atmosphäre aufzubauen, die den Zuschauer bis zur letzten Minute in den Bann zieht.

**Die DVD:** Sehr plastisches Bild, egal ob es sich um Aufnahmen mit betont freundlichen Farben oder um matt gehaltene Szenen handelt. Zudem gibt es eine hohe Detailschärfe und einen überragenden Kontrast. Nur die Konturen hätten besser sein können. Die deutsche Abmischung steht dem englischen 5.1-Ton nicht nach. Beim Spannungsaufbau einzelner Szenen schiebt sich der Tiefbass spürbar in den Raum. Aber auch die Rears kommen hier nicht zu kurz und sorgen für überzeugenden Raumklang. Als Extras werden diverse Interviews, ein Making of und eine Trailershow geboten.

**Das Fazit:** Jaume Balaguerós Horrorfilm der alten Schule begeistert durch packende Atmosphäre und überzeugende Darsteller. Auch wenn "Darkness" nicht ganz die Klasse von "The Nameless" erreicht, ist dieser Schocker immer noch sehenswert. Die DVD besticht auch technisch durch ein sehr gutes Bild und den dynamisch klingenden DD 5.1-Sound, der für die richtige Atmosphäre sorgt.

<b>PS2 DVD-Test</b>	<b>GENRE:</b> Horror   FSK: ab 16
	<b>PREIS:</b> ca. € 20,-
	<b>ET:</b> erhältlich
	<b>AUDIO:</b> Deutsch DD 5.1 Englisch DD 5.1
	<b>BILD:</b> 2.35:1 (16:9)
<b>FILM:</b> ★★★★★ <b>DVD:</b> ★★★★★	

## Beyond Re-Animator

Eine wahre Ikone des Splatterfilms kehrt zurück. Und das auch noch ungeschnitten!

**Der Film:** Wo Brian Yuzna draufsteht, ist auch Brian Yuzna drin. Auch wenn Teil 3 der Reihe um den Mad Scientist eigentlich ein verkappter Trashfilm ist, freut man sich als Anhänger einfach über ein Wiedersehen mit einem guten alten Bekannten. Dabei stören logische Ungereimtheiten genauso wenig wie mittelmäßige Darsteller. Blut- und Ekelfaktoren passen. Ist doch was.

**Die DVD:** Trotz der Speicherplatz-fressenden fünf Tonspuren kann sich das Bild durchaus mit dem U.S.-Vorbild messen. Die Farben wirken natürlich, ohne zu überstrahlen, Schärfe und Kontrast sind auf einem guten Niveau. Während die ersten beiden Teile damals oft in schlechtester VHS-Qualität die

Runde machten, kann man sich heute einem digitalen Mehrkanalsound hingeben, der durch immer wieder gut platzierte Effekte den ganzen Raum erfüllt. Nicht ganz so gelungen ist die deutsche Synchro, die häufig etwas unbeholfen wirkt.

**Das Fazit:** Unabhängig von der Qualität des Films ist diese DVD schon eine Sensation. Technisch im oberen Mittelfeld, sorgt hier die Tatsache für Aufsehen, dass ein Splatterfilm in Deutschland länger ist als in seiner U.S.-Heimat.

<b>PS2 DVD-Test</b>	<b>GENRE:</b> Horror   FSK: ab 18
	<b>PREIS:</b> ca. € 20,-
	<b>ET:</b> 19.04.2004
	<b>AUDIO:</b> Deutsch DD 5.1, dts, Deutsch 2.0 DS Englisch DD 5.1, 2.0 DS
	<b>BILD:</b> 1.85:1 (16:9)
<b>FILM:</b> ★★★★★ <b>DVD:</b> ★★★★★	



☞ Giftspritze: Howard möchte seine Geliebte mit dieser grünen Mixtur reanimieren.

## The Gathering

Im englischen Glastonbury wird durch Zufall eine verschüttete Kirche entdeckt, die ein dunkles Geheimnis in sich verbirgt.

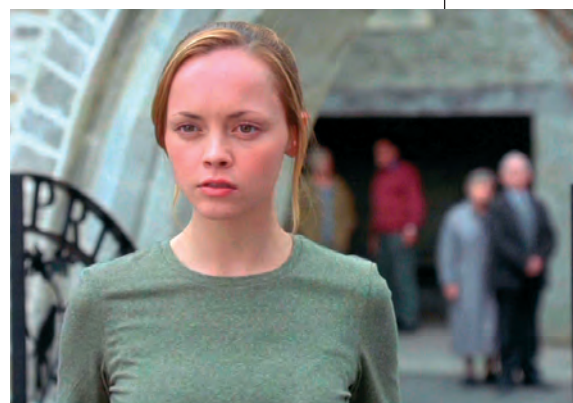
**Der Film:** Die innovative Story sowie Christina Ricci sind die Stärken des atmosphärischen Gruselfilms, der durchaus Nervenkitzel bietet. Zum Ende hin geht dem kompakt inszenierten Streifen die Luft aus.

**Die DVD:** Tadellose Schärfe und ein überdurchschnittlicher Kontrast. Ab und zu sind leichte Doppelkonturen zu entdecken. Auch Hintergrundrauschen lässt sich in einigen Szenen nicht verleugnen. Zwar erklingen die Effekte in der englischen Fassung etwas deutlicher und zahlreicher, aber das tut der Räumlichkeit auch in der deutschen 5.1-Version keinen Abbruch. Der Bass passt. Als Extras gibts Bio- und Filmografien der

Darsteller Ricci und Gruffud sowie von Regisseur Gilbert. Gesonderte Interviews runden die insgesamt nicht allzu breite Palette an Extras ab.

**Das Fazit:** Wer ein Faible für ungewöhnliche Storys hat, der darf bei "The Gathering" gern zugreifen. Die Mischung aus Psychothriller, Gruselfilm und Okkultismus sowie die gute Hauptdarstellerin Christina Ricci gefallen. Das Bonusmaterial der Disc ist zwar spartanisch, dafür punktet die Scheibe bei Bild und Ton.

<b>PS2 DVD-Test</b>	<b>GENRE:</b> Horror   FSK: 16
	<b>PREIS:</b> ca. € 15,-
	<b>ET:</b> 26.04.2004
	<b>AUDIO:</b> Deutsch 5.1 Englisch 5.1 Untertitel Dfh,E
	<b>BILD:</b> 1.78:1 (16:9)
<b>FILM:</b> ★★★★★ <b>DVD:</b> ★★★★★	



☞ Noch weiß Cassie nicht, warum sie von den Fremden ständig verfolgt wird.



# Tricks

Ridley Scott liefert eine charmante Film-adaption zu Eric Garcias' Romanvorlage.

**Der Film:** Nicolas Cage gibt den neu-erotischen Trickbetrüger Roy, der mit Partner Frank clevere Gaunereien abzieht. Als er seine 14-jährige Tochter Angela wiedertrifft, die er samt der Mutter noch vor Angelas Geburt verlassen hatte, gerät sein Leben aus den Fugen. "Tricks" ist eine tolle Komödie, bei der bis auf den allzu moralischen Schluss keine Filmminute verschwendet ist.



ⓘ Wirbelwind: Tochter Angela verändert das Leben von Trickbetrüger Roy (Nicolas Cage).

Story und Charaktere kommen glaubhaft 'rüber und die Darsteller, allen voran Nicolas Cage, liefern eine absolut sehenswerte Vorstellung ab. Kennt man allerdings schon einige Gaunerfilme, erweist sich der Showdown als weniger überraschend als von den Machern beabsichtigt.

**Die DVD:** Die Scheibe zeigt ein schön plastisches Bild mit warmen Farben und akzeptabler Schärfe vor allem in Großaufnahmen. In punkto Sound sollte man von dieser Komödie keine Höhenflüge erwarten. Als Extras erwarten euch Audiokommentare und ein ausführliches Making of.

