NUR HIER: PS2-HITS SELBST SPIELEN!
Driver-3-Special: Details zu drei Aufträgen
€ 6,99
07/2004
Österreich € 7,30
Belgien € 7,30
Luxemburg € 7,30
Schweiz sFr 13,80

PlayStation®2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

PlayStation®2

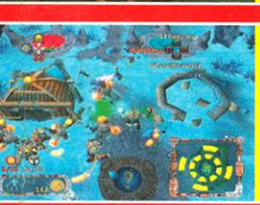
DVD DAS EINZIGE SPIELBARE PLAYSTATION2-MAGAZIN

11 PS2-DEMOS SPIELBAR!

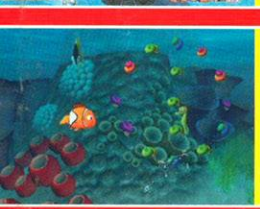
SPIELBARE DEMOS, VIDEOS & EXTRAS

ZWEI CHARAKTERE SPIELBAR - GLEICHZEITIG!
CHAMPIONS OF NORRATH
FANTASY-VOLLTREFFER: BESSER ALS "BALDUR'S GATE 2"

SPIELBAR: EIN LEVEL!
ALIAS - THE GAME
STEALTH & ZWEIKÄMPFE!



SPIELBAR: STRATEGIE!
GOBLIN COMMANDER
GEWINNT DEINE ARMEE?



SPIELBAR!
FINDET NEMO
SPANNUNG WIE IM FILM!

AUSSERDEM SPIELBAR AUF DVD:
MEGAMAN X7, DOWNFORCE, VIRTUA FIGHTER 4 EVO, POOL PARADISE U.V.A.

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

65 SEITEN MESSE-NEWS
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
SPLINTER CELL 3
FINAL FANTASY 12
PRINCE OF PERSIA 2
GOD OF WAR...

SPIDER-MAN 2

Der Hollywood-Knaller schon gespielt!
Erforscht wie in "GTA" eine Stadt voller Verbrechen!

GTA: SAN ANDREAS

Drei Städte voller Action: Neue Bilder, massig Infos & Fakten!

DEVIL MAY CRY 3

Monster-Sequel: Cooler Dämonenjäger mit Edel-Optik!

FAR CRY INSTINCTS

Grandioser Ego-Shooter:
Räumt in der Südsee auf!

PSP PlayStation Portable! Seite 42

TIPPS & TRICKS: HITMAN: CONTRACTS (KOMPLETTLÖSUNG), JEDE MENGE COOLE CHEATS & TRICKS ZU AKTUELLEN PS2-SPIELEN!

CyPress
4 195348 006992 07
VOGEL

PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

expert

A new star is born!

Gewinnspiel

1. Preis:
Eine limitierte PS2 inkl. Controller
(Wert: ca. 479€)

2. Preis:
Zwei PS2-Spiele (nicht SingStar)

3. Preis:
Ein Controller + Memory Card

Preisfrage:

Welches Lied singt Falco auf der deutschen SingStar-Compilation?

Einfach eine Postkarte mit der Antwort senden an: expert, Abteilung Marketing, Bayernstr.4, 30855 Langenhagen.

Einsendeschluss ist der 2.7.2004.
Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

www.playstation.de

Voraussichtlich ab 9.6. 2004 erhältlich!

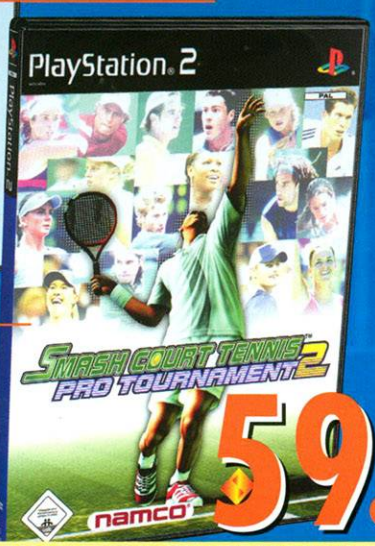
SingStar + 2 Mikrofone (USK o.A.)
SingStar ist da! Das interaktive Gesangstraining für die Stars von morgen. Jede Menge cooler Songclips und 2 Mikrofone sind enthalten. Natürlich EyeToy kompatibel für Deine TV-Performance!

Zeig' was Du kannst – be a star!!!

PS2-Bundle: Game + 2 Mikrofone 59.-

USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

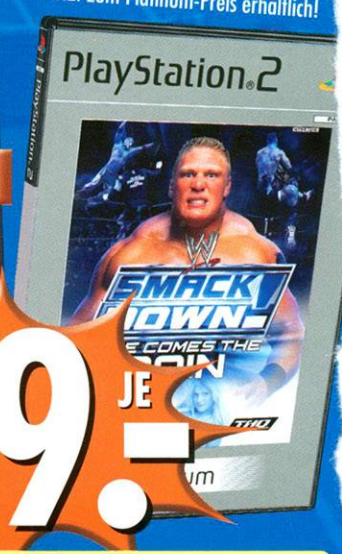
GT 4 Prologue (USK o.A.)
Teste Deine eigenen Fähigkeiten bereits jetzt, als optimale Vorbereitung auf das bislang fordernste Gran Turismo (GT4 komplett erscheint im Herbst)! 5 detailgenaue Strecken, über 60 Fahrzeuge und langanhaltender Spielspass!



Smash Court Tennis Pro Tournament 2 (USK o.A.)
Mit allen Grand Slam Turnieren und 16 offiziellen Top-Spielern das umfangreichste und beste Tennis-Game exklusiv für PS2. Mit dem Multiplayer-Modus garantiert Unterhaltung mit bis zu 4 Spielern!

Eye Toy Groove (USK o.A.)
Das ultimative Tanzspiel mit dem bekannten Eye Toy Spielerlebnis!

WWE Smackdown
>Here comes the pain<
Platinum (USK 16)
Jetzt zum Platinum-Preis erhältlich!



29.- JE

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

Die Anschriften der expert Fachmärkte und eine Auswahl weiterer Angebote finden Sie unter **www.expert.de**

PlayStation.2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
demo-dvd
AUSGABE 07/2004

SPIELBAR: Champions of Norrath

Demo des Monats: Als Barbar oder Klerikerin metzelt und zaubert ihr euch durch gewaltige Monsterhorden.

Einlegen und DVD ROM Spaß haben!

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

11 spielbare Demos

Alias
Champions of Norrath
Goblin Commander
Dark Cloud
Deadly Skies 3
Der Schatzplanet
Downforce
Findet Nemo
Megaman X7
Pool Paradise
Virtua Fighter 4 Evolution

Videos

Athens 2004
Killzone
WWX: Rumble Rose
Singstar
Smash Court Tennis 2
Syphon Filter: The Omega Strain
Transformers

Downloader

Der Herr der Ringe 3
Enter the Matrix
Maximo vs. The Army of Zin
Medal of Honor: Rising Sun
Ratchet and Clank
Splinter Cell
SSX 3

SPIELBARE DEMO

Alias

Sie ist hübsch, klug und tödlich. Besteht mit Doppelagentin Sidney Bristow eine schwierige Mission voller Gefahren.

SPIELBARE DEMO

Goblin Commander

In der Welt der Goblins ist die Hölle los. Führt euren Clan in eine gewaltige Schlacht.

SPIELBARE DEMO

Deadly Skies 3

Schnallt euch gut an! In schwer bewaffneten Kampffliegern gilt es, drei knifflige Flugeinsätze zu meistern.

SPIELBARE DEMO

Megaman X7

Das Heldenduett Zero und Axl bestreitet neue Abenteuer. Helft den beiden im Kampf gegen die Blecharmeen.

SPIELBARE DEMO

Pool Paradise

Ihr wollt eher mal eine ruhige Kugel schieben? Dann versuchts doch mal mit einem gepflegten Billard-Match.

SPIELBARE DEMO

Findet Nemo

Nemo ist verschwunden! Begebt euch auf ein tolles Unterwasser-Abenteuer und sucht den kleinen Clownfisch.

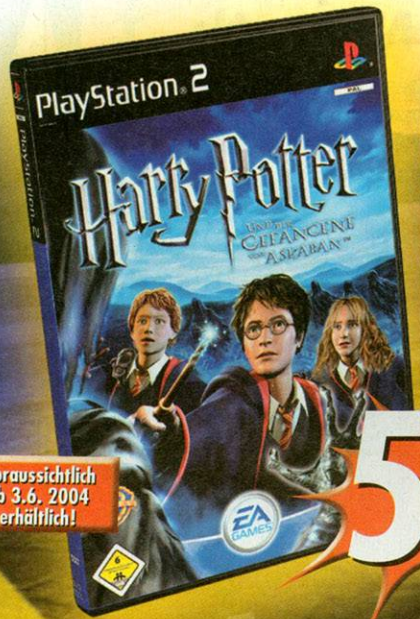
Hier sollte eigentlich die **OPM2-DVD 07/2004** kleben. Falls die DVD fehlt, wende dich bitte an folgende **Telefonnummer: 09 31/40 69 10**

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

PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

expert



Harry Potter und der Gefangene von Askaban (USK 6)
Harry Potter, Ron und Hermine kehren zur Hogwarts-Schule für Zauberei und Hexerei zurück. Hier treffen sie auf den Geheimnis umwobenen Sirius Black, der kurz zuvor aus dem berühmten Zauberer-Gefängnis Askaban ausgebrochen ist... Erstmalig kannst Du Deine Missionen und Herausforderungen als Harry, Ron und Hermine spielen und hast dabei einzigartige individuelle Fähigkeiten und Zaubersprüche zur Verfügung!

Voraussichtlich ab 3.6. 2004 erhältlich!

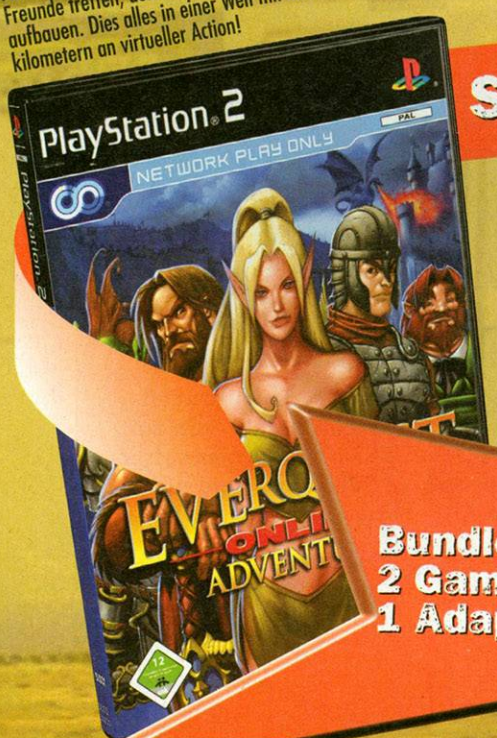
55.-

Play it online!

Everquest Online Adventures (USK 12)
Bei dem ersten Online Role Playing Game für PlayStation 2 können bis zu 8.000 Personen gleichzeitig in eine fantastische Fantasy-Welt eintauchen. Du kannst Gilden zusammenstellen, Freunde treffen, deinen Charakter individuell gestalten und aufbauen. Dies alles in einer Welt mit über 500 Quadrat-kilometern an virtueller Action!

Netzwerkadapter
Miss Dich via Online mit Gleich-gesinnten. Es ist das offizielle Zubehörprodukt zum Eintritt in die Welt des Network Gaming und der Breitband-Unterhaltung!

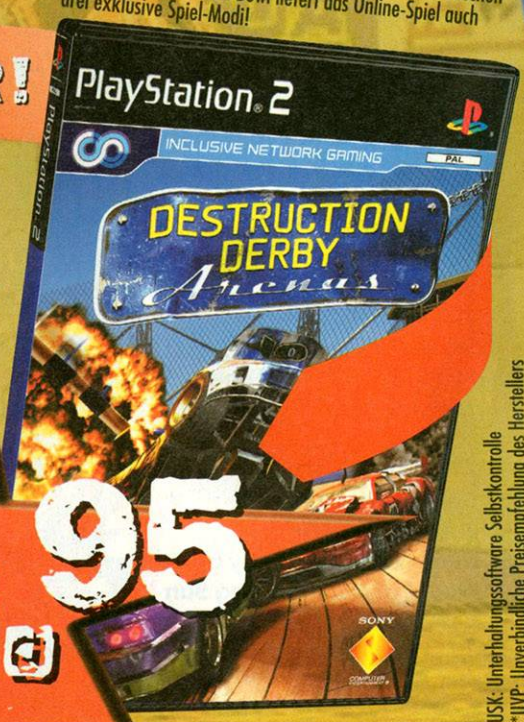
Destruction Derby Arenas (USK 6)
Rase als Erster über die Ziellinie oder fahre Deinen Gegner zu Schrott - aber was auch immer Du tust, verabschiede dich sich lieber gleich von deinem Bonus für faires Fahren! Ausser dem rasanten Wrack-Rennen und der zerstörerischen Gewalt von Destruction Bowl liefert das Online-Spiel auch drei exklusive Spiel-Modi!



Spare 119 EUR!