**Das Fazit:** Toll gespielter und souverän umgesetzter Film auf einer ordentlichen DVD. Die Extras liefern interessante Einblicke in die Entstehung eines Films.

<b>PS2 DVD-Test</b>	
	<b>GENRE:</b> Komödie   FSK: ab 12
	<b>PREIS:</b> ca. € 20,-
	<b>ET:</b> erhältlich
	<b>AUDIO:</b> D DD 5.1, E DD 5.1, Audiokommentar
	<b>BILD:</b> 2.40:1 (16:9)
<b>FILM:</b> ★★★★★ <b>DVD:</b> ★★★★★	



ⓘ Helmut hält es wegen seines Beziehungsschadens bei keiner Frau lange aus.

# Liegen lernen

Wer erinnert sich nicht an die erste große Liebe? Die Schmetterlinge im Bauch und das Herzklopfen?

**Der Film:** Helmut ist Anfang 30 und hat die Trennung von seiner ersten Freundin Britta vor 16 Jahren immer noch nicht verkraftet. Um bei seiner jetzigen Partnerin nicht als Trottel dazustehen, beschließt er, sich ein letztes Mal mit Britta zu treffen, um das traurige Kapitel endlich abzuschließen. Der kurzweilige Coming-of-Age-Streifen von Hendrik Handloegten zeigt viel Liebe zum Detail. Ein großes Lob geht an die sehr charmananten Darsteller und die gelungenen Rückblicke in die 80er-Jahre.

**Die DVD:** Das Bild präsentiert sich überwiegend sauber, zeigt jedoch leichtes Hintergrundrauschen. Die Farben wirken etwas blass und die Schärfe sowie der Kontrast könnten einen Tick besser sein. Diverse Effekte wurden dezent vertont und auch der Sub darf sich gelegentlich einklinken. Die Musik gefällt mit Perlen aus den 80er-Jahren und kommt schön räumlich aus allen Boxen. Als Extras gibt es unter anderem ein Making of, zwei Opfer des Schneidersaums, einen Teamfilm mit Outtakes, Regiekommentar und Kostümpuben.

**Das Fazit:** Für seine unterhaltsame, rührende Hommage an die 80er- und 90er-Jahre gab es für Handloegten 2003 den Deutschen Förderpreis in der Kategorie "Bestes Drehbuch". Die DVD bietet eine durchschnittliche Bild- und Tonqualität, das Zusatzmaterial ist abwechslungsreich und informativ ausgefallen.

<b>PS2 DVD-Test</b>	
	<b>GENRE:</b> Komödie   FSK: 12
	<b>PREIS:</b> ca. € 20,-
	<b>ET:</b> erhältlich
	<b>AUDIO:</b> Deutsch 5.1, Audiokommentar Untertitel keine
	<b>BILD:</b> 1.85:1 (16:9)
<b>FILM:</b> ★★★★★ <b>DVD:</b> ★★★★★	

# Ein (un)möglicher Härtefall

George Clooney gegen Catherine Zeta-Jones in einer prickelnden Komödie von den Regiebrüdern Coen.

**Der Film:** Mit dieser kurzweiligen, romantischen Komödie beweisen Joel und Ethan Coen auf ihre ganz spezielle Art, dass Geld allein nicht glücklich macht – aber doch sehr beruhigend sein kann. Der Plot bietet bis auf viele gute Gags wenig Neues. George Clooney stellt sein Comedy-Talent einmal mehr unter Beweis und Catherine Zeta-

Jones gefällt als arglistige Alimentenjägerin.

**Die DVD:** Am Kontrast gibt es nur wenig zu bemängeln und die Farben wirken satt und natürlich. Die deutsche Tonspur in Dolby Digital 5.1 und die Original-Version wurden sehr frontlastig abgemischt. Das Zusatzmaterial der Disc ist leider sehr mager ausgefallen. Ein ca. 12-minütiges Making of "A Look inside", recht oberflächliche Interviews, eine fünfminütige Featurette. Last but not least winken vier Outtakes.

**Das Fazit:** Kein typischer Coen-Film wie "The Big Lebowski" oder "Fargo". Diesmal richteten die Brüder ihr neuestes Werk auf das Mainstream-Publikum aus. Dass der Versuch gelang, ist nicht zuletzt der genialen Besetzung zu verdanken. Die technische Umsetzung stellt vollauf zufrieden.



ⓘ Schönes Leben: Noch kann Marylin ihren Luxus sorgenfrei genießen.

<b>PS2 DVD-Test</b>	
	<b>GENRE:</b> Komödie   FSK: 12
	<b>PREIS:</b> ca. € 20,-
	<b>ET:</b> erhältlich
	<b>AUDIO:</b> Deutsch DD 5.1, Deutsch dts, Englisch DD 5.1
	<b>BILD:</b> 1.85:1 (16:9)
<b>FILM:</b> ★★★★★ <b>DVD:</b> ★★★★★	



EIN DÄMONISCHER SHOWDOWN:  
DIE FINALE STAFFEL!



# 7 Buffy Im Bann der Dämonen

SEASON  
SEVEN



## ZUM FINALE HÖLLISCHE SPECIALS

- Willows Dämonen-Guide
- Featurette „This One's for the Fans“
- Featurette „Season 7 Überblick“
- Featurette „Buffy 101: Studying the Slayer“
- Featurette „Generations“
- Featurette „The Last Sundown“
- Outtakes
- Audio-Kommentar u. a. von Joss Whedon und David Solomon, Drew Goddard und David Solomon u.v.m.



TEIL 1 AB 24.4.2004 & TEIL 2 AB 15.5.2004 AUF DVD!

LASS' SIE DIR NICHT ENTGEHEN!

WWW.FOXTV.DE

Mutant Enemy Inc. / Kuzui Enterprises, Inc. / Sandollar Television, Inc. in Zusammenarbeit mit Twentieth Century Fox Television TM & © 1996-2003 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Mutant Enemy Inc. / Greenwolf Corp. / Kuzui Enterprises, Inc. / Sandollar Television, Inc. in Zusammenarbeit mit Twentieth Century Fox Television TM & © 1999-2003 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Artwork & Design © 2004 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. „Twentieth Century Fox“, „Fox“, „Buffy Im Bann der Dämonen“ und ihre Logos sind Eigentum von Twentieth Century Fox Film Corporation und werden mit deren Erlaubnis genutzt.







# DVD-Neuheiten & Charts

Euer Heimkino darf sich freuen: Die Top-DVDs der kommenden Monate in der Übersicht. Außerdem präsentieren wir die aktuellen DVD-Charts.

## Neuheiten – Mai 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
<b>AKTE X – SEASON 9</b>	Mystery-Serie	Fox	☆☆☆	08. Mai
<b>ALIEN – DIRECTOR'S CUT</b>	Science-Fiction	Fox	☆☆☆☆	03. Mai
<b>ALIENS – DIE RÜCKKEHR (SPEC. ED.)</b>	Science-Fiction	Fox	☆☆☆☆	03. Mai
<b>ALIEN 3 (SPEC. ED.)</b>	Science-Fiction	Fox	☆☆☆☆	03. Mai
<b>ALIEN – DIE WIEDERGEURT (SPEC. ED.)</b>	Science-Fiction	Fox	☆☆☆☆	03. Mai
<b>BUFFY – IM BANN DER DÄMONEN: SEASON 7 EP. 12-22</b>	Horror-Serie	Paramount	☆☆☆	15. Mai
<b>DER HERR DER RINGE – DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS</b>	Fantasy	Warner	☆☆☆☆☆	25. Mai
<b>DER HERR DER RINGE – DIE SPIELFILME TRILOGIE</b>	Fantasy	Warner	☆☆☆☆☆	25. Mai
<b>FREAKY FRIDAY – EIN VOLL VERRÜCKTER FREITAG</b>	Komödie	Buena Vista	☆☆☆	13. Mai
<b>KILL BILL – VOLUME 1</b>	Action	Buena Vista	☆☆☆☆☆	22. Mai
<b>LAST SAMURAI</b>	Abenteuer	Warner	☆☆☆☆☆	07. Mai
<b>LUTHER</b>	Drama	Universal	☆☆☆	27. Mai
<b>IN AMERICA</b>	Drama	Fox	☆☆☆	15. Mai
<b>PANIC ROOM – SPECIAL EDITION</b>	Thriller	Columbia	☆☆☆☆	25. Mai
<b>POKÉMON HEROES – DER FILM</b>	Anime	Warner	☆☆	13. Mai
<b>SHOGUN – DVD BOX SET</b>	Action	Paramount	☆☆	13. Mai
<b>SHREK – DER TOLLKÜHNE HELD 3D</b>	Animation	Buena Vista	☆☆☆☆	27. Mai
<b>SPARTACUS – SPECIAL EDITION</b>	Historien-Action	Universal	☆☆☆☆	13. Mai
<b>STAR TREK: VOYAGER – SEASON 1</b>	Sci-Fi-Serie	Paramount	☆☆☆	03. Mai
<b>TARGETS – BEWEGLICHE ZIELE</b>	Thriller	Paramount	☆☆	06. Mai
<b>TATSÄCHLICH ... LIEBE</b>	Romanze	Universal	☆☆☆	27. Mai
<b>TOM &amp; JERRY – THE CLASSIC COLL. VOL. 5&amp;6</b>	Zeichentrick	Warner	☆☆	21. Mai

## Neuheiten – Juni 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
<b>24 – SEASON 2</b>	Thriller-Serie	Fox	☆☆☆☆	26. Juni
<b>24 – SEASON 1 &amp; 2 BOX</b>	Thriller-Serie	Fox	☆☆☆☆	26. Juni
<b>DIE GEISTERVILLA</b>	Horror-Komödie	Buena Vista	☆☆☆	17. Juni
<b>DIE WILDEN KERLE</b>	Komödie	Concorde	☆☆☆	02. Juni
<b>GANGS OF NEW YORK – SPECIAL EDITION</b>	Abenteuer	Splendid	☆☆☆☆☆	01. Juni
<b>MOMENTUM</b>	Action	Mcone	☆☆	08. Juni
<b>MYSTIC RIVER</b>	Kriminaldrama	Warner	☆☆☆☆	30. Juni
<b>S.W.A.T. – DIE SPEZIALEINHEIT</b>	Action	Columbia	☆☆☆	15. Juni
<b>SWEET SIXTEEN</b>	Drama	Eurovideo	☆☆☆	18. Juni

## Neuheiten – Juli 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
<b>AKTE X – SEASON 9 COLLECTORS BOX</b>	Mystery-Serie	Fox	☆☆☆	03. Juli
<b>FANTOMAS BOX</b>	Action-Komödie	Universum	☆☆	05. Juli
<b>LOUIS DE FUNÈS BOX – NO. 1</b>	Komödie	Universum	☆☆☆	12. Juli
<b>MONA LISAS LÄCHELN</b>	Drama	Columbia	☆☆☆	20. Juli
<b>STAR TREK: VOYAGER – SEASON 2</b>	Sci-Fi-Serie	Paramount	☆☆☆	05. Juli
<b>UNTERWEGS NACH COLD MOUNTAIN</b>	Drama	Buena Vista	☆☆☆☆	22. Juli

☆☆☆☆☆ = Top-Film, Top-DVD  
☆☆☆☆ = Klassefilm auf guter DVD  
☆☆☆ = Nur Film oder nur DVD toll  
☆☆ = Für Genrefans  
☆ = Trashfilm

## DVD-Charts

Welche DVDs verkaufen sich zurzeit am besten? Orientiert euch an den aktuellen Verkaufscharts des Online-Händlers [amazon.de](http://amazon.de).

**1**

Sprecher:

Regie:

Fazit:

**Matrix Revolutions**

Keanu Reeves, Laurence Fishburn

Andy Wachowski, Larry Wachowski

"Matrix" hat an Faszination eingebüßt, trotzdem kommt Teil 3 gut an.

**2 NEU**

Darsteller:

Regie:

Fazit:

**Master & Commander**

Crowe, Paul Bettany

Peter Weir

Perfekt besetztes Seefahrer-Spektakel mit gewaltiger Sound-Breitseite.

**3**

Sprecher:

Regie:

Fazit:

**Findet Nemo**

Christian Tramitz, Anke Engelke

Andrew Stanton, Lee Unkrich

Die bestverkaufte DVD der USA sollte auch hierzulande niemand verpassen.

**4 NEU**

Darsteller:

Regie:

Fazit:

**Spacecenter Babylon 5 – Staffel 4**

Bruce Boxleitner, Mira Furlan

David Eagle, Kevin James Dobson

Die eingefleischte Fangemeinde greift auch bei der vierten Staffel zu.

**5**

Darsteller:

Regie:

Fazit:

**Schindlers Liste**

Liam Neeson, Sir Ben Kingsley

Steven Spielberg

Endlich: Mit sieben Oscars prämiertes, ergreifendes Spielberg-Werk.

**6**

Darsteller:

Regie:

Fazit:

**Fluch der Karibik**

Johnny Depp, Orlando Bloom

Gore Verbinski

Jerry Bruckheimers Erfolgsfilm hält sich weiterhin in den Top 10.

**7 NEU**

Darsteller:

Regie:

Fazit:

**Buffy – Season 7.1**

Sarah Michelle Gellar, N. Brendon

Michael Gershman, M. Grabiak u.a.

Die Kult-Serie steuert dem dramatischen Showdown entgegen.

**8 NEU**

Darsteller:

Regie:

Fazit:

**Herr Lehmann**

Christian Ulmen, Detlev W. Buck

Leander Haußmann

Schrullige Kreuzberg-Komödie vom Regisseur von "Sonnenallee".

**9 NEU**

Darsteller:

Regie:

Fazit:

**Das Wunder von Bern – SE**

Peter Lohmeyer, Louis Klamroth

Sönke Wortmann

Der erfolgreichste deutsche Film 2003 in der limitierten Special Edition.

**10 NEU**

Darsteller:

Regie:

Fazit:

**Tomb Raider – Wiege des Lebens**

Angelina Jolie, Gerard Butler

Jan De Bont

Schwacher Platz für den zweiten "Tomb Raider" – zu Recht, finden wir.



Aktuell im Kino: THE DAY AFTER TOMORROW · TROJA

DVD VISION

DVD VISION

## Großes Amazon-Special

Alle aktuellen DVD-Schnäppchen für unter 10 und 15 Euro

## Freddy vs. Jason

Das genialste Schlitzzerduell der Filmgeschichte

## S.W.A.T.

Cooler Verfolgungsjagden und wilde Schießereien für Fans des krachenden Action-Kinos

# DER HERR DER RINGE

DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Der atemberaubende und krönende Abschluss der Tolkien-Verfilmung



Velodyne VX-10



Nubert AW-440

### BEZAHLBARE SUBWOOFER

Nuberts brandneuer AW 440 tritt in der attraktiven Einstiegs-kategorie gegen den VX 10 der Tief-ton-Spezialisten von Velodyne an



### ALLE SIEGER

Welche Filme haben gewonnen? Welche Leser ein Heimkino? Die Auflösung finden Sie auf Seite 6

Ausgabe 06/2004

CyPress

Jetzt  
am  
Kiosk!

DVD VISION ist eine registrierte Marke von CyPress [www.cypress.de](http://www.cypress.de)

## Das große Amazon-Special

Alle aktuellen DVD-Schnäppchen für unter 10 und 15 Euro

## Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Der atemberaubende und krönende Abschluss der Tolkien-Verfilmung!