UVPs* der Einzelprodukte:

Netzwerkadapter	EUR	39,95
+ Everquest	EUR	59,95
+ Destruction Derby	EUR	59,95
	EUR	159,85



Bundle: 2 Games + 1 Adapter

39.95

USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
*UVP: Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

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

Die Anschriften der expert Fachmärkte und eine Auswahl weiterer Angebote finden Sie unter www.expert.de

E3-POWER

Spitzt die Lauscher und stellt die Äuglein scharf, niemand sollte das verpassen: **Auf den folgenden Seiten zeigen wir euch die heißesten, genialsten und verlockendsten Weltneuheiten 2004.** Und damit ihr wie gewohnt umfassend im Bilde seid, hat unser E3-Team im fernen Los Angeles Überstunden geschoben und mehr als 60 Seiten mit den besten Spielen aus dem Neuheiten-Wust zusammengestellt. Blättert am besten sofort auf Seite 36 – **so und nicht anders sieht nämlich die Zukunft der PS2-Unterhaltung aus!**

Superhelden haben (wieder) Hochkonjunktur: Vampirjäger Van Helsing hat's mit Holzpflock-Armbrust, überragendem Kinoerfolg und gelungener PS2-Umsetzung vorgemacht. **Und (K)Lebemann Spider-Man schwingt bald schon zum zweiten Mal auf die Leinwände.** Nach unserem Exklusiv-Preview im OPM2 6/2004 stellen wir euch in diesem Monat (natürlich ebenfalls als einziges Magazin) **die voll spielbare Fassung des PS2-Knüllers ausführlich als Titelstory vor.** Unser Vorab-Urteil: Dieses Spiel bietet unglaublich rasante Action – dafür umgeben auch wir uns gerne mal mit Spinnern!

Zu guter Letzt noch ein ernst gemeinter Aufruf zur Pflege alter Traditionen: **Jetzt reicht's mit ballern, fahren & hüpfen. Wir erklären den Juni zum Monat der Hausmusik!** Denn in den nächsten Tagen werden Tausende PS2-Spieler zu Rock-Röhren, Pop-Prinzen und Vokal-Visionären mutieren. **Im Mega-Test ab Seite 122 verraten wir euch, warum "SingStar" das Zeug zum Charthit hat.** Unsere redaktionsintern schon als "Boygroup des Jahres" gehandelten "OPM2-Allstars" (feat. Mitch "The Voice from beyond" Stark) legen euch dieses einmalige PS2-Paket ans Herz: Solche wohlklingenden Unterhaltungs-Innovationen haben Erfolg verdient – und machen (pardon), einfach saumäßig Spaß.

Viel Vergnügen mit dem E3-Vorschauheft und der (wie immer exklusiven) Demo-DVD zum Selber spielen,

Christian Blendl
Chefredakteur

Vier Redakteure waren fünf Tage im Einsatz. Das Ergebnis: Über 60 Seiten Messehits live!

Nur im OPM2 schon gespielt: Wir trafen Spider-Man in seinem brandaktuellen PS2-Einsatz.

Spider-Man and all related characters: TM & © 2004 Marvel Characters, Inc.
Spider-Man 2, the movie: © 2004 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.

Tekken 5: Wir haben alle Infos zur neuesten Episode des Prügelspiel-Dauerbrenners.

OPM2 kämpft für aktives Musizieren: Ab Seite 124 gibts SingStar satt – Achtung, Aufnahme!

PlayStation.2 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

INHALT Ausgabe 7/2004

26 NEWS

Die Topspiele im Überblick 28
Die E3-Hits kompakt: Termine. 112
DVD-Charts 160
DVD-Erscheinungstermine 160
Games-News von der E3 36
Hitech-News 162
Movie-News. 154
Preis-Check 32
Pro Evolution Soccer League 26
Wertungs-Check/Most Wanted 30

154 MOVIES/DVD

Confidence 156
Der letzte Lude 158
Eine schreckliche nette Familie – Erste Staffel. 157
Herr Lehmann 158
Im inneren Kreis 157
Liebe mit Risiko – Gigli 158
Shade 157
S.W.A.T. 156
Tomb Raider die Wiege des Lebens. . . 156

162 HI-TECH

Hi-Tech-News. 162

22 SPECIAL

Driver 3. 116
Spider-Man 2: The Game 22

RUBRIKEN

Ausblick, Impressum 164
Demo-Disc 7, 12
DVD-Amaray-Cover 20
Inhalt 10
Leserforum/Profi-Tipps. 142
OPM2-Shop: Nachbestellung 152
Power On – Editorial 9
Power Off – Die letzte Seite. 166

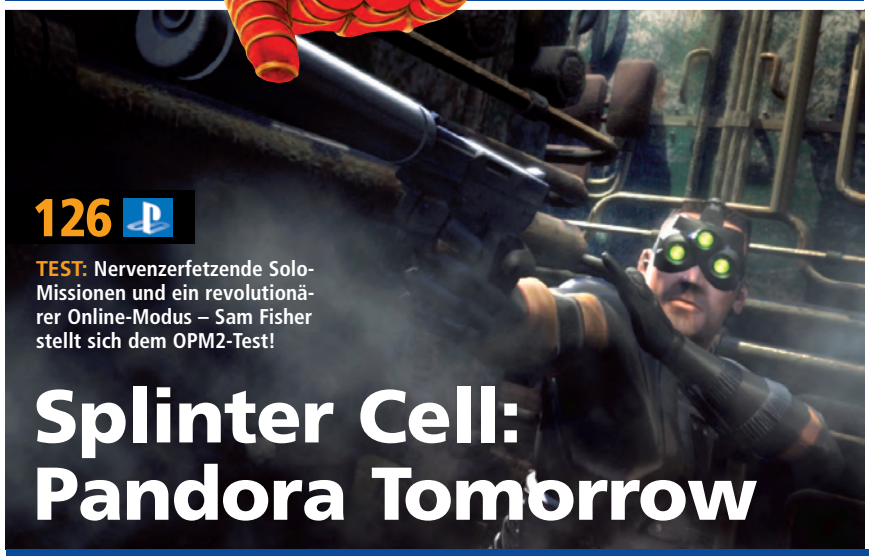
INDEX

Ace Combat 5 62
Alias 12
Area 51 62
Athens 2004 19
Autobahn Raser: Der Film 138
Battlefield: Modern Combat 60
Brothers in Arms 48
Call of Duty: Finest Hour 46
Catwoman 85
Champions of Norrath 13
Champions: Return to Arms 78
Colin McRae Rally 2005 98
Dark Cloud 16
Dead Rush 66
Deadly Skies 3 15
Death by Degrees 84
Def Jam: Fight for N.Y. 109
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter 108
Der Schatzplanet 18
Destroy All Humans 85
Devil May Cry 3 50
Disgaea: Hour of Darkness 136
Downforce 18
Driver 3 116
EyeToy-News 106
Far Cry: Instincts 58
FIFA 2005 88
Fight Night 2004 144
Final Fantasy 12 110
Findet Nemo 16
Forgotten Realms: Demon Stone .82
Ghost Recon: Jungle Storm 146
Goblin Commander 14
God of War 54
GoldenEye: Rogue Agent 56
Gran Turismo 4 94
GTA San Andreas 74
Harry Potter und der Gefangene von Askaban 134
Hitman 3: Contracts . .145, 146, 148
Juiced 98
Killzone 19
King Arthur 64
Kingdom Hearts 2 109
Megaman X7 14
Metal Gear Solid 3: Snake Eater . .70
Midnight Club 3: DUB Edition . . .96
MTV Music Generator 3 140
Neo Contra 19
Playboy: The Mansion 102
Pool Paradise 15
Prince of Persia 2 80
Pro Evolution Soccer 3 26
Project Zero 2 146
Red Dead Revolver 130
Rumble Roses 19, 89
Samurai Warriors 138
Second Sight 60
Sega Superstars 107
Serious Sam: Next Encounter . . .145
Seven Samurai 20XX 136
Shadow of Rome 81
SingStar 19, 122
Sly 2: Band of Thieves 84
Smash Court: Tennis Pro Tournament 133
Space Invaders Anniversary 140
Spider-Man 2: The Game 22
Splinter Cell 3 76
Splinter Cell: Pandora Tomorrow .126
Starcraft Ghost 65
Syphon Filter: The Omega Strain . .19
Tekken 5 104
The Movies 107
The Suffering 132, 144
Timesplitters: Future Perfect 52
Tony Hawk's Underground 2: World Destruction Tour 90
Transformers 19
Virtua Fighter 4 Evolution 17
World Championship Pool 140
WRC 4 99

TITELSTORY: Begleitet den Netzschwinger bei seinem neuesten Einsatz. Diesmal hat er es mit Dr. Octopus zu tun!

22

Spider-Man 2: The Game



126

TEST: Nervenzerfetzende Solo-Missionen und ein revolutionärer Online-Modus – Sam Fisher stellt sich dem OPM2-Test!

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

116

SPECIAL: Wir sind mit Tanner Streife gefahren und haben eine Menge cooler Abenteuer erlebt.

Driver 3

DAS MEISTGEKAUFTE PS2-MAGAZIN.

36 E3-SPECIAL: OPM2 berichtet live von der wichtigsten internationalen Spiele-Messe der Welt! Seid dabei!

42 **E3-SPECIAL:** Eine neue Handheld-Ära bricht an: Erfahrt alles über die tragbare PlayStation!

PSP-Zukunft

50 **E3-SPECIAL:** Halbteufel Dante geht zum dritten Mal auf Dämonenjagd. Lest, was er Neues gelernt hat!

36 E3-SPECIAL

Der Messerundgang 36
PSP – Die portable PlayStation 42
Action: Top-Neuheiten 45
Ace Combat 5 62
Area 51 62
Battlefield: Modern Combat 60
Brothers in Arms 48
Call of Duty: Finest Hour 46
Dead Rush 66
Devil May Cry 3 50
Far Cry: Instincts 58
God of War 54
GoldenEye: Rogue Agent 56
King Arthur 64
Second Sight 60
Starcraft Ghost 65
Timesplitters: Future Perfect 52
Action: Weitere Neuheiten 68
Action-Adventure: Top-Neuheiten 69
Catwoman 85
Champions: Return to Arms 78
Death by Degrees 84
Destroy All Humans 85
Forgotten Realms: Demon Stone 82
GTA San Andreas 74
Metal Gear Solid 3: Snake Eater 70
Prince of Persia 2 80
Shadow of Rome 81
Sly 2: Band of Thieves 84
Splinter Cell 3 76
Action-Adventure: Weitere Neuheiten . . 86
Sport: Top-Neuheiten 87
FIFA 2005 88
Rumble Roses 89
Tony Hawk's Underground 2: World Destruction Tour 90
Sport: Weitere Neuheiten 92
Rennspiele: Top-Neuheiten 93
Colin McRae Rally 2005 98
Gran Turismo 4 94
Juiced 98
Midnight Club 3: DUB Edition 96
WRC 4 99
Rennspiele: Weitere Neuheiten 100
Sonstige: Top-Neuheiten 101
Def Jam: Fight for N.Y. 109
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter . . . 108
EyeToy-News 106
Final Fantasy 12 110
Kingdom Hearts 2 109
Playboy: The Mansion 102
Sega Superstars 107
Tekken 5 104
The Movies 107
Sonstige: Weitere Neuheiten 111

120 TEST

Testeinleitung 120
Autobahn Raser: Der Film 138
Disgaea: Hour of Darkness 136
Harry Potter und der Gefangene von Askaban 134
MTV Music Generator 3 140
Red Dead Revolver 130
Samurai Warriors 138
Seven Samurai 20XX 136
SingStar 122
Smash Court: Tennis Pro Tournament . 133
Space Invaders Anniversary 140
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 126
The Suffering 132
World Championship Pool 140
Testübersicht 34

144 TIPPS

Inhalt 144
Aktuelle Tipps 144
Action-Replay-2-/
Action-Replay-MAX-Codes 146
Hitman 3: Contracts: Komplettlösung Teil 2 . 148

PS2 Demo-DVD 07/2004

Selbst spielen statt zuschauen! Auf den folgenden Seiten gibt's die Beschreibungen zu den Demos dieser Ausgabe für mehr Spielspaß.

Der Inhalt

Spielbar

Alias 12
Champions of Norrath 13
Goblin Commander 14
Dark Cloud 16
Deadly Skies 3 15
Der Schatzplanet 18
Downforce 18
Findet Nemo 16
Megaman X7 14
Pool Paradise 15
Virtua Fighter 4 Evolution 17

Videos

Athens 2004 19
Killzone 19
Neo Contra 19
SingStar 19
Syphon Filter: The Omega Strain . 19
Transformers 19
WWX: Rumble Roses 19

Downloader

Spielstände 19

Die Steuerung

Steuerkreuz oben/unten:

So wählt ihr die Kategorie:
- ➲ Spielbare Demos
- ➲ Videos
- ➲ Downloader

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.

Immer feste drauf: Entdecken euch eure Feinde, fliegen nicht nur die Fäuste. Agentin Sydney macht im Kampf auch von den Schlag- und Feuerwaffen besiegter Gegner Gebrauch.

Alias

Es muss nicht immer Sam Fisher sein: Helft Rotschopf Sydney bei einem brisanten Auftrag.

Eure Mission führt euch in ein Museum in Saudi-Arabien. Zu Beginn könnt ihr euch frei bewegen und werdet von den Wachen nicht belangt, da ihr eine falsche Identität benutzt. Durchquert die ersten Räume und begebt euch über die Treppe unbemerkt in den Raum mit den Laserbarrieren.

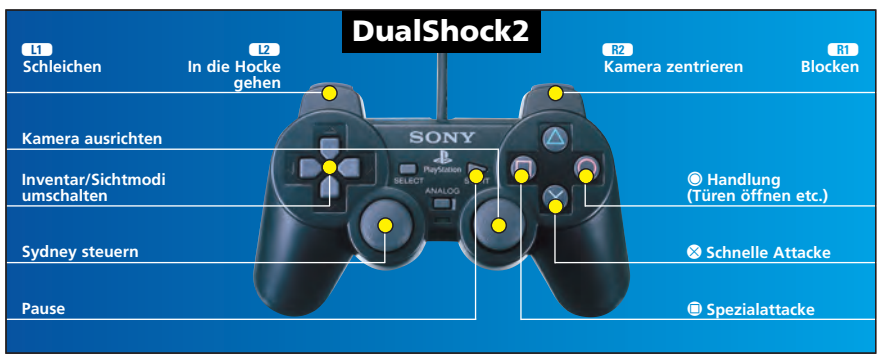
Mit dem Strahlenunterbrecher aus eurem Inventar könnt ihr die verräterischen Laser deaktivieren. Lauft ihr stattdessen hindurch, ruft ihr umgehend bewaffnete Wachmänner auf den Plan. Zum Glück könnt ihr euch im Nahkampf mit ⊗ und ■ gut durchsetzen und mit R1 Angriffe abwehren. Besonders praktisch: Drückt ihr R1 und ■ gleichzeitig, schnappt ihr euch die Waffe eures Gegenübers.

Wer sich beeilt, schafft es innerhalb des Zeitlimits noch, zwei Computer mit dem Modem (ebenfalls im Inventar) zu hacken.

OPM2 Spielbare Demo

ALIAS	
GENRE	Stealth-Action
HERSTELLER	Acclaim
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	78% in OPM2 6/2004
DEMO-TYP	zeitbasiert (10 Min.)

Sidney schleicht, kämpft und nutzt cooles Equipment. Diese Demo gibt euch die volle Packung Stealth-Action.



Die Zwischensequenzen geben euch einen kleinen Einblick in die Story.

Seid ihr schnell genug, erreicht ihr sogar den zweiten Abschnitt und trefft auf die Käfer! Der Barbar muss im Nahkampf schon gut aufpassen, dass er kein Feuer fängt!

Champions of Norrath

Kämpft euch ganz alleine oder zusammen mit einem Freund durch Horden fieser Goblins!

Bevor ihr in das fantastische Hack'n'Slay-Abenteuer im Everquest-Universum abtauchen könnt, müsst ihr bestimmen, ob ihr alleine oder zu zweit auf Monsterjagd gehen möchtet. Im Optionsmenü lässt sich unter der Option "Blood" auch ein netter Blut-Effekt hinzuschalten. Der Schwierigkeitsgrad ist fest eingestellt. Mit Start überspringt man übrigens die Zwischensequenzen – wir halten sie allerdings für sehr sehenswert.

Ihr könnt euch in der Demo für eine von zwei Charakterklassen entscheiden. Zur Wahl stehen der Barbar und die Erdklerikern. Mit den drei Schiebereglern legt ihr deren Äußeres und die vier Eigenschaftswerte fest und vergebt einen Namen. Nach der anschließenden Sequenz steht ihr mitten in der Baumstadt von Faydark. Mit der ■-Taste beginnt ihr Gespräche mit umherstehenden Personen. Haltet euch aber nicht zu lange mit Plaudereien auf, denn im Norden lauern bereits zahlreiche Orks!

Nicht weniger als 45 der unsympathischen Grünlinge gilt es auszuschalten. Putzt ihr sie schnell genug von der Bildfläche, könnt ihr sogar noch den zweiten Abschnitt "Leeser Faydark" erreichen, bevor das Zehn-Minuten-Zeitlimit der Demo euren Tatendrang abrupt bremst. Also Beeilung – auf dem Waldboden lauern die hartnäckigen Feuerkäfer auf euch!

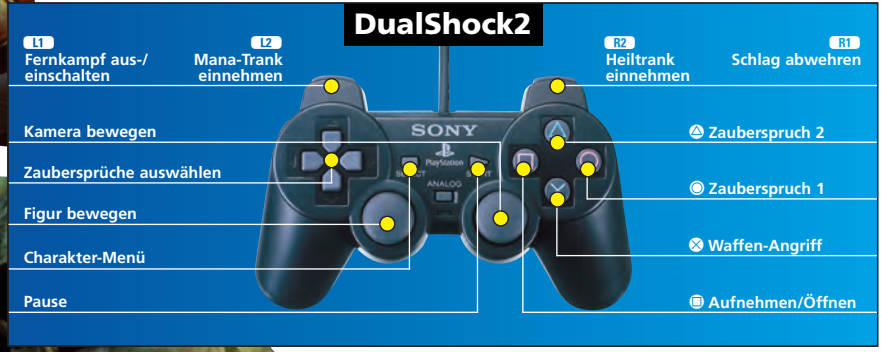
Bessere Waffen, stärkere Rüstungen und hilfreiche Tränke findet ihr entweder in Kisten, Obstkörben (zerschlagen!) oder im Nachlass getöteter Monster. Mit der ■-Taste nehmt ihr die Gegenstände auf und aktiviert sie anschließend über das Charaktermenü (Select). Besonders mächtige Waffen und Rüstungen erkennt ihr an den blauen Punkten. Je mehr davon, desto magischer ist das Utensil.

OPM2 Spielbare Demo

CHAMPIONS OF NORRATH	
GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Ubisoft
ERSCHEINT	24.06.2004
TEST	89% in OPM2 05/2004
DEMO-TYP	zeitbasiert (10 Min.)

Egal ob alleine oder zu zweit – diese Demo macht klar, warum "Champions of Norrath" ein absoluter Hit ist.

DualShock2



Goblin Commander

In der Welt der Goblins herrscht das Chaos! Kämpft als Feldherr des Stonekrusher-Clans um die Macht.

Ihr befehligt eine Hand voll tapferer Goblins und einen mächtigen Titanen. Während ihr die Bodentruppen indirekt mit Hilfe des Cursors und der ⊗-Taste steuert, könnt ihr den Titanen mit der △-Taste selbst übernehmen. Er ist stärker und robuster als seine kleinen Clan-Kollegen und somit eine gute Waffe gegen die Kämpfer des verfeindeten Hellfire-Clans. Seid ihr bis ins Feldlager vorgedrungen, könnt ihr dort in den Gebäuden aus den Ressourcen Gold und "Seelen" neue Truppen produzieren.

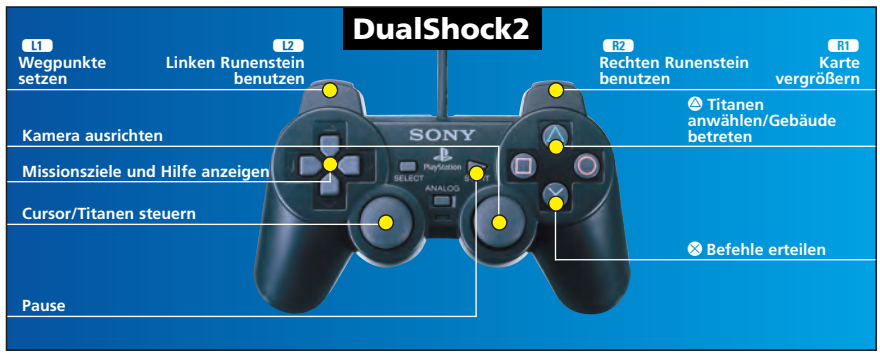
Der steinerne Titan kann mit seinem Morgenstern gewaltigen Schaden anrichten.

Im Clanschrein des Feldlagers erwerbt ihr neue Einheiten für die große Schlacht.

OPM2 Spielbare Demo

GOBLIN COMMANDER	
GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Bigben Interactive
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	79% in OPM2 05/2004
DEMO-TYP	zeitbasiert (10 Min.)

Strategen an die Front! Zeigt dem fiesen Hellfire-Clan, dass sie sich mit den falschen Goblins angelegt haben.



Megaman X7

Kämpft euch mit Laserschwert und Blaster durch das erste Level des spaßigen Shoot'n'Runs.

Die Demo umfasst ein dreigeteiltes Level, an dessen Ende ein mächtiger Endgegner, ein Robo-Skorpion, wartet. Ihr startet mit Zero. Er beherrscht einen hilfreichen Dash-Move (◉-Taste), einen Doppelsprung (zweimal ⊗-Taste) und kann mit seinem Lichtschwert (▣-Taste) feindliche Laserschüsse abwehren und zurückschleudern. Beim Kampf gegen den Endboss könnt ihr mit L2 Zeros Partner Axl einwechseln. Er kann schießen und mit der △-Taste einen effektiven Spezialschuss aufladen.

Schwingt im richtigen Moment den Lichtsäbel, um Laserschüsse zurückzuwerfen.

Durch einen einfachen Tastendruck wechselt ihr zwischen den beiden Helden Zero und Axl.

OPM2 Spielbare Demo

MEGAMAN X7	
GENRE	Action
HERSTELLER	Capcom
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	65% in OPM2 04/2004
DEMO-TYP	ein Level

Megaman X7 bietet nette Balleraction mit 3D-Grafik und vorwiegend traditionellem 2D-Spielablauf.

Deadly Skies 3

Steigt ein in bewaffnete Kampfflieger und erlebt drei Levels voll actiongeladener Luftkämpfe!

Um die Kampfmissionen erfolgreich beenden zu können, solltet ihr einige grundlegende Dinge beachten: Sobald ihr ein Ziel anvisiert habt, jagt ihr mit ◉ einige Missiles darauf. Reicht dies nicht aus, könnt ihr mit △ einige Salven mit dem Maschinengewehr abfeuern, um den Gegner unschädlich zu machen. Achtung: Erscheint die Meldung "Missile Locked", müsst ihr schnell ausweichen. Die feindliche Rakete seht ihr dann entweder an euch vorbeifliegen oder sie schlägt in eurem Nachbrenner ein.

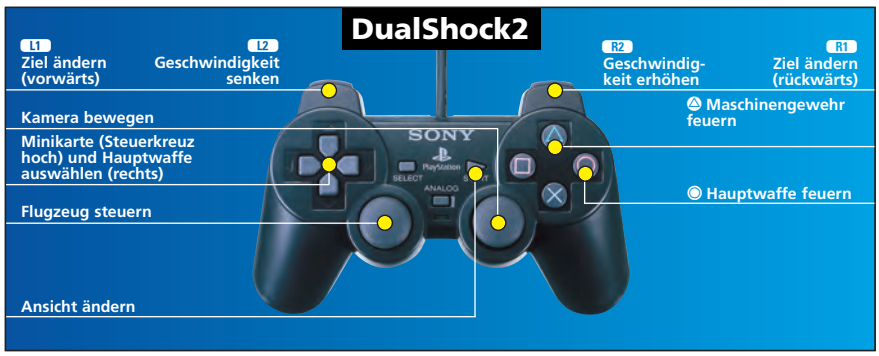
Weltraum: Um den Kreuzer vor Angriffen zu schützen, müsst ihr euch sputen.

Rollercoaster: Diese rollenden Ungetüme greift ihr am besten seitlich an.

OPM2 Spielbare Demo

DEADLY SKIES 3	
GENRE	Action
HERSTELLER	Konami
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	61 % in OPM2 06/2004
DEMO-TYP	drei Level

Herausfordernde Luftkämpfe und gewagte Flugmanöver: Unsere kurzweilige Demo trägt euch gen Himmel.



Pool Paradise

Lust auf einen flotten Sechser im Paradies? Aber nur mit ruhiger Hand gewinnt man dieses Match!

Ihr spielt einen Frame (Gewinnsatz) 6er-Ball, bei dem immer zuerst die geringwertigste Kugel auf dem Tisch angespielt werden muss. Beim Anstoß also die gelbe Eins. Wer zuerst die grüne Sechs versenkt, gewinnt.

Zunächst wird der Anstoß ausgelost. Kommt ihr an den Stoß, solltet ihr euch zunächst mit der Queue-Steuerung vertraut machen. Habt ihr den richtigen Winkel anvisiert, drückt ihr einfach ✕ und stoßt mit dem linken Analog-Stick (vor und zurück bewegen) die Kugel ab.

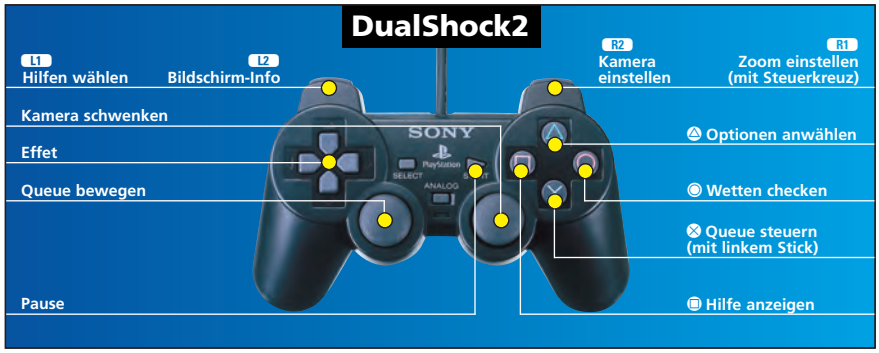
Die Gegnerin ist zwar nicht körperlich anwesend, spielt dafür aber ganz gut...

Das Anvisieren der Bälle ist nicht einfach. Doch die Kamera ist frei einstellbar.

OPM2 Spielbare Demo

POOL PARADISE	
GENRE	Billard
HERSTELLER	Flashpoint
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	69% in OPM2 6/2004
DEMO-TYP	ein Satz 6er-Ball

Kleines 6er-Ball-Match gegen eine sehr spielstarke Computergegnerin. Hier braucht's ein wenig Übung!



Dark Cloud

Alarm im Fantasy-Reich: Ein fieser Dschinn macht mächtig Ärger! Durchkreuzt seine düsteren Pläne.

Nach dem Intro befindet ihr euch als Held Toan in dessen verwüstetem Heimatdorf Nolun. Begebt euch zum Haus des Bürgermeisters. Nachdem dieser euch den Schlüssel zur Götterbiest-Höhle übergeben hat und euer magischer Begleiter vorgestellt wurde, könnt ihr in die Schlacht ziehen.

Während eures Streifzugs bekommt ihr es mit aufmüpfigen Skeletten, Monstern oder Fledermäusen zu tun. Mit gezielten Schwertattacken räumt ihr diese jedoch leicht aus dem Weg.