## Jetzt 3x DVD VISION für nur 6 € testen:

Sie sparen über 30%!  
Tel. 018 05/90 90 87 (0,12 €/Min.)  
oder Mail: [abo@dvdvision.de](mailto:abo@dvdvision.de)



# PlayStation2 Hi-Tech-News

**Mehr Technik-Power für mehr Spielspaß: Neues PS2-Zubehör und interessante Technologie-Entwicklungen unter der Lupe.**

## Headset-Duell

Mit dem "Gametalk" von Bigben Interactive und dem USB-Headset von Sony/Logitech kommen zwei neue Kopfhörer/Mikrofon-Kombinationen für heiße Online-Gefechte auf den Markt. Wir haben die beiden Kontrahenten miteinander verglichen.

### Sony USB-Headset

Beim Preis von 40 Euro fällt das Sony-Original, in bewährter Kooperation von Logitech gefertigt, nicht gerade billig aus. Dafür überzeugt hier fast alles: Ausstattung, praxisgerechte Details wie das super lange Kabel, hochwertige Verarbeitung und ein ordentlicher, wenn gleich nicht überragender Tragekomfort. Die Sprachqualität ist einwandfrei, dank Lautstärkeregler samt Stummschalttaste müsst ihr zudem nicht bei jeder Stö-

rung das Set abnehmen. Für alle regelmäßigen PS2-Onlinezocker entsprechender Spiele ("Socom 2", "Rainbow Six 3", "TIF 2004") eine ganz klare Empfehlung.

### Bigben Int. Gametalk

15 Euro spart ihr mit dem "Gametalk" gegenüber dem Sony-Original. Die Verarbeitung ist mäßig, das Material wirkt minderwertig. Der Tragekomfort geht dagegen in Ordnung, genauso wie die Sprachqualität. Auch beim Gametalk könnt ihr mit einem

Regler die gewünschte Lautstärke einstellen. Ein ordentliches Headset, das gemäßigten Ansprüchen völlig genügt.



PS2 Zubehör-Test	
USB-HEADSET	
HERSTELLER	Sony/Logitech
PREIS	40 Euro
FUNKTIONALITÄT	9/10
BEDIENUNG	9/10
AUSSTATTUNG	8/10
PREIS/LEISTUNG	8/10
GESAMT	9/10
Hervorragendes Headset, für alle PS2-Onlinespieler derzeit erste Wahl.	

PS2 Zubehör-Test	
GAMETALK	
HERSTELLER	Bigben Interactive
PREIS	25 Euro
FUNKTIONALITÄT	6/10
BEDIENUNG	7/10
AUSSTATTUNG	6/10
PREIS/LEISTUNG	7/10
GESAMT	6/10
Ordentliches Headset, das aber nicht an die Sony-Qualität heranreicht.	

## Bigben-Angelcontroller

Bigben Interactive wirft seinen neuen Angel-Controller im PS2-Teich aus. Ihr bekommt das ulkig anmutende Zubehör einzeln für 20 Euro oder als preiswertes Bundle zusammen mit dem in dieser Ausgabe getesteten Angelspiel "Bass Master Fishing" für 30 Euro.

Nun muss Gutes nicht immer teuer sein, aber in diesem Fall ist das Billige ziemlich

schlecht. Das Hauptproblem des mäßig verarbeiteten Controllers ist ein satter Konstruktionsfehler: Die Kurbel wird nicht analog, sondern digital abgefragt, was dazu führt, dass die Leine unabhängig von eurer Drehgeschwindigkeit immer gleich schnell eingezogen wird.

Dadurch machen selbst (oder gerade) die besseren Vertreter des Angelspiel-Genres nicht wirklich Spaß. Immerhin: Die Bedienung fällt durch günstig angebrachte Knöpfe und einen angenehm zu greifenden Analog-Stick ordentlich aus. Eigentlich Schade drum...



PS2 Zubehör-Test	
ANGELCONTROLLER	
HERSTELLER	Bigben Interactive
PREIS	20 Euro
FUNKTIONALITÄT	4/10
VERARBEITUNG	5/10
AUSSTATTUNG	6/10
PREIS/LEISTUNG	5/10
GESAMT	4/10
Mäßiger Angel-Controller, bei dem die Kurbelgeschwindigkeit egal ist.	

## EyeToy-Kamera jetzt einzeln

Seit Ende April ist Sonys innovative EyeToy-Kamera auch einzeln und nicht wie bisher nur im



Bundle erhältlich. Statt 60 zahlt ihr nun nur noch 40 Euro, müsst dafür aber auf das "Play"- oder "Groove"-Spiel verzichten. Der Einzelverkauf macht durchaus Sinn, bald kommt nämlich mit EAs "Harry Potter und der Gefangene von Askaban" der erste Titel eines Fremd-anbieters auf den Markt, der EyeToy-Funktionen unterstützt.

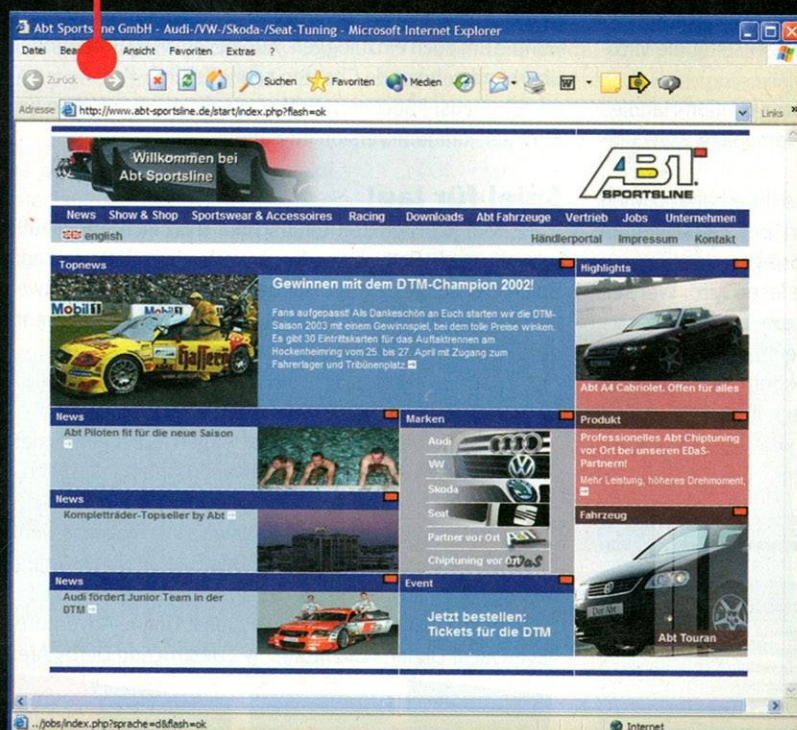
**Titel: EyeToy Standalone**

**Hersteller: Sony | Preis: ca. 40 €**



**DTM  
CHAMPION  
2002**

**Das Abt Team. Offizieller Boxenzugang.**



**Motorsportmuseum.**

**Online-News. Tuningschmiede.**

**www.abt-sportsline.de**

**Downloads. Fanshop. Racingnews.**



**Der Abt – www.abt-sportsline.de**







# PS2-Network

Fragen, Antworten und Informationen rund ums Thema **"online mit der PS2"**

## Ghost Recon und Rainbow Six 3 Nur registriert online spielbar

Achtung! Auch Ubisoft verlangt ab sofort eine Registrierung, bevor ihr euch in den beiden Taktik-Shootern gegenseitig die virtuellen Rüben wegballern könnt.

Anders als bei der Erstellung eines Central-Station-Handles müsst ihr euch in diesem Fall auf der Ubisoft-Homepage [www.ubisoft.de](http://www.ubisoft.de) anmelden.

Füllt das Formular zur Registrierung aus und ihr erhaltet binnen weniger Sekunden eine automatische Antwort per E-Mail. Kaum habt ihr diese bestätigt, könnt ihr auch schon loslegen.