Dieser fette Dschinn zerstört aus reiner Boshaftigkeit die ganze Welt.

Der junge Titelheld Toan hat im Abenteuer Dark Cloud alle Hände voll zu tun.

OPM2 Spielbare Demo

DARK CLOUD	
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	81% in OPM2 10/2001
DEMO-TYP	ein Verlies

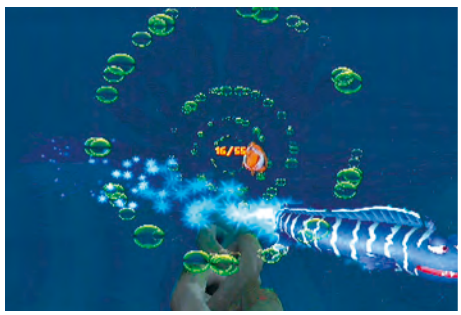
Überzeugt euch mit unserer Demo selbst von den Qualitäten des hervorragenden Action-Rollenspiels.

Findet Nemo

Das Spiel zum fantastischen Animationsfilm von Pixar ist ein optischer Leckerbissen.

Als Nemos Papa Marlin sammelt ihr Kristalle ein und weicht Hindernissen aus. Kleiner Tipp: Habt ihr einen Hummer in einer Blase gefangen, solltet ihr diese mit der ●-Taste zum Platzen bringen. Ihr werdet mit einigen Kristallen belohnt. Später wechselt die Perspektive, so dass ihr in die Tiefe schwimmen und Hindernissen ausweichen müsst.

Die Steuerung ist zwar sehr einfach gehalten, aber ein Kinderspiel ist das kurzweilige Unterwasser-Abenteuer deshalb noch lange nicht.



Lotst euren schuppigen Helden durch die grünen Ringe, um Punkte zu kassieren.

Achtung: Vor diesem aufgeblasenen Stachelkarpfen müsst ihr euch hüten.

OPM2 Spielbare Demo

FINDET NEMO	
GENRE	Jump'n'Swim
HERSTELLER	THQ
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	72% in OPM2 13/2003
DEMO-TYP	zeitbasiert (10 min.)

Helft Marlin bei der Rettung des verschollenen Sohns. Aber Vorsicht: Es lauern zahlreiche Gefahren auf euch.

Virtua Fighter 4 Evolution

Attacke! Lasst in Segas exzellenter Prügelorgie die Fäuste fliegen!

Nicht die feine Art: Ihr schlagt auch Frauen und alte Männer.

Im Missions-Modus müsst ihr kleine Aufgaben erfüllen.

Ihr tretet im Arcade-Modus mit einem von drei Kämpfern gegen die heftig schlagende Sega-Mannschaft an. Jeder der Fighter hat seinen eigenen Kampfstil. Habt ihr euch ein wenig mit der Steuerung vertraut gemacht, werdet ihr sicherlich bald sehen, mit wem ihr euch am besten schlagt. Es stehen Akira, Sarah und Brad zur Auswahl. Letzterer gibt übrigens eine interessante, abgewandelte Form des Thai-Boxens zum Besten. Drückt ihr vor der Bestätigung eures Kämpfers die Start-Taste, könnt ihr dem Kämpfer auch ein Alternativ-Kostüm verpassen. Nach der Charakterwahl geht's gleich voll zur Sache. In zwei Runden habt ihr je 30 Sekunden Zeit, den Kontrahenten ordentlich eins auf die Mütze zu geben. Lasst euch dabei nicht von den eindrucksvollen Hintergründen ablenken, diese könnt ihr in aller Ruhe während der Wiederholungen der K.o.-Schläge bestaunen.

Nachdem ihr Aoi Umenokouji und Di Shun besiegt habt, dürft ihr noch einen Kampf im Missions-Modus bestreiten. Dort gilt es, vorgegebene Aufgaben in eure Prügelattacken einzubauen. So müsst ihr zum Beispiel sechs Angriffe des Gegners vereiteln oder vier bestimmte Combos vollziehen. Nehmt euch in Acht, denn in Sachen Gegner-KI kann es kaum ein Beat'em-Up mit diesem Klopper aufnehmen. Die CPU-Schläger sind vom AM2-Team bestens auf ihren Kampf gegen euch vorbereitet worden.

OPM2 Spielbare Demo

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	
GENRE	Beat'em-Up
HERSTELLER	Atari
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	91 % in OPM2 9/2003
DEMO-UMFANG	Drei Kämpfe

Prügeln mit Stil: Bei Virtua Fighter kommt es nicht auf schnelles Drücken, sondern auf echtes Können an.

PRIMAL GAMES®
THE GAME SOURCE
EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM
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
Shellshock Nam 67 59,99
Champions of Norrath 58,99
GT 4 Prologue 38,99
Drakengard 56,99
Driv3r 59,99
Red Dead Revolver 54,99
.Hack 2 46,99
Athens 2004 57,99
Project Zero 2 58,99
Final Fantasy X - 2 49,99
Onimusha 3 55,99
SingStar 57,99
Hitman Contracts 58,99
Fallout Brotherhood 49,99
Smash Court Pro 57,99
Hyper StreetFighter2 29,99
Netzwerk Bundle 39,99
The Suffering 55,99
Akte X 29,99
Spiderman 2 54,99
Forbidden Siren 49,99
This is Football 04 49,99
Van Helsing 52,99
Disgaea 55,99
Serious Sam 29,99
GTA San Andeas 57,99
Portofreie Lieferung*
* bei Nachnahmesendungen entstehen Zahlartgebühren
Wir führen auch das Programm für
GAME CUBE
X-BOX
GAMEBOY ADVANCE
DVD&ANIME DVD
PC CDROM
TRADING CARDS
MEHR UNTER
WWW.PRIMALGAMES.DE
BESTELLUNGEN ODER VORBESTELLUNGEN UNTER:
02 34-9 16 06 30
Artikel mit einer Altersfreigabe von 18 Jahren liefern wir ausschließlich gegen Altersnachweis
Versand per Nachnahme Nachnahme und Zahlschein gebühr 5,99 Vorkasse keine weiteren Gebühren Preisänderungen vorbehalten.

Downforce

Ein superschnelles Rennspiel ohne überflüssigen Krimskrams – das erwartet euch bei Downforce.

In der Demo dürft ihr euch auf dem langen "Singapur"-Kurs über drei Runden hinweg austoben. Nur mit einer fehlerfreien Fahrt bleibt ihr an den neun anderen Autos dran. Sowohl die Strecke als auch die Fahrzeuge erinnern dabei stark an die Champcar-Serie, dem amerikanischen Pendant zur Formel 1.

Meistert ihr die Kurven gut, erreicht ihr auf den Geraden sagenhafte Spitzengeschwindigkeiten von weit über 350 km/h, was durch die sehr flüssige und schnelle Grafik auch beeindruckend rüberkommt.

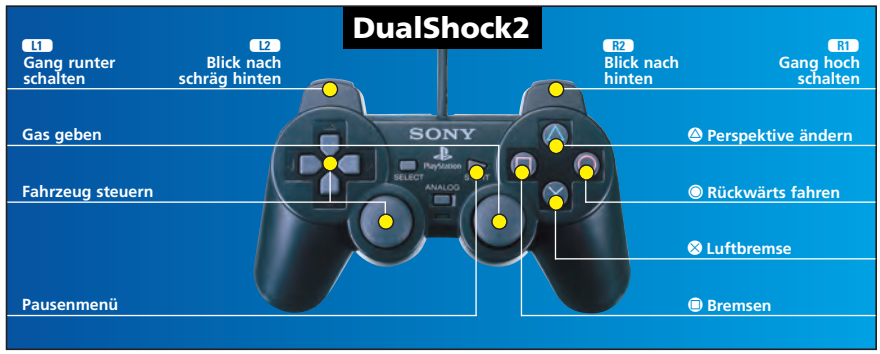
Zum Glück wird die Karre automatisch repariert, denn ohne Reifen kommt ihr nicht weit.

Erreicht ihr die Höchstgeschwindigkeit, klappt euer Heckflügel nach unten.

OPM2 Spielbare Demo

DOWNFORCE	
GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Virgin
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	-
DEMO-TYP	drei Runden

Hier ist eure volle Aufmerksamkeit gefragt: Kämpft bei irrem Speed um einen Platz auf dem Treppchen.



Der Schatzplanet

In unserer Demo zum Disney-Abenteuer steuert ihr die Helden Jim und Morphy durch zwei Levels.

Im Level "Auf den Felsenhöhen" müsst ihr diverse Gegenstände sammeln, euer Missionsziel könnt ihr mit der Start-Taste abrufen. Auf den Felsenhöhen lernt ihr auch, was ihr mit eurem Kumpel Morphy alles machen könnt. Zum Beispiel morpht er in einen Hammer, mit dem ihr Schalter aktiviert.

Betretet ihr im Hauptmenü der Demo den "Meteorgürtel", findet ihr euch auf eurem Solarsurfer wieder. Hier müsst ihr u.a. durch Ringe und Tore rasen und grüne Energien und Dublonen einsammeln.

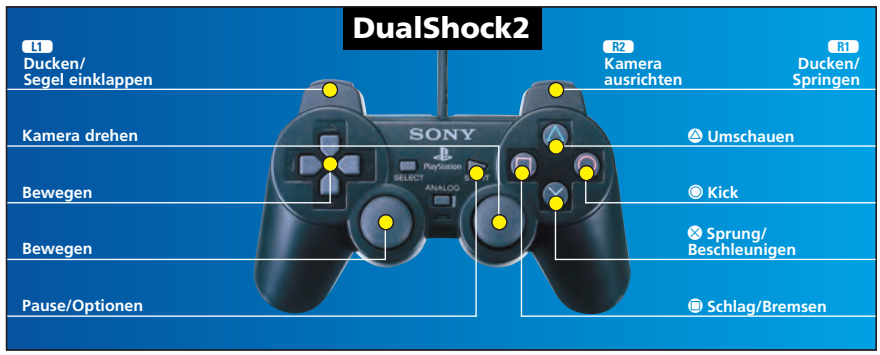
Heißer Ritt: Auf eurem flotten Solarsurfer düst ihr mit Highspeed durch die Lavahöhle.

Lauft zum leuchtenden Kreis und holt euch dort eine Spezialfähigkeit ab.

OPM2 Spielbare Demo

DARK CLOUD	
GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	74% in OPM2 12/2002
DEMO-TYP	zeitbasiert (10 Min.)

Die PS2-Version der modernisierten "Schatzinsel" kombiniert klassische Hüpferei mit Rennspielelementen.

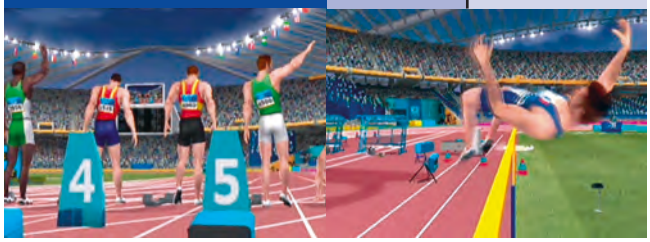


Die Videos

In dieser Rubrik unserer Demo-DVD findet ihr diesen Monat sieben spannende Trailer – darunter auch die folgenden vier Knaller.

ATHENS 2004

LAUFZEIT 1 min. 50 sec.



Triumph und Tragödie im Zeichen der fünf Ringe! Dieses Video bietet euch einen tollen Vorgeschmack auf die Olympischen Spiele in Athen.

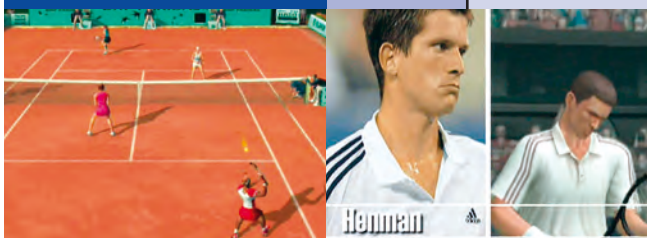
KILLZONE

LAUFZEIT 50 sec.

Die dunklen Armeen rücken an! Stimmt euch mit diesem atmosphärischen Teaser ein auf Guerrillas anstehenden Megashooter.

SMASH COURT TENNIS PRO TORUNAMENT 2

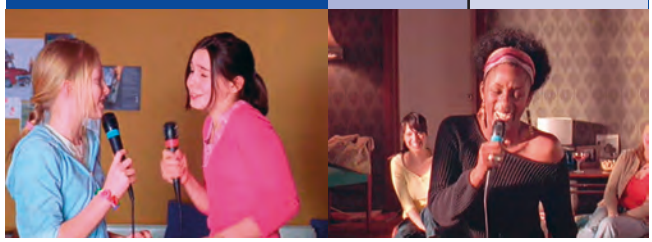
LAUFZEIT 1 min. 55 sec.



Echte Stars, echte Courts, echter Spitzensport: Im Video zu Sonys Filzkugelsimulation geben sich die Besten der Tenniswelt die Ehre.

SINGSTAR

LAUFZEIT 1 min. 15 sec.



Wer braucht schon aufgeblasene Casting-Shows? Eine PS2 und "Singstar" genügen vollauf, um echte Gesangstalente zu entdecken!

Der Downloader

Der Downloader macht mehr aus euren Spielen: Auch in diesem Monat liefern wir euch sieben Spielstände – hier beschreiben wir euch die vier besten davon.

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.

Splinter Cell

Alles freigeschaltet

Das Spiel ist auf Stufe "Normal" **komplett durchgespielt und ihr könnt in jede Mission eintauchen**. Bevor ihr durchstartet, stellt ihr die Spracheinstellung auf Deutsch. Mit der Funktion "Spiel Starten" gelangt ihr ins Spielermenü, wo zehn Speicherstände mit verschiedenen Fortschritts-Graden zur Auswahl stehen.

SSX 3

Charakter Zoe in Topform

Wählt in den Optionen die Funktion "Speichern/Laden" und ladet den Speicherstand "wrttt".

Startet dann ein Einzelspiel und wählt Zoe als Charakter aus. Mit ihren guten Fahrerwerten kann sie sich sehen lassen. **Neben ihren Fähigkeiten stehen auch alle Ausrüstungsgegenstände bereit.**

Ratchet & Clank

Alle Levels verfügbar

Startet das Spiel und benutzt die Funktion "Spiel Laden". Ihr habt nun die Möglichkeit, direkt in die folgenden Abschnitte des Spiels einzusteigen:

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

Medal of Honor: Rising Sun

Alle Levels verfügbar

Startet das Spiel und ladet das Profil "OPM2". Folgende Goodies haben wir für euch freigeschaltet:

- **Alle Missionen und Special Features sind direkt anwählbar.**
- **Alle Cheats sind aktivierbar.**
- **Alle Orden sind bereits verdient.**
- **Alle Charaktere für Multiplayer- und Online-Modus sind verfügbar.**

PlayStation®2

PAL

PlayStation®2

OPM2 Demo-DVD 07/2004

DEADLY SKIES 3

Steuerkreuz: Minikarte (Steuerkreuz hoch) und Hauptwaffe auswählen (rechts)
Linker Analog-Stick: Flugzeug steuern
Rechter Analog-Stick: Kamera bewegen

- △ Maschinengewehr feuern (wenn verfügbar)
- ○ Hauptwaffe feuern
- L1 Ziel ändern (vorwärts)
- L2 Geschwindigkeit senken
- R1 Ziel ändern (rückwärts)
- R2 Geschwindigkeit erhöhen
- Select Ansicht ändern

GOBLIN COMMANDER

Steuerkreuz: Missionsziele und Hilfe anzeigen
Linker Analog-Stick: Cursor/Titanen steuern
Rechter Analog-Stick: Kamera ausrichten

- ✕ Befehle erteilen
- △ Titanen anwählen/ Gebäude betreten
- L1 Wegpunkte setzen
- L2 Linken Runenstein benutzen
- R1 Karte vergrößern
- R2 Rechten Runenstein benutzen
- Start Pause

MEGAMAN X7

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Figur bewegen

- ✕ Springen
- △ Spezialschuss (nur Axl)
- ○ Sprint
- □ Schlagen/Schießen
- L2 Figur wechseln
- R2 Gegner anvisieren
- Start Pause
- Select Nachrichten anzeigen

ALIAS

Steuerkreuz: Inventar/Sichtmodi umschalten
Linker Analog-Stick: Sydney steuern
Rechter Analog-Stick: Kamera ausrichten

- ✕ Schnelle Attacke
- ○ Handlung (Türen öffnen etc.)
- □ Spezialattacke
- L1 Schleichen
- L2 In die Hocke gehen
- R1 Blocken
- R2 Kamera zentrieren
- Start Pause

CHAMPIONS OF NORRATH

Steuerkreuz: Zaubersprüche auswählen
Linker Analog-Stick: Figur bewegen
Rechter Analog-Stick: Kamera bewegen

- ✕ Waffen-Angriff
- △ Zauberspruch 2
- ○ Zauberspruch 1
- □ Aufnehmen/Öffnen
- L1 Fernkampf aus-/einschalten
- L2 Mana-Trank einnehmen
- R1 Schlag abwehren
- R2 Heiltrank einnehmen
- R3 Karte einblenden
- Start Pause
- Select Charakter-Menü

POOL PARADISE

Steuerkreuz: Effet
Linker Analog-Stick: Queue bewegen
Rechter Analog-Stick: Kamera schwenken

- ✕ Queue steuern (mit linkem Stick)
- △ Optionen anwählen
- ○ Wetten checken
- □ Hilfe anzeigen
- L1 Hilfen wählen
- L2 Bildschirm-Info
- R1 Zoom einstellen (mit Steuerkreuz)
- R2 Kamera einstellen
- Start Pause

DARK CLOUD

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Toan bewegen
Rechter Analog-Stick: Kameraperspektive ausrichten

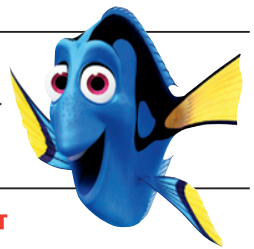
- ✕ Angreifen, Kisten/Türen öffnen
- △ Menü aufrufen
- ○ Kamera wieder in Ausgangsposition
- L1 Kamera manuell ausrichten
- R1 Kamera manuell ausrichten
- R2 Ego-Ansicht

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

Steuerkreuz: Bewegen

- ✕ Punch
- △ Punch
- ○ Kicken
- □ Blocken
- L1 Griff
- L2 Spezialattacke
- R1 Punch
- R2 Haken

FINDET NEMO



Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Schwimmen

- □ Beschleunigen
- Start Pause/Option

DOWNFORCE

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Fahrzeug steuern
Rechter Analog-Stick: Gas geben

- ✕ Luftbremse
- △ Perspektive ändern
- ○ Rückwärts fahren
- □ Bremsen
- L1 Gang runter schalten
- L2 Blick nach schräg hinten
- R1 Gang hoch schalten
- R2 Blick nach hinten
- Start Pause

DER SCHATZPLANET

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Bewegen
Rechter Analog-Stick: Kamera drehen

- ✕ Sprung/Beschleunigen
- △ Umschauen
- ○ Kick
- □ Schlag/Bremsen
- L1 Ducken/Segel einklappen
- R1 Ducken/Springen
- R2 Kamera ausrichten
- Start Pause/Optionen

PlayStation®2

...FFIZIELLE MAGAZIN

Einlegen und DVD ROM Spaß haben!

SPIELBARE DEMO

CHAMPIONS OF NORRATH

SPIELBARE DEMO — Alias

SPIELBARE DEMO — Goblin Commander

SPIELBARE DEMO — Dark Cloud

SPIELBARE DEMO — Deadly Skies

SPIELBARE DEMO — Der Schatzplanet

SPIELBARE DEMO — Downforce

SPIELBARE DEMO — Findet Nemo

SPIELBARE DEMO — Megaman X7

SPIELBARE DEMO — Pool Paradise

SPIELBARE DEMO — Virtua Fighter 4 Evolution

VIDEO — Athens 2004

VIDEO — Killzone

VIDEO — SingStar

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

OPM2 Demo-DVD-Cover

➲ für DVD-Hülle

Das DVD-Cover passt in jede handelsübliche DVD-Hülle. Solche Hüllen findet ihr überall im Handel oder im OPM2-Shop auf Seite 152. Einfach das Cover ausschneiden, falten und einlegen – so archiviert ihr eure OPM2-Demos bequem und übersichtlich.

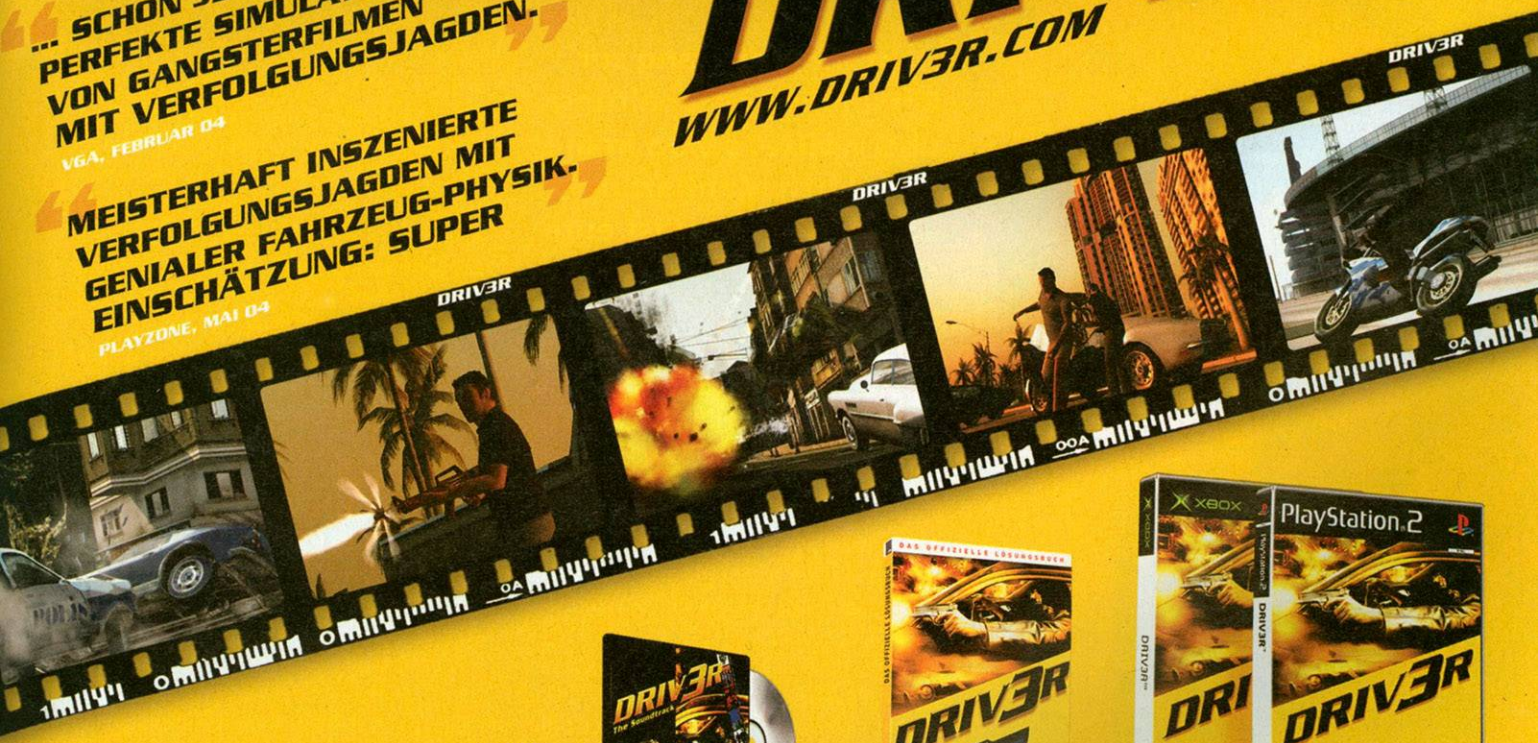
GOOD. BAD. BOTH.

DRIV3R™

WWW.DRIV3R.COM

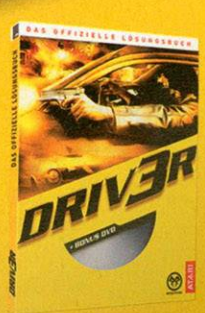
"... SCHON JETZT DIE PERFEKTE SIMULATION VON GANGSTERFILMEN MIT VERFOLGUNGSJAGDEN."
VGA, FEBRUAR 04

"MEISTERHAFT INSZENIERTE VERFOLGUNGSJAGDEN MIT GENIALER FAHRZEUG-PHYSIK. EINSCHÄTZUNG: SUPER"
PLAYZONE, MAI 04



Sony Music Media EPIC

DRIV3R The Soundtrack -
Available from Epic Records
www.sonymusic.de



Das offizielle Lösungsbuch

Das Spiel

AB JUNI 2004 IM HANDEL

PlayStation.2 XBOX REFLECTIONS ATARI

Driver™ 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 others countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

SPIDER-MAN 2™

"Nimm das, du Schurke!" Spider-Man vermöbelt in seinen Abenteuern nicht nur fiese Bossgegner, sondern sorgt auch sonst auf den Straßen Manhattans für Ruhe und Ordnung.

Habt ihr 'nen Hang zur Persönlichkeitsspaltung und wolltet schon immer mal durch Manhattan schwingen? Hier ist eure Chance!

Wenn Spider-Man ab dem 15. Juli zum zweiten Mal durch die deutschen Kinosäle schwingt, gibt es für Millionen von Fans kein Halten mehr. Schließlich war bereits 2002 der erste Teil weltweit ein Kassenschlager. Der Streifen entwickelte sich zu einem der erfolgreichsten Filme aller Zeiten. Er steht noch heute auf Platz 10 der umsatzstärksten Filme aller Zeiten.

Klar, dass das Spiel zu einem solchen Erfolg ebenfalls Maßstäbe setzen soll. Und so hat sich das erfahrene Entwicklerstudio Treyarch daran gemacht, eine Superhelden-Simulation zu basteln. Dazu hat man den maskierten Helden kurzerhand in ein frei begehbares (und be-schwingbares) Manhattan versetzt. "'True Crime' mit Superhelden-Action" trifft das Ergebnis schon recht gut.

Und so wurden die Entwickler bei unserem Besuch auf der E3 auch nicht müde, uns "ihr" Manhattan ausführlich vorzustellen. "Wir haben die Stadt originalgetreu nachgebaut", sagt einer der Jungs, während er mit Spider-Man lässig durch eine Häuserschlucht pendelt.

Ein kurzer Knopfdruck und eine schnelle Bewegung mit dem Stick, und das Netz schießt nach rechts weg an den nächsten Wolkenkratzer. Mitten im Schwung schießt ein weiterer Knopfdruck ein neues Netz an einen weiteren Ankerpunkt und der Held setzt zu einem neuen Schwung an.

Mein Manhattan

So sind alle Fortbewegungsarten möglich, vom gemütlichen Spazierschwingen bis hin zum Hochgeschwindigkeitsrennen durch die Stadt. Besonders cool ist es, wenn Spider-Man an zwei Netzen – eines an jeder Hand – zwischen zwei Wolkenkratzern baumelt. Frei in der Luft schwebend betrachtet ihr dann in aller Ruhe die weit unter euch vorbeirauschenden Autos.