Auch wenn Ubisoft das jetzt gar nicht gerne lesen wird: Wer seinen richtigen Namen nicht verraten will, kann auch "kreative Angaben" machen. Lediglich die E-Mail-Adresse muss wirklich existieren, damit ihr die Bestätigung vornehmen könnt. Wer keine E-Mail-Adresse besitzt, kann sich zu diesem Zweck ganz schnell und unkompliziert bei kostenlosen Anbietern wie beispielsweise [www.gmx.de](http://www.gmx.de) und [www.freemail.de](http://www.freemail.de) eine anlegen.



➔ Erst nach einer Registrierung könnt ihr mit den Ghosts loslegen.



➔ Schnell erledigt. Die Registrierung auf Ubisofts Homepage.

## Registrierungs-Chaos?

Zwar wird sich der eine oder andere darüber ärgern, dass die Hersteller nur noch registrierte Spieler auf ihre Server lassen. Auch wäre eine zentrale, spieleübergreifende einmalige Registrierung bequemer.

Und dennoch hat es Vorteile für euch, wenn jeder Hersteller sein eigenes Süppchen kocht. Einzelne Registrierungen sichern euch ein größeres Maß an Anonymität. Oder wollt ihr, dass eine zentrale Stelle euer Onlineverhalten problemlos heimlich beobachten und auswerten kann?

## PS2-Network – Das braucht ihr:

- eine PS2 + 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.)



## Noch Fragen?

Dann hilft euch die technische Hotline von Sony:

☎ **Tel. 01805 / 76 69 77**

Mo. - Fr. von 10.00 – 20.00 Uhr für 0,12 Euro/min.



## Registrierung, die Dritte

Zukünftig ist auch Socom 1 nur noch über den Central-Station-Server spielbar. Hier benötigt ihr ein registriertes Central-Station-Handle um euch einzuloggen. Auf diesem Weg unterbindet Sony das überhand nehmende Cheaten sehr effektiv.

Übrigens: "Socom: U.S. Navy Seals" ist inzwischen für knapp 30 Euro als Platinum-Version im Handel.

## Spiel für lau!

Einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul! Ab sofort schenkt euch Sony beim Neuerwerb eines Netzwerkadapters ein Spiel! Bei ausgesuchten Handelspartnern gibt es entweder "Destruction Derby Arenas" oder "EverQuest Online Adventures" mit dazu. Sprecht einfach euren Händler darauf an.

## Darf's ein bisschen mehr sein?

Neue Online-Spiele-Bundles! Augen auf beim Spielekauf! Ab sofort sind folgende Spiele-Bundles für schlappe 40 Euro zu haben:

- "Twisted Metal Black Online" + "EverQuest Online Adventures"
- "Twisted Metal Black Online" + "Destruction Derby Arenas"
- "Hardware Online Arena" + "Destruction Derby Arenas"
- "Hardware Online Arena" + "EverQuest Online Adventures"
- "EverQuest Online Adventures" + "Destruction Derby Arenas"



## Anlaufstellen im Internet

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

Sony beantwortet viele Fragen auf der eigenen Homepage. Hier findet ihr viele Tipps, wie ihr eure PS2 ins Internet bringt.

### [www.opm2.de](http://www.opm2.de)

In unserem Forum steht euch zum Informationsaustausch kostenlos die Sparte "ps2-online" zur Verfügung.

### [www.consoleclans.de](http://www.consoleclans.de)

Anlaufstelle vieler deutscher Clans. Superseite mit etlichen kostenlosen Zusatzfunktionen.

### [http://](http://people.freenet.de/socomparty/bobocindex.html)

### [people.freenet.de/socomparty/bobocindex.html](http://people.freenet.de/socomparty/bobocindex.html)

Infos zur geplanten "Socom 2"-Summerjam-Zeltparty in Wuppertal vom 28.05.2004 bis zum 31.05.2004.



## Rainbow Six 3 Online-Mode

Endlich konnten wir den Online-Mode von "Rainbow Six 3" ausgiebig unter die Lupe nehmen. In zehn übersichtlichen kleinen und sehr schlichten Arealen schreitet ihr zum Einsatz. Dabei beharken sich entweder sechs Mann gegenseitig, oder ihr bildet zwei Teams von maximal drei einsatzbereiten Streibern.

Anders als in "Socom 2", in dem taktische Absprachen per Headset wirklich über den Rundenausgang entscheiden können, kommt man in "Rainbow Six 3" wesentlich

schneller zur Sache. Aufgrund der kleinen Maps beginnen die Dogfights fast schon nach Rundenstart, und für taktisches Gerede ist nur wenig Zeit.

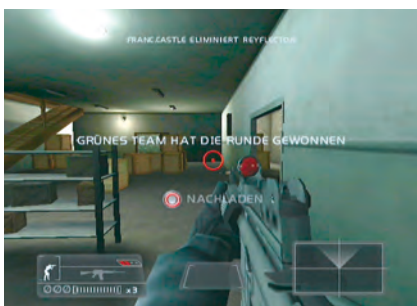
Der Online-Mode bleibt aus diesem Grund eher ein Pausenfüller, Suchtpotenzial konnten wir nicht ausmachen. Dazu bieten die Modi einfach zu wenig Abwechslung.

O.K. – schnell rein und losballern kann auch seine Vorzüge haben, aber ein paar zusätzliche Modi, wie beispielsweise "Capture the Flag" oder "Geiseln befreien" etc.

wären doch sicherlich technisch machbar gewesen.

Lobenswert finden wir die Tatsache, dass keine Verbindungsschwierigkeiten auftreten, das bei Spielern gefürchtete "Laggen" bleibt glücklicherweise aus. Freunde schneller unkomplizierter Frags sind deswegen hier gut aufgehoben.

Eine editierbare Freundes- sowie eine aktuelle Rangliste runden den Online-Mode ab. Begeisterung wollte und wollte sich jedoch nicht einstellen.



Innerhalb von nur 74 Sekunden haben wir alleine das Gegnerteam ausgeschaltet.



Schreckmomente. Die kleinen Areale laden wirklich zum Lauern und Campen ein.

### PS2 Online-Test

RAINBOW SIX 3		
SPIELGEBÜHREN	KEINE	
SPIELER ONLINE	MAX. 6 SPIELER	
HEADSET	JA	ONLINE-SPASS
TASTATUR	NEIN	72
MAUS	NEIN	
Für zwischendurch O.K.		PROZENT

## This Is Football 2004 Online-Mode

Sonys "This Is Football 2004" löste bei uns nicht gerade eine La-Ola-Welle aus und erhielt im OPM2 5/2004 eine Offline-Wertung von 73 Prozent. Mal sehen, ob der Online-Mode wichtige Punkte im Kampf gegen den Abstieg sammelt.

Maximal acht Kicker gleichzeitig – vier auf jeder Seite – können online zu einem Match antreten. Eure Teammitglieder sind entweder per Multitap an eurer PS2 angeschlossen oder treten online eurer Mannschaft bei. Da ihr euch für sämtliche Teams des Offline-Modus entscheiden könnt, dürft ihr auf alle Fälle mit eurer Lieblingstruppe Europas Stadien betreten.

Es stehen sowohl öffentliche Räume wie auch passwortgeschützte Privaträume bereit.

Sony hat ein prima Ranking-System eingebaut. Anfangs noch auf einem Platz jenseits der 500, erklimmt ihr durch siegreiche Matches zügig die Erfolgsleiter. Am schnellsten bringen euch Siege gegen deutlich höher platzierte Mitstreiter nach oben. Geht bei euch eine Herausforderung ein, solltet ihr die 30-sekündige Antwortzeit dazu nutzen, euch vorab den Sieges-Quotienten und den Karma-Wert des Kontrahenten anzuschauen. Liegt das Karma deutlich unter 100, weist dies auf einige nicht beendete

Spiele hin. Derlei Abbrüche sind – ob gewollt oder ungewollt – leider an der Tagesordnung. Hänger und Grafiksprünge halten sich dagegen in Grenzen.

Eine Anmeldung bei der Central Station ist zwingend notwendig. Löblich: Sony mimt den Schiri und achtet neben dem Karma-Wert noch mittels Strafpunkten auf Fairplay. Eine übertrieben rüde Spielweise eures Gegners dürft ihr Sony melden.

Die Rangliste stellt den großen Reiz dar beim Online-Mode von "TIF 2004", fehlen doch die Wettbewerbe. Durch das Karma-Feature schießen Schummeler zudem Eigentore. Also: Ein gelungenes Online-Debüt!



Foul: Wadenbeißer können nach mehreren Roten Karten bei Sony verpöffen werden.



In der Rangliste könnt ihr euch einen Gegner aussuchen und ihn herausfordern.

### PS2 Online-Test

THIS IS FOOTBALL 2004		
SPIELGEBÜHREN	KEINE	
SPIELER ONLINE	MAX. 8 SPIELER	
HEADSET	JA	ONLINE-SPASS
TASTATUR	JA	75
MAUS	NEIN	
Online – Offline 1:0.		PROZENT



# IMPRESSUM

## CyPress

The POWER of Entertainment

CyPress GmbH  
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg  
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15  
www.cypress.de

Geschäftsführer: Stefan Winners

**CHEFREDAKTEUR:** Christian Blendl (cb) (verantwortl. für den red. Inhalt)

**REDAKTION:** Thomas Szedlak (sz, stellvertr. Chefredakteur),  
Gunther Hruby (gh, leitender Redakteur), Markus Häberlein (mh),  
Carsten Grauel (cg), Michael Galuschka (mg), Swen Harder (sh),  
Patric Roos (pr), Fabian Käufer (fk), Andreas Szedlak (az)

**AUTOREN:** Thomas Nickel, Mark Liebold, André Steinert, Wolf Speer

**GRAFISCHE LEITUNG + TITEL:** Michael Stark

**LAYOUT:** Tanja Hartmann, Kristina Arnold, Diane Feininger, Frank Pfirnder

**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 wer-

den Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir

Innen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets

auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen

Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht

möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu

gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von

beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige,

sich daraus ergebende Schäden.



**- Mitglied**

Informationsgemeinschaft zur Feststellung der  
Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW I/2004): 75.743 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: OPM2 Abo-Service**

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserswaldstrasse 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

Thail AG Schweiz: Industriestrasse 14, 6285 Hitzkirch,

Tel. 041 919 66 11, E-Mail: abo@thail.ch

**AB 02.06.**  
**AN JEDEM KIOSK!**

## Im nächsten Heft



## Driver 3

Alles zum actiongeladenen Thriller:

So genial wie angekündigt?

Jetzt kommt die Testfahrt!

## E3 2004

OPM2 berichtet live von der  
größten Spielemesse der Welt:

Die besten Neuheiten, die  
abgefahrensten Sequels, die  
schönsten Messe-Babes – alles im Heft!

## Onimusha 3

Die deutsche Version: Haut den Dämonen auf die Mütze...



**OPM2. Alles drin, alles dran.**

**Wer braucht schon was anderes?**

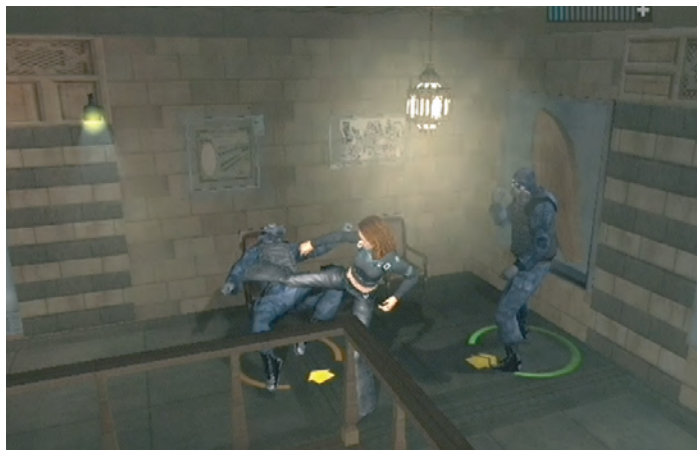


## Auf der nächsten DVD



### Spielbar: Champions of Norrath

Das beste Action-Rollenspiel als Mega-Demo: Genießt Edel-Grafik pur!



### Spielbar: Alias

Heftige Kämpfe und eine sexy Heldin: Testet Acclaims Actionhit.



### Spielbar: Goblin Commander

Echtzeit-Strategie für Profis: Besiegt die feindlichen Truppenverbände!

## 10 spielbare Demos!

Neben den Hits "Alias", "Champions of Norrath" und "Goblin Commander" hebt ihr mit "Deadly Skies 3" ab in den feindlichen Luftraum, düst bei "Downforce" um die Kurven, testet bei "Pool Paradise" euer Geschick und lotst "Megaman X7" durch gefährliche Welten. Das und vieles mehr ab 2. Juni am Kiosk!

## OPM2 UNCUT

Hol' dir volle Demo-Power – nur im Abo, nicht im Handel!

Du bist über 16 Jahre alt und willst jeden Monat auch die Demos spielen, die ein Quäntchen härter sind? Du willst Geld sparen, dein Heft regelmäßig im Briefkasten haben und nichts verpassen?

Dann schnapp' dir den Abo-Bestellschein in diesem Heft und schicke ihn an uns zurück. OPM2 UNCUT ist aus Jugendschutzgründen NICHT IM DEUTSCHEN HANDEL erhältlich und NUR im Abo zu beziehen (in der Schweiz und in Österreich auch im Handel). OPM2 UNCUT enthält auch Demos, die in der regulären Kiosk-Ausgabe evtl. nicht enthalten sind.

### JETZT ZUGREIFEN!

Nur für kurze Zeit: bigben PS2-STARTERPACK als Aboprämie!



#### Analog Controller

2 Vibrationsmotoren • 2 analoge Mini-Sticks • 4 Feuertasten • 4 Schultertasten • 8-Wege-Steuerkreuz • Digital/Analog

#### DVD-Fernbedienung inkl. Infrarot-Empfänger

51 Tasten • 100% kompatibel mit allen „alten“ PS2-Konsolen • 100% kompatibel mit der „neuen“ PS2-Konsole (z.B. Öffnen und Schließen der Schublade, Reset und Stand-by-Modus)

Alle Infos zum Abo auf dem im Heft beiliegenden Bestellcoupon!

## Drei Wege, ein Ziel: Das OPM2 UNCUT-Abo!

Einfach anrufen:  
01805-90 90 88

Im Web:  
www.opm2.de

Ausfüllen und abschicken:  
Abo-Karte im Heft





# Die PSone-Perle

**OPM2**  
07/2004  
AB 2.6.  
**AM KIOSK**

**Ab in die Vergangenheit: Werfen wir die Zeitmaschine an! Mit PSone-Hits, die auch heute noch Spaß machen...**

## Harry Potter und der Stein der Weisen

Nachwuchsmagier Harry Potter hat auch zu PSone-Zeiten schon gezaubert. Im 2001 erschienenen Action-Adventure "Der Stein der Weisen", das lose auf Buch- und Filmvorlage basiert, erlebt ihr Harrys erstes Jahr an der Zauberschule Hogwarts. Im Unterricht eurer Professoren lernt ihr immer neue Zaubersprüche, die ihr auch bitter nötig habt, denn natürlich trefft ihr in den dunklen Kellern des alten Gemäuers auf viele Feinde. Auch ist Erzfeind Voldemort nicht weit. Trotz der nach heutigem Ermessen etwas angestaubten Technik ist der einsteigerfreundliche Titel auch jetzt noch einen Abstecher nach Hogwarts wert.