Sogar an einen fliegenden Helikopter könnt ihr euer Netz heften. Spidey baumelt dann lässig am Spinnenfaden und lässt sich gemächlich durch die Stadt schleppen. Auch

Mit dem Spinnennetz zieht ihr entfernte Gegner schnell zu euch heran.

Volle Action! Die Kämpfe sind schnell, hart und durch zahlreiche Schlagkombos auch abwechslungsreich. Geschickte Spider-Männer setzen Fäuste und Netz in Kombination ein.

auf dem Dach eines der vielen Autos kann er sich durch die Straßen tragen lassen, ohne selbst einen Finger krumm zu machen.

Superhelden-Simulation

An manchen Stellen führt euch die Story auch ins Innere von Gebäuden – insgesamt warten mehr als 100 Innenareale darauf, von euch entdeckt zu werden. Euer Abenteuer führt euch beispielsweise in eine Bank, in einen Buchladen und sogar in einen weitläufigen Supermarkt. Ladezeiten braucht ihr dabei – wie übrigens im gesamten Spiel – nicht zu fürchten.

Um uns die Dimensionen der virtuellen Stadt zu verdeutlichen, schwingt unser Gastgeber mit Spider-Man abrupt in die Höhe, krabbelt die Außenfassade eines Wolkenkratzers hoch, überwindet ein paar weitere Abgründe mit geschicktem Netzeinsatz und erreicht schließlich die Spitze des höchsten Gebäudes der Stadt. "Das hier ist mein liebster Platz", lächelt er verschmitzt.

Die volle Übersicht

Von hier oben aus hat man einen genialen Blick! Die Augen schweifen von der Freiheitsstatue am südlichen Ausläufer Manhattans über die Brooklyn Bridge bis hin zum Central Park, zur "Grünen Lunge Manhattans". Das ist Spider-Mans Reich, hier kennt er jeden Winkel.

Damit auch ihr jeden Winkel kennen lernt, könnt ihr jederzeit eine Straßenkarte einblenden. Auf Knopfdruck zoomt die Kamera in einer fließenden Bewegung aus dem Bild heraus in eine Höhe, aus der ihr ganz Manhattan im Blick habt. In dieser Ansicht sind alle interessanten Locations zu sehen. Beispielsweise erkennt ihr, wo gerade ein Bürger eure Hilfe braucht. ➲

Spider-Man

Peter Parker wurde im Alter von sechs Jahren zum Waisen, als beide Elternteile bei einem Flugzeugabsturz ums Leben kamen. Von da an kümmerten sich sein Onkel Benjamin Parker und seine Tante May um seine Erziehung.

Sein Leben änderte sich grundlegend, als er bei einer Veranstaltung der General Techtronics Corporation von einer radioaktiv verseuchten Spinne gebissen wurde. Von diesem Moment an entwickelte er seine Spinnenkräfte. Er kann sich mühelos an Häuserfassaden festhalten, unglaubliche Sprünge vollführen und verfügt zudem über den so genannten Spinnensinn, der ihn vor drohenden Gefahren warnt.

Am auffälligsten aber ist seine Fähigkeit, eine Art Spinnennetz aus seinen Handgelenken zu verschießen. Damit schwingt er nicht nur in Windeseile von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer, sondern spinnt auch seine Feinde ein und macht sie bewegungsunfähig.

Spidey-Fakten

ECHTER NAME: Peter Parker

BERUF: Freischaffender Fotograf, Abenteurer

IDENTITÄT: Geheim

RECHTLICHER STATUS:
Amerikanischer Staatsbürger ohne Vorstrafen

FRÜHERE IDENTITÄTEN: Keine

GEBURTSORT: New York City

FAMILIENSTAND: Liiert mit Mary Jane Watson

VERWANDTE: Richard Parker (Vater, verstorben),
Mary Parker (Mutter, verstorben),
Benjamin Parker (Onkel, verstorben),
May Parker (Tante)

Gruppenzugehörigkeit:
Keine

Operationsbasis:
New York City

Spider-Man krabbelt auch problemlos kopfüber an der Decke entlang.

Alles im Griff: Spidey kann sich auch an zwei Netzen gleichzeitig festhalten.

Retter in der Not

Euren Superhelden-Alltag bestimmt ihr selbst, ihr entscheidet nämlich eigenmächtig, ob ihr bei kleinen Vergehen einschreitet. Diese kitzeln nach und nach viele eurer Fähigkeiten aus euch heraus.

Mal holt ihr einem kleinen Mädchen seinen entflogenen Luftballon zurück, mal schlagt ihr das Auto einer flüchtenden Gangsterbande schrottreif. Dazu springt ihr beherzt auf das Dach des Fluchtwagens, klammert euch daran fest und bearbeitet es von allen Seiten mit Hieben und Tritten. Nach einiger Zeit bleibt die Karre schließlich kaputt am Straßenrand liegen und die Insassen springen auf die Straße. Anschließend prügelt ihr das Verbrechergesindel noch krankenhaus- bzw. gefängnisreif, und schon ist die Mission beendet.

In weiteren Einsätzen helft ihr einer Gruppe Polizisten, die bei einem Schusswechsel mit Gangstern in Bedrängnis geraten sind oder ihr bringt einen Verwundeten auf dem schnellsten Weg ins nächste Krankenhaus. Für solche Missionen laufen übrigens Punkte auf eurem Heldenkonto ein. Diese könnt ihr anschließend im Superhelden-Shop in die Verbesserung eurer Spezialfähigkeiten investieren – beispielsweise in neue Spezialattacken.

Handgemenge

Apropos Spezialattacken: Natürlich stehen in "Spider-Man 2: The Game" auch zahlreiche Kämpfe an. Die Entwickler sind besonders stolz auf ihr Kombo-System, bei dem ihr die Bösewichter mit verheerenden Schlagserien eindeckt. So springen an einer Stelle fünf oder sechs Halunken aus einem Auto und wollen euch ans Spinnenkostüm.

Erledigte Gangster hängt ihr an Laternenmasten zum Trocknen auf.

Ihr legt zwei von ihnen für ein paar Sekunden lahm – Spinnenfäden können nämlich ekelhaft klebrig sein... Einen Dritten fischt ihr euch mit dem Netz aus den verbleibenden Burschen heraus und holt ihn zu euch heran. Zwei bis drei Kinnhaken später hängen seine Kollegen wieder an euch dran und ihr springt überraschend kurzerhand einige Meter hoch in die Luft.

Mit dem Netz zieht ihr den Burschen erneut zu euch her – nur dass ihr ihm diesmal in fünf Metern Höhe eine Links-Rechts-Kombination einschenkt. Den jetzt bewusstlosen Gegner spinnt ihr noch kurzerhand in einen robusten Netzkokon ein und hängt ihn an einen Laternenmast, wo er baumelt, bis ihr seine Kumpanen erledigt habt. Als weiteren Gag könnt ihr Gegner sogar am Spinnenfaden durch die Luft schleudern!

Besonders fiese Kämpfe übersteht ihr unter Einsatz eurer Spinnenreflexe. Auf Knopfdruck verlangsamt ihr dabei die Zeit. Dieser Zustand hält zwar nicht allzu lange an, doch währenddessen habt ihr nicht nur mehr Zeit für eure Aktionen, sondern eure Schläge richten auch mehr Schaden an. Das ist unerlässlich für die vielen Bosskämpfe.

Kein Spielzeug! Dieser bunte Bursche setzt Spider-Man mit der Axt zu.

"Tarzan? Das ist doch ein blutiger Anfänger!" Spider-Man schwingt sich auf Knopfdruck durch Manhattan vorbei an den wichtigsten Sehenswürdigkeiten.

Der Film im Spiel

Die Handlung des Spiels folgt jener des Kinofilms. Durch erwähnte Storymissionen spinnt ihr die Story weiter und stoßt so nach und nach auf die bekannten Leinwand-Bösewichter: Black Cat, Mysterio, Shocker und der fiese Dr. Octopus setzen Spider-Man ordentlich zu und sind nur unter Zuhilfenahme von Spezialfähigkeiten zu besiegen. Habt ihr eine für die Handlung relevante Mission abgeschlossen, erwartet euch ein kurzer Render-Film, der die Geschichte vorantreibt. Auf Original-Filmausschnitte, wie sie bei Filmumsetzungen oft üblich sind, müsst ihr bei "Spider-Man: The Game" leider verzichten.

Dauerbrenner

Dafür entschädigen aber die 20 bis 30 Stunden Spielzeit, die ihr laut Aussagen der Entwickler alleine für den Story-Modus benötigen werdet. Wer alle Einzelmissionen absolvieren will, wird deutlich länger in die Welt von Spider-Man abtauchen.

➲ TOBIAS SCHWEIKL

PS2 Vorschau

SPIDER-MAN 2: THE GAME	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Treyarch
ERSCHEINT	Juli 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
EINSCHÄTZUNG	5/5

Beeindruckendes Action-Adventure mit der Möglichkeit, als Spider-Man frei durch Manhattan zu schwingen.

Dr. Octopus

Einst war Otto Octavius ein brillanter und respektierter Atomwissenschaftler, der Roboterarme entwickelte, die ihn in seiner Forschung unterstützen sollten. Ein verhängnisvoller Unfall hat Dr. Octavius starker radioaktiver Strahlung ausgesetzt und die mechanischen Greifarme mit seinem Körper verbunden. Er erlangte schließlich telepathische Kontrolle über die Anhängsel aus Metall.

Seine Superkräfte basieren auf diesen vier Greifarmen. Mit jedem davon schlägt Octavius mit der Wucht eines Vorschlaghammers zu. Außerdem kann er alle vier wie einen Propeller rotieren lassen und so einen kleinen Sturm erzeugen. Zur schnellen Fortbewegung kann er zudem auf den vier mechanischen Fortsätzen wie auf Stelzen laufen und erreicht dadurch Geschwindigkeiten von bis zu 70 Km/h.

Octo-Fakten

ECHTER NAME: Otto Octavius

BERUF: Ehemals Berater für atomare Forschung, kriminelles Genie

IDENTITÄT: Öffentlich bekannt

RECHTLICHER STATUS: Amerikanischer Staatsbürger mit langem Vorstrafenregister

GEBURTSORT: New York City

GRUPPENZUGEHÖRIGKEIT: Ehemals Anführer der Sinister Six

OPERATIONSBASIS: New York City

World of PlayStation®2

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

OFFIZIELLE TURNIERREGELN *

Turnierverlauf:

- Vierergruppen, jeder gegen jeden; die beiden Gruppenersten qualifizieren sich für die nächste Runde.
- Bei Punktegleichstand entscheiden zunächst Tordifferenz, dann erzielte Tore und schließlich der direkte Vergleich.
- Finalrunde im K.o.-System, bei Unentschieden Silver Goal und Elfmeterschießen.

Spielbedingungen:

- Freie Wahl einer Standard-Nationalmannschaft.
- Einsatz von Memory Cards ist verboten, eigene Controller dürfen verwendet werden.
- Sonniges Wetter, zehn Minuten Spielzeit, Schwierigkeitsgrad: Drei Sterne, Verletzungen aktiviert, drei Auswechslungen, zufällige Stadionwahl.
- Kamera: Standard "Weit" mit eingeschaltetem Radar. Sind sich beide Spieler einig, kann auch eine andere Kameraeinstellung gewählt werden.
- Spieler- oder Taktikwechsel nur bei ruhendem Ball (Einwurf, Freistoß, Halbzeit, etc.).
- Gelbe und Rote Karten bewirken keine Sperre für das nächste Spiel.

*Kurzfristige Änderungen des Turnierablaufs sind möglich!

Auf geht's zur nächsten PES-Meisterschaft! Am 13. Juni startet in Frankfurt die neue Saison. Wir versorgen euch vorab mit allen Infos.

Rückblick: Am 24.8.2003 errang der spätere Europameister Marcel Walke auf der Games Convention in Leipzig die "Deutsche Pro Evolution Soccer 2-Meisterschaft". Zuvor kämpften über 500 Teilnehmer in sieben Vorausscheidungsturnieren um die heiß begehrten Tickets für das Finalturnier, das im Rahmen der größten deutschen Computerspiel-Messe stattfand.

128 Teilnehmer pro Veranstaltung

Die diesjährige Saison startet am 13.06.2004 mit dem Eröffnungsturnier in Frankfurt am Main. Um euch für dieses oder eines der darauf folgenden Turniere in sechs Großstädten in ganz Deutschland anzumelden, müsst ihr euch auf der offiziellen Website von Konami registrieren (siehe Kasten rechts).

Wichtig: Konami berücksichtigt jeweils nur die 128 ersten Anmeldungen – ein Losverfahren gibt's nicht. Seid ihr mit von der Partie, erhaltet ihr rechtzeitig eine Bestätigungsmail mit allen Details.

Alle wollen nach Leipzig

Die Endrunde um die deutsche Meisterschaft findet wie gewohnt auf der Games Convention in Leipzig (18. - 22. August 2004) statt. Um den Siegerpokal kämpfen die sieben Erstplatzierten der Qualifikationsturniere sowie ein weiterer Teilnehmer, der sich vor Ort qualifiziert. Der Sieger erhält als Bonus das Ticket zur "PES 3"-Europameisterschaft 2004.

OPM2 wird als offizieller Mediapartner der "Deutschen Pro Evolution Soccer 3-Meisterschaft 2004" natürlich ausführlich über die Wettkämpfe berichten.

Marcel Walke aus Zirndorf bei Nürnberg wurde 2003 deutscher "PES-2-Meister".

Die Finalspiele werden auf einer Großbildleinwand übertragen.

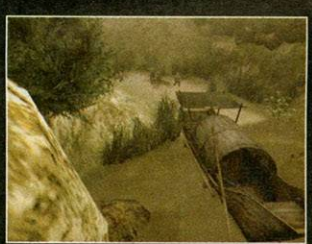
Das Frankfurter Turnier fand in der Sports-Bar des noblen Marriott-Hotels statt.

TERMINE DER PES-3-MEISTERSCHAFT 2004

So, 13.6.	Frankfurt am Main
So, 20.6.	Hannover
So, 27.6.	Oberhausen
Sa, 03.7.	München
So, 11.7.	Hamburg
So, 18.7.	Köln
So, 25.7.	Berlin

Anmeldung:
www.konami-europe.de/pes3

Unter dem Menüpunkt "Meisterschaft" findet ihr das Anmeldeformular.



„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

GUERRILLA

PC CD

PlayStation.2

XBOX

eidos

www.eidos.com

© Eidos, 2004. Developed by Guerrilla Games BV. Shellshock, Shellshock Nam '67, Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos. Guerrilla Games and the Guerrilla Games logo are trademarks of Guerrilla Games BV. All rights reserved.

Alle Top-Hits im Überblick

Abenteuer

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

Action

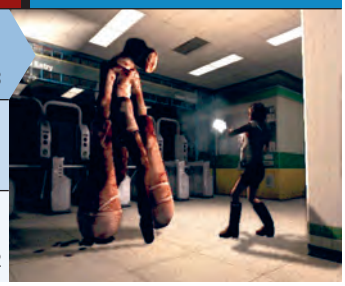
1. **GTA: Vice City (dt.)**
   Hersteller: Take 2
   Test: 92% in OPM2 01/2003
2. **Freedom Fighters**
   Hersteller: Electronic Arts
   Test: 88% in OPM2 10/2003
3. **Hitman: Contracts**
   Hersteller: Eidos
   Test: 86% in OPM2 06/2004

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

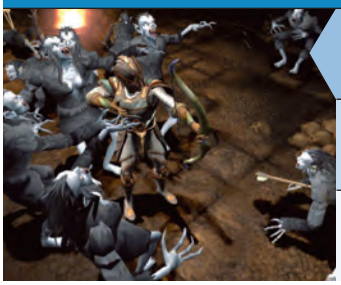
Geschicklichkeit

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 Chronicles**
   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 152 bequem nachbestellen! Einfach die gesuchten Magazine auswählen und eure OPM2-Sammlung vervollständigen!

Tests & Charts aktuell

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

Wertungs-Check

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

Titel	OPM2	play	Play Zone	Maniac	Game Pro	Screen-fun
AKTE X: RESIST OR SERVE	72%	70%	73%	73%	67%	–
ALIAS	78%	72%	80%	71%	81%	2
BASS MASTER FISHING	28%	–	–	52%	69%	–
CY GIRLS	60%	59%	67%	60%	58%	–
DEADLY SKIES 3	61%	63%	70%	65%	53%	–
DRAKENGARD	78%	79%	78%	80%	72%	–
EURO 2004	77%	79%	80%	86%	85%	–
GLASS ROSE	73%	73%	–	36%	68%	–
GRAN TURISMO 4 PROLOGUE	82%	85%	–	–	–	–
HITMAN 3: CONTRACTS	86%	87%	87%	82%	87%	–
KNIGHTS OF THE TEMPLE	77%	78%	–	–	–	2+
MALICE	47%	47%	53%	–	–	–
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	79%	80%	80%	80%	78%	–
OUTLAW VOLLEYBALL	35%	36%	65%	73%	–	2+
POOL PARADISE	69%	–	72%	–	–	–
PROJECT ZERO 2: CRIMSON BUTTERFLY	81%	85%	83%	79%	85%	–
RIDING SPIRITS 2	76%	76%	51%	–	–	–
SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER	73%	71%	67%	64%	74%	–
SUPER FARM	62%	–	52%	63%	72%	–
TRANSFORMERS	85%	82%	83%	79%	86%	–
VAN HELSING	83%	79%	82%	70%	80%	–
WAY OF THE SAMURAI 2	81%	81%	74%	78%	–	–
WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	70%	70%	–	70%	76%	–

Die PlayStation2-Hits*

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

Platz	Titel	Genre	Hersteller
1	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	Action-Rennspiel	EA
2	FINAL FANTASY X-2	Rollenspiel	EA
3	THIS IS FOOTBALL 2004	Fußball	Sony
4	JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS	Action	EA
5	FIFA FOOTBALL 2004	Fußball	EA
6	RAINBOW SIX 3	Taktik-Shooter	Ubisoft
7	FINDET NEMO	Geschicklichkeit	THQ
8	IRON STORM: WORLD WAR ZERO	Ego-Shooter	MC2
9	EYETOY: PLAY + KAMERA	Geschicklichkeit	Sony
10	BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	Rollenspiel	Interplay

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	SOCOM: U.S. NAVY SEALS	Taktik-Shooter	Sony
4	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	Action	EA
5	TEKKEN 4	Beat'em-Up	Sony
6	GRAN TURISMO 3: A-SPEC	Rennsimulation	Sony
7	FINAL FANTASY X	Rollenspiel	Sony
8	FIFA FOOTBALL 2003	Fußball	EA
9	DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	Action	EA
10	BURNOUT 2	Action-Rennspiel	Acclaim

Most Wanted – Lesercharts

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

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Erscheint
1	GTA: 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	KILLZONE	Ego-Shooter	Sony	Sommer 04
6	FINAL FANTASY 12	Rollenspiel	Square Enix	2005
7	CHAMPIONS OF NORRATH	Rollenspiel	Ubisoft	06/2004
8	PRO EVOLUTION SOCCER 4	Fussball	Konami	Herbst 04
9	SPLINTER CELL 2	Stealth-Action	Ubisoft	06/2004
10	SILENT HILL 4: THE ROOM	Act.-Advent.	Konami	09/2004

* Die Verkaufs-Charts werden ermittelt von media control

Dein Mut mag dich verlassen. Deine Freunde nicht.

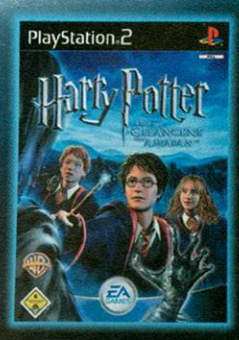
Spiele als Harry, Ron und Hermine und besiege die Dementoren.™

Harry Potter und der Gefangene von Askaban™

Sei Ron und erforsche Hogwarts,™ spiele Streiche und überliste die Slytherins.

Spiele Hermine und steuere feuerspeiende Drachen, beschwöre Eis herauf und decke Geheimnisse auf.

Stelle Harrys Mut auf die Probe, während er Seidenschnabel™ fliegt, einen Patronus heraufbeschwört und den Wachen von Askaban gegenübertritt.



www.harrypotter.ea.com www.harrypotter.com
www.eagames.de

PlayStation.2 EYETOY COMPATIBLE PC CD-ROM GAME BOY ADVANCE™ GAMECUBE XBOX

EA GAMES
Challenge Everything™

© 2004 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken oder eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "EyeToy" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.
WBIE LOGO: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s04)

Der OPM2 Preis-Check

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

OPM2-Preisvergleich

TITEL	USK	AMAZON*	EB-GAMES*	CD-WOW![1]	MEDIAMARKT[2]	OKAYSOFT* (UK-IMPORTEUR)	GAMESEXPERT*	SPIELEGROTTE*
Akte X: Resist or Serve	ab 16	–	–	–	29,99	–	26,99	28,99
Alias	ab 12	54,99	49,85	32,99	59,00	51,90	49,99	50,99
Bass Master Fishing	frei	19,99	–	–	19,99	–	–	–
CyGirls	ab 16	59,99	–	–	54,99	–	–	51,99
Deadly Skies 3	ab 12	54,99	–	–	57,99	52,90	47,99	51,99
Drakengard	ab 16	54,95	56,85	–	59,00	52,50	48,99	51,99
Enter the Matrix (Platinum)	ab 16	29,99	29,85	–	30,00	28,50	26,99	26,99
Euro 2004	frei	58,99	56,85	46,99	58,00	52,90	47,99	49,99
Glass Rose	ab 6	29,99	–	–	29,99	26,90	24,99	26,99
Gran Turismo 4 Prologue	frei	38,99	39,85	–	39,99	38,90	35,99	35,99
Hitman 3: Contracts	ab 18	–	–	–	57,00	–	49,99	52,99
Knigts of the Temple	ab 16	54,99		–	59,00	–	49,99	48,99
Malice	ab 12	34,95	39,85	26,99	39,99	36,90	–	–
Onimusha Blade Warriors	ab 16	47,99	–	–	49,99	39,50	37,99	36,99
Outlaw Volleyball	ab 6	27,99	–	–	29,99	26,50	–	25,99
Pool Paradise	frei	19,95	–	23,99	19,99	19,50	–	–
Project Zero 2: Crimson Butterfly	ab 16	54,95	–	–	59,00	–	49,99	52,99
Riding Spirits 2	frei	47,99	–	–	49,99	38,90	–	36,99
Serious Sam: Next Encounter	ab 16	26,99	–	22,99	29,99	26,50	25,99	25,99
Super Farm	ab 6	19,99	19,85	–	19,99	17,90	–	–
Transformers	ab 12	44,99	46,85	43,99	49,99	45,90	44,99	43,99
Van Helsing	ab 16	54,99	46,85	43,99	49,00	48,90	45,99	48,99
Way of the Samurai 2	ab 16	47,99	–	–	44,99	38,90	35,99	36,99
World Championship Rugby	frei	59,99	–	43,99	57,00	55,50	–	49,99

Die drei OPM2-Einkaufstipps des Monats

DIE SIMS
(83%, OPM2 2/2003)

€ 19,99

Preis € 19,99 **Alter:** frei
Anbieter www.gamesexpert.de

Detailverliebte Lebenssimulation mit toller Spielidee und vielen Möglichkeiten zur Selbstverwirklichung – das etwas andere PS2-Spiel.

GHOSTHUNTER
(76%, OPM2 13/2003)

€ 19,99

Preis € 19,99 **Alter:** ab 16
Anbieter www.spielegrotte.de

Interessante Mischung aus Survival-Horror und Ballerspiel mit bedrohlichem Sound, hervorragender Grafik und netter Mischung aus Action, Grusel und Rätsel.

MISSION: IMPOSSIBLE
(84%, OPM2 01/2004)

€ 19,99

Preis € 19,99 **Alter:** ab 12
Anbieter www.cd-wow.net

Gelungenes, abwechslungsreiches Spionage-Abenteuer, deutlich inspiriert von "Splinter Cell". Die interessanten Missionen fordern Grips und Geschick.

***VERSANDKOSTEN DER INTERNET-ANBIETER**

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

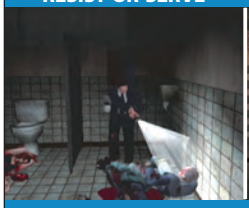
ZWEI KRIEGER, ZWEI WELTEN
EIN SCHICKSAL, EIN KAMPF
JEAN RENO
TAKESHI KANESHIRO
鬼武者 3
ONIMUSHA 3
CAPCOM
WWW.ONIMUSHA3.DE
PlayStation 2
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Onimusha™ 3, Character Samanosuke by / Personnage de Samanosuke par ©Fu Long Production, © CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED / TOUS DROITS RESERVES

Tests aktuell: Die Übersicht

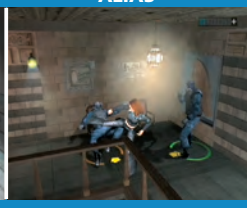
Die 100 aktuellsten Tests

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
.hack infection	Action-Rollenspiel	Atari	76%	04/2004
Agassi Tennis Generation	Tennis	ModernGames	43%	03/2004
Air Ranger Rescue	Geschicklichkeit	Midas	53%	05/2004
Akte X: Resist or Serve	Horror-Adventure	Vivendi	72%	06/2004
Alias	Stealth-Action	Acclaim	78%	06/2004
Bad Boys 2	Action	Empire	59%	05/2004
Barbie Pferdeabenteuer	Action-Adventure	Vivendi	55%	04/2004
Basketball Xciting	Basketball	Bigben	26%	03/2004
Bass Master Fishing	Angelspiel	Bigben	28%	06/2004
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Codemasters	80%	04/2004
Billiards Xciting	Billard	Bigben	64%	03/2004
Blowout	Shoot'em-Up	Majesco	66%	04/2004
Bust-A Bloc	Geschicklichkeit	Midas	57%	05/2004
Carmen Sandiego	Action-Adventure	Bam	58%	05/2004
Castlevania	**Action**	**Konami**	**86%**	**03/2004**
Champions of Norrath	**Action-Rollenspiel**	**Ubisoft**	**89%**	**05/2004**
Conan	Action-Adventure	TDK	57%	04/2004
Cy Girls	Action	Konami	60%	06/2004
Dance: Europe	Musikspiel	Bigben	66%	04/2004
Deadly Skies 3	Flug-Action	Konami	61%	06/2004
Die Geistervilla	Action-Adventure	TDK	72%	05/2004
Downhill Domination	Trendsport	Codemasters	71%	03/2004
Dragon's Lair 3D	Action	THQ	45%	04/2004
Drakengard	Action	Take 2	78%	06/2004
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
Fight Night 2004	**Boxen**	**Electronic Arts**	**87%**	**05/2004**
Final Fantasy X-2	**Rollenspiel**	**Sony**	**87%**	**03/2004**
Firefighter F.D.18	Action	Konami	68%	05/2004
Forbidden Siren	Horror-Adventure	Sony	67%	04/2004
Ghost Recon: Jungle Storm	Taktik-Shooter	Ubisoft	83%	05/2004
Glass Rose	Adventure	Capcom	73%	06/2004
Goblin Commander	Echtzeit-Strategie	Bigben	79%	05/2004
Gran Turismo 4 Prologue	Rennsimulation	Sony	82%	06/2004
Hitman: Contracts	**Stealth-Action**	**Eidos**	**86%**	**06/2004**
Homerun	Baseball	Phoenix	37%	05/2004
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 Babaren	Jump'n'Run	Dreamcatcher	53%	05/2004
Kaena	Action-Adventure	Sony	76%	03/2004
kill.switch	Action	Sony	71%	03/2004
Knights of the Temple	Action	TDK	77%	06/2004
Legacy of Kain: Defiance	**Action-Adventure**	**Eidos**	**87%**	**03/2004**
Lethal Skies 2	Action	Sammy	71%	04/2004
Mafia	Action	Take 2	76%	04/2004
Malice	Jump'n'Run	Koch Media	47%	06/2004
Maxxed Out Racing	Action-Rennspiel	Midas	31%	05/2004
Maze Action	Action	Bigben	6%	03/2004
Mega Man X7	Jump'n'Run	Capcom	65%	04/2004
Midway Arcade Treasures	Geschicklichkeit	Konami	70%	03/2004
MTX: Mototrax	Offroad-Rennspiel	Activision	80%	05/2004
Music 3000	**Musikspiel**	**Jester Int.**	**sehr gut**	**05/2004**
MX Unleashed	Offroad-Rennspiel	THQ	81%	04/2004
Nightshade	Action	Atari	75%	03/2004