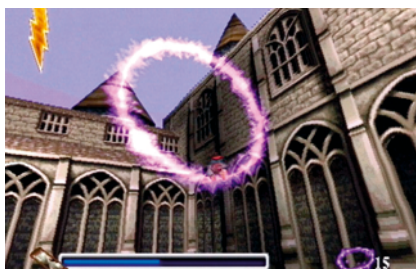
**HARRY POTTER U. DER STEIN DER WEISEN** ■ **SYSTEM** PSone ■ **ENTW.** Argonaut ■ **HERST.** EA ■ **WO ERHÄLTlich** Fachh., Gebrauchtmarkt (Amazon, eBay) ■ **PREIS NEU** 20€



Ihr trefft auf zahllose böse Kreaturen, die es mit Zaubersprüchen zu vertreiben gilt.



Wildhüter Hagrids riesiger, dreiköpfiger Hund Fluffy taucht auch im Spiel auf.



Ihr dürft Hogwarts auch außerhalb des Quidditch-Stadions auf dem Besen erkunden.

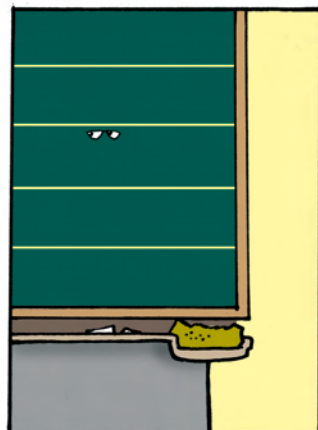


Beim spannenden Quidditch-Match jagt Harry hinter dem goldenen Schnatz her.



## Rick Replay

**Die Abenteuer eines PlayStation-Freaks!**



www.tobidchen.de 4/03



# Java Games, Logos Klingeltöne



## BILDMITTEILUNGEN für Nokia, Siemens & Samsung\*

70002	70048	70051	70124	70128	70148	70371
70647	70649	70665	70668	70672	70681	70682
70872	70873	70881	70902	70927	70008	70056
70887	70891	70893	70899	70900	70903	70916
70929	70901	70933	70003	70937	70938	70939

## LOGOS für Nokia, Siemens, Samsung, Ericsson & Alcatel\*

50031	50032	50036	50045	50216
50702	50936	50803	50027	50876
50941	51124	51200	50136	51588
51623	51641	50851	51601	51760
51769	51771	51773	51774	51786

## NOKIA-LÖSCHLOGO Schick einfach "69998" an 81081\*

## HINTERGRUNDBILDER für Handys mit Farbdisplay\*

100020	100057	100058	100061	100062	100063	100153	100088	100218	100100	100103	100111
100222	100115	100120	100126	100130	100135	100137	100139	100150	100180	100238	100202
100201	100229	100233	100254	100267	100309	100322	100274	100277	100338	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

<b>TOP-CHARTS</b>	21645 Time to say goodbye 24153 El condor pasci 31487 Maid of Orleans 25127 Verdammt ich lieb Dich 27978 My band 31942 Jenseits von Eden 27985 Naughty girl 31948 I'm too sexy 30442 In love with you again 27717 Losing my religion 27951 Yeah! 31795 Cant wait until tonight 31801 Left outside alone 31785 Just one last dance 31859 This is my life 27836 Mad world 27936 Hey Mama 27968 Suga Suga 31721 Augen auf 30405 Liebe ist alles 31738 Toxic 30366 Leb denn dr alte Holzmichel noch 30372 Der letzte Stern 30423 Breathe easy 27822 Powerless (say what you want) 31952 L.O.V.E. 31776 Its over now 31872 No eternity 27666 Superstar	31427 Get low 31763 Not in love 31910 Dont go too fast 27708 Turn me on 31923 7 years and 50 days 31720 Du hast mein Herz gebrochen 31909 Funeral song 31488 Here with you 31811 Behind the sun 27756 Shut up 30369 Red blooded woman 27955 Try 31953 Mein Block 30433 U build me up 27882 Take me to the clouds above 30407 Just for you 27963 In the middle 31847 Make y all bounce 30370 Amazing 30339 Denkmall 31881 Arabs 27829 Deliverance 30307 Tough enough 27749 Flip reverse 31949 Nothing I wont do 27722 So yesterday 31900 Whats your number 31777 Hungries Herz 31875 Only if I	30249 Hey Ya! 31751 Dragostea din tel 27913 I cant 31931 No more lies 30387 I miss you 30373 It is too im cool 31954 Team X-treme 31892 Undone 27847 Im still in love with you 31896 Strong 31877 She wants to move 30281 The way you move 27977 Crush 27882 Running up that hill 30408 Feiern 31781 Sunrise 30421 Survivor 27923 Obvious 30124 Breathe 31418 Tanz das Brot 30257 Its my life 30145 Never leave you 27733 We have a dream 31081 Mr. Vain (recall) 26939 Anyplace, anywhere, anytime 31494 First day of my life 27573 Bump Bump Bump 31198 Another world 24495 Mother Earth	23646 Ab in den Süden 31467 Free like the wind 31514 Schick mir nen Engel 27681 Baby Boy 31540 Poison 31058 PIMP 31546 Music is the key 27648 White Flag 27647 Where is the love 26660 In da Club 27704 Ich bin jung und brauche Geld 26605 8 mile 31339 Numb 31508 Everyday girl 30118 Aisha 30030 Für Dich 31469 Rockin on heavens floor 26837 Get busy 31464 Zur Erinnerung 31480 Loves devine 30300 Believe in miracles 25915 Take me tonight 22488 Lose yourself 27707 Trouble 31222 The magic key 31336 Like glue 30018 Ich keine nichts 31198 In the shadows 31587 Jigga Jigga	26636 The Final Countdown 26505 Moonlight Shadow 20020 99 Luftballons 23416 Aya Benzer 23293 Yankee Doodle 31156 Her Rossi suchte das Glück 31145 Laurel & Hardy (Dick & Doof) 25711 Geräusch: Rülpsen 23785 Motorenrausch: Formel 1 32786 Sonar: Echolot von Schiffen 25313 Martinshorn (Tatu-Tatu) 32625 Marti Kombi 31159 Resident Evil (Main Title Theme) 23776 Zelda 20204 Schokolade 04 (blau und weiss) 24481 Ein Rudi Voller 25422 FC Bayern: Stern des Südens 24147 Borussia: Die Elf vom Niederrhein 24150 Dortmund: Heja BVB 25501 Bayerischer Dehlermarsch 31349 Marschmusik: Preussens Gloria
-------------------	---	---	--	---	--

## COOLE JAVA GAMES für ALLE Nokia mit Farbdisplay, Siemens S(L)55, ST60, M55, MC60

10609	10201	10600	10607	10608	10301	10300	10207	10606	10211	10212
10213	10100	10217	10218	10221	10603	10223	10047	10036	10551	10550

## TUNING-CARDS für DEIN HANDY

laufend neuen Content für dein Handy - und das zum SUPERPREIS!!!

**EROTIK CARD**  
Täglich ein neues scharfes Hintergrundbild  
Sende eine SMS mit dem Text: "START EROTIK" an: 81811\*

**CHART CARD**  
Täglich einen topaktuellen Charttitel  
Sende eine SMS mit dem Text: "START CHART" an: 81811\*

Bei allen Card's erhältst Du im Also täglich ein Produkt der gewählten Kategorie zum Vorzugspreis von je EUR 1,99. Sende einfach "STOP EROTIK" oder "STOP CHART" um den Service jederzeit zu stoppen. Dieser Service funktioniert derzeit für alle Kunden von T-Mobile, Vodafone und O2 sowie in allen österreichischen und schweizer Netzen.

**TUNING-CARDS für Österreich:** Sende "DIENSTNAME" an 0900888444\*\*  
**TUNING-CARDS für die Schweiz:** Sende "DIENSTNAME" an 9898\*\*\*

## NEU! DEIN TAGESHOROSKOP PER SMS

Wie stehen deine Sterne? Wie wird dein Tag?


SENDE "START HOROSKOP Sternzeichen" an 81811  
z.B. Start Horoskop Widder

Du erhältst täglich eine SMS mit deinem persönlichen Tageshoroskop zum Preis von je EUR 0,99. Sende einfach "STOP HOROSKOP" um den Service zu stoppen. Dieser Service funktioniert derzeit für alle Kunden von T-Mobile, Vodafone und O2.

## TELEFONBESTELLUNG

So einfach funktioniert's:

- (1) Logo, Bildmitteilung, Klingelton, JAVA-Game oder Mailboxspruch auswählen
- (2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen
- (3) In 1 Minute auf dem gewünschten Handy

**0190 854 486**

DE: Euro 1,86/min

**0900 510 035**

AT: Euro 2,16/min

**+ 0901 579 975**

CH: CHF 4,23/min

**900 77 900**

LU: Euro 1,14/min

**0903 39030**

BE: Euro 1,14/min

**166 140 478**

IT: Euro 1,31 incl. IVA/min

**0909 0400 404**

NL: Euro 0,70/min

## SMS - BESTELLUNG

Sende: BESTELLNUMMER HANDYMODELL an

z.B.: 30030 Nokia 6100

**81081\***

**0900 528 050\*\***

**+ 9898\*\*\***

für polyphone Klingeltöne sende

POLY BESTELLNUMMER HANDYMODELL

z.B.: POLY 30030 Nokia 6100

\*für ALLE dt. Netze, 2 SMS x 1,99 €

(3,98 €) VD2-Lst. 0,24 €,

\*\*2€ /SMS, \*\*\*3 CHF/SMS

## WAP - DOWNLOAD

Über unseren WAP-Service kannst Du Dir so viele Klingeltöne, Logos, animierte Bildmitteilungen, JAVA-Games und polyphone Klingeltöne downloaden wie Du willst.

Sende eine leere SMS an  
**0043 699 11514271**

Du bekommst dann eine Antwort SMS: - Meldung "Einstellung eingegangen" - Einstellungen speichern - Unter Dienste "Klingelton" auswählen ... und ab gehts ins WAP...  
Kosten EUR 1,86/Min. während Verbindung zu WAP

## NEU! SMS-CHAT

Sende eine SMS mit dem Text  
**"CHAT" an 11821\***

**+ Für Österreich sende: "CHAT" an 0900 401010\*\***

**+ Für die Schweiz sende: "TV" an 911\*\*\***

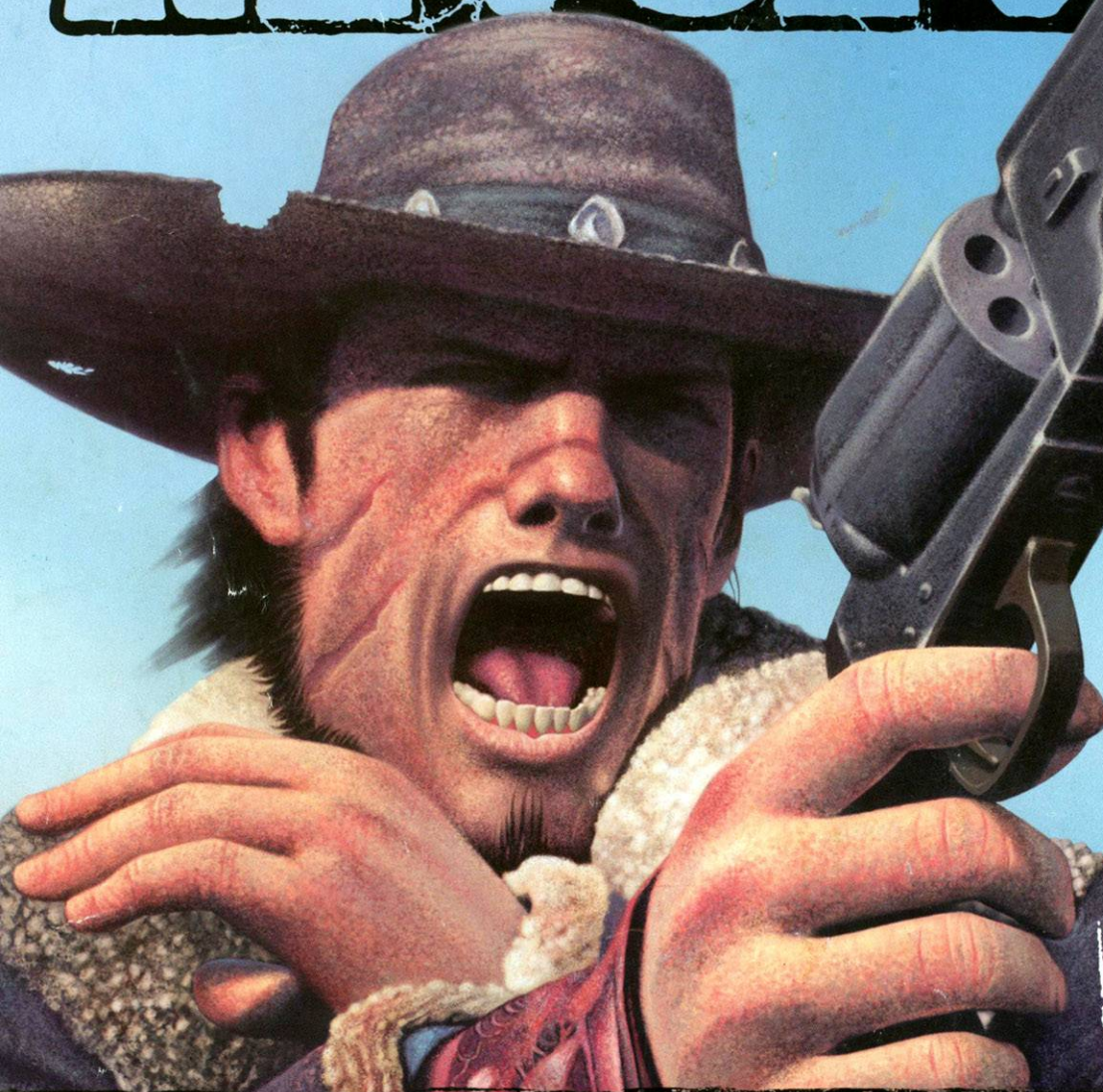
Chatten, Flirten, Verlieben...

\* 1,99 EUR/SMS (VD2-Lst. 12 cent), \*\* 1,- EUR/SMS, \*\*\* CHF 1,-

\*Logos: NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, sowie alle SMS-fähigen Handys von ALICAT, SAGEM, MOTOROLA, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON  
\*Bildmitteilungen: alle NOKIA (außer S110), SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, ALICAT, SONY-ERICSSON (S11 und neuere), SAMSUNG, PHILIPS (S25, S25 und neuere), TELIT, PHILIPS, SENDO, MAXON  
\*Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, SAMSUNG, TELIT, SENDO (Twinkl), LG, NEC (nicht i-Mode), SHARP, PANASONIC (S607, X70), MAXON  
\*Tägliche Hintergrundbilder: Für Handys mit Farbdisplay der Hersteller Nokia, Sagem, Siemens, Sony-Ericsson, Samsung, Sharp, Panasonic, Motorola, Sendo, Nec, LG, Maxon  
Für polyphone Klingeltöne, JAVA GAMES, farbige Bebilderungen und farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindung eingerichtet sein.  
Hilfe: support@klingelton.com



# RED • DEAD REVOLVER



"STILECHTER  
WESTERN-SHOOTER  
MIT GROSSARTIGER  
ATMOSPHÄRE."

PLAY THE PLAYSTATION 03./04

DEM NÄCHST  
ERHÄLTlich



[WWW.REDDADEREVOLVER.DE](http://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.