AKTE X: RESIST OR SERVE



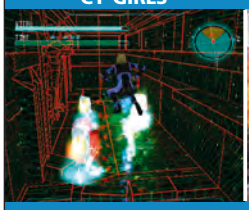
ALIAS



BASS MASTER FISHING

CASTLEVANIA

CY GIRLS



DEADLY SKIES 3

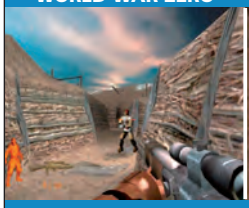
DRAKENGARD

GLASS ROSE

GRAN TURISMO 4 PROLOGUE

HITMAN 3: CONTRACTS

IRONSTORM: WORLD WAR ZERO



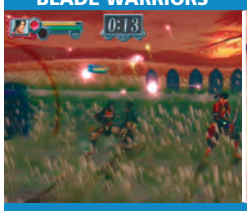
KNIGHTS OF THE TEMPLE

MALICE

MTX: MOTOTRAX

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

ONIMUSHA BLADE WARRIORS



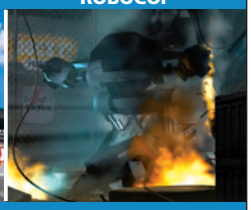
OUTLAW VOLLEYBALL

POOL PARADISE

PROJECT ZERO: CRIMSON BUTTERFLY

RIDING SPIRITS

ROBOCOP

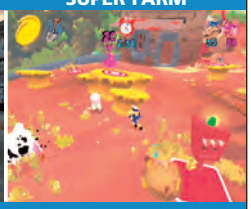


SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

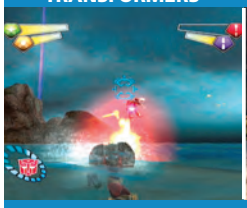
SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE

SPY HUNTER 2

SUPER FARM



TRANSFORMERS



VAN HELSING

WAY OF THE SAMURAI 2

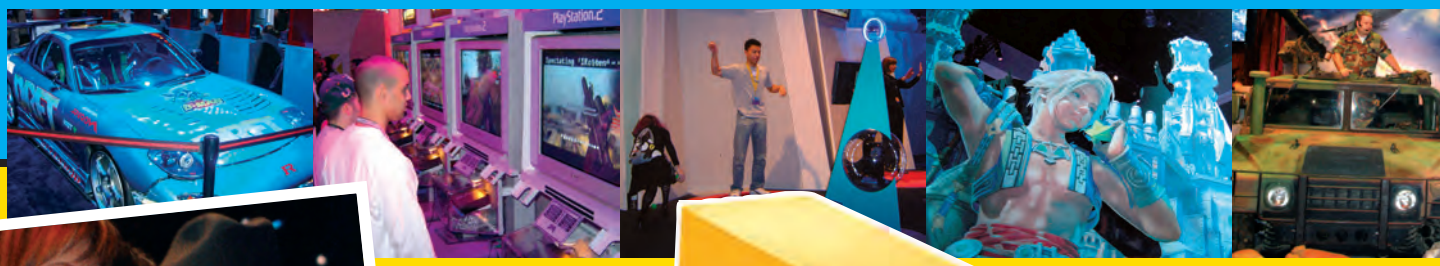
WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Onimusha Blade Warriors	Beat'em-Up	Capcom	79%	06/2004
Outlaw Volleyball	Sport	TDK	35%	06/2004
Pitfall: Die verlorene Expedition	Action-Adventure	Activision	73%	04/2004
Police Chase Down	Action	Bigben	14%	03/2004
Pool Paradise	Billard	Flashpoint	69%	06/2004
Project Zero: Crimson Butterfly	Horror-Adventure	Ubisoft	81%	06/2004
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
Rainbow Six 3	**Taktik-Shooter**	**Ubisoft**	**87%** ★	**05/2004**
Riding Spirits 2	Rennsimulation	Capcom	76%	06/2004
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	Metro3D	82%	04/2004
Scooby Doo! Fluch der Folianten	Action-Adventure	THQ	54%	03/2004
Serious Sam: Next Encounter	Ego-Shooter	Take 2	73%	06/2004
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
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
Super Farm	Geschicklichkeit	Bigben	62%	06/2004
Tak und die Macht des Juju	Jump'n'Run	THQ	70%	04/2004
Tank Elite	Shoot'em-Up	Bigben	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
This Is Football 2004	Fußball	Sony	73%	05/2004
Transformers	**Action**	**Atari**	**85%** ★	**06/2004**
Van Helsing	Action	Vivendi	83%	06/2004
Volleyball Xciting	Volleyball	Bigben	37%	03/2004
Way of the Samurai 2	Action-Adventure	Capcom	81%	06/2004
Whiplash	Jump'n'Run	Eidos	72%	03/2004
World Championship Pool 2004	Billard	Jaleco	80%	04/2004
World Championship Rugby	Sport	Acclaim	70%	06/2004
Wrath Unleashed	Runden-Strategie	LucasArts	63%	03/2004

Platinum-Testübersicht

Hits zum halben Preis

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Kingdom Hearts	**Rollenspiel**	**Sony**	**86%** ★	**12/2002**
Pro Evolution Soccer 2	**Fußball**	**Konami**	**91%** ★	**12/2002**
Ratchet & Clank	**Jump'n'Run**	**Sony**	**93%** ★	**12/2002**
James Bond: Nightfire	**Ego-Shooter**	**Electronic Arts**	**86%** ★	**01/2003**
Tony Hawk's Pro Skater 4	**Trendsport**	**Activision**	**90%** ★	**01/2003**
WRC 2 Extreme	Offroad-Rennspiel	Sony	81%	01/2003
The Getaway	Action	Sony	75%	02/2003
Splinter Cell	**Action-Adventure**	**Ubisoft**	**91%** ★	**05/2003**
Enter the Matrix	Action	Atari	77%	07/2003
SOCOM: U.S. Navy Seals	**Action**	**Sony**	**86%** ★	**07/2003**



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

E3

DAS OPM2-E3-TEAM

Gingen keiner Messe-Gefahr aus dem Weg: Unsere rasenden E3-Reporter Markus Häberlein, Swen Harder und Thomas Szedlak. Die drei berichten live aus Los Angeles!

Die Hits 2004/2005 – direkt von der E3

Sonne, Stress und viele Spiele: Um euch den ultimativen Bericht von der größten Spiele-Messe der Welt liefern zu können, war das OPM2 Mitte Mai gleich mit drei Mann in Los Angeles.

Was für Kinder das Weihnachtsfest, ist fürs OPM2 die weltgrößte Messe für Computer- und Videospiele: die Electronic Entertainment Expo (kurz: E3). Jedes Jahr werden wir im sonnigen LA mit vielen Neuheiten beschenkt – und diese Präsente geben wir natürlich unverzüglich an euch weiter.

Mega-Special zur E3

In unserem 65-seitigen Messebericht lest ihr alles Wichtige zur E3 2004. Trends, Themen, Toptitel – euch entgeht nichts.

Ganz genau beleuchten wir Sonys neue, **tragbare PlayStation**. OPM2 sagt euch, wie sich das megacoole Handheld anfühlt, was es leistet und welche Spiele ihr bei Veröffentlichung im März 2005 kaufen könnt.

Im Mittelpunkt stehen natürlich die vielen neuen PS2-Games, die die Hersteller in Los Angeles enthüllt haben und die ihr zum Teil schon in wenigen Monaten spielen könnt. In den einzelnen Genre-Rubriken seht ihr, welche Titel ihr euch unbedingt vormerken solltet. Viele Hersteller haben uns zugesichert, von den wichtigen PS2-Spielen Demo-Versionen fürs OPM2 zu produzieren. Freut euch also auf die Scheiben der kommenden Monate!

Traditionell beginnt die E3 fürs OPM2-Team schon zwei Tage vor Messestart mit den Pressekonferenzen der großen Hersteller. Konami zeigt uns den grandiosen neuen **Metal Gear Solid 3**-Trailer schon einen Tag früher als den anderen Messebesuchern, wir bekommen das komplette Activision-Programm präsentiert und dürfen Capcoms **Devil May Cry 3** begutachten.

PS2 unangefochtene Nr.1

Am spannendsten ist aber die Sony-PK. Kaz Hirai, Präsident von Sony Computer Entertainment America, hat ihn dabei, den sagenumwobenen PSP. Außerdem hat Hirai beeindruckende Zahlen im Gepäck: Genau 71,3 Millionen Mal wurde die PS2 weltweit verkauft (Stand 31. März 2004). Damit ist Sony klarer Marktführer. Nintendo mit 13,9 Mio. verkauften GameCubes und Microsoft (13,7 Mio. Xbox-Konsolen) können nicht mithalten. Eines scheint schon jetzt klar: An der PlayStation2 kommen die Spiele- ➲

Montag, 10.05. – Ali kommt

Activision-Pressekonferenz: Vor Beginn serviert uns der Publisher Schinkensandwiches so groß wie Einfamilienhäuser. Wir sind für die XXL-Stärkung dankbar, denn die Präsentation dauert geschlagene vier Stunden, nervige Ton- und Bildausfälle inklusive. Gewöhnungsbedürftig ist auch die Xbox-Show am Abend: Dutzende "Fanboys" schreien jeden 08/15-Titel zum Megahit. Zum Abschluss lässt "M$" dann eine echte Bombe platzen. In Anwesenheit von Sportgrößen wie Muhammad Ali (!), der mit Standing Ovations geehrt wird, verkündet Microsoft: Künftig dürfen auch Xbox-Jünger EA-Sports-Titel wie "FIFA" online spielen. So wie PS2-Besitzer schon lange...

E3-NEUHEITEN

PSP – Die portable PlayStation 42

Action: Die Top-Neuheiten 45
Ace Combat 5 62
Area 51 62
Battlefield: Modern Combat 60
Brothers in Arms 48
Call of Duty: Finest Hour 46
Dead Rush 66
Dead to Rights 2 68
Devil May Cry 3 50
Far Cry: Instincts 58
God of War 54
GoldenEye: Rogue Agent 56
King Arthur 64
Neo Contra 68
Notorious: Die to Drive 68
Rise of the Kasai 68
Second Sight 60
Starcraft Ghost 65
State of Emergency 2 68
TimeSplitters: Future Perfect 52

Action-Adventure: Die Top-Neuheiten 69
Catwoman 85
Champions: Return to Arms 78
Death by Degrees 84
Destroy all Humans 85
Fahrenheit 86
Forgotten Realms: Demon Stone 82
GTA: San Andreas 74
Headhunter: Redemption 86
Metal Gear Solid 3: Snake Eater 70
Onimusha 3: Demon Siege 86
Prince of Persia 2 80
Resident Evil: Outbreak File 2 86
Shadow of Rome 81
Sly 2: Band of Thieves 84
Silent Hill 4: The Room 86
Splinter Cell 3 76

Sport: Die Top-Neuheiten 87
FIFA Football 2005 88
Madden NFL 2005 92
NBA Live 2005 92
NHL 2005 92
Pro Evolution Soccer 4 92
Rumble Roses 89
Tiger Woods PGA Tour 2005 92
Tony Hawk's Underground 2: World Destruction Tour 90

Rennspiele: Die Top-Neuheiten 93
Burnout 3 100
Colin McRae Rally 2005 98
Enthusia 100
Flat Out 100
Formel Eins 2004 100
Gran Turismo 4 94
Juiced 98
Midnight Club 3: DUB Edition 96
Street Racing Syndicate 100
WRC 4 99

Sonstige: Die Top-Neuheiten 101
Crash Twinsanity 111
Def Jam: Fight for N.Y. 109
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter 108
EyeToy-News 106
Fight Club 111
Final Fantasy 12 110
Guilty Gear Isuka 111
Kingdom Hearts 2 109
Playboy: The Mansion 102
Sega Superstars 107
Suikoden 4 111
Tekken 5 104
The Movies 107
The Urbz 111

Die meiste Zeit über wird Probe gespielt, hier Thomas bei Silent Hill 4: The Room.

Schlangen vor den Toren des Los Angeles Convention Centers – gleich gehts los. Die West Hall war auch in diesem Jahr mit den PlayStation-Symbolen gebrandet.

The Urbz: Sims in the City lockte viele Messebesucher an den EA-Stand.

Entwickler auch in den kommenden zwölf Monaten nicht vorbei.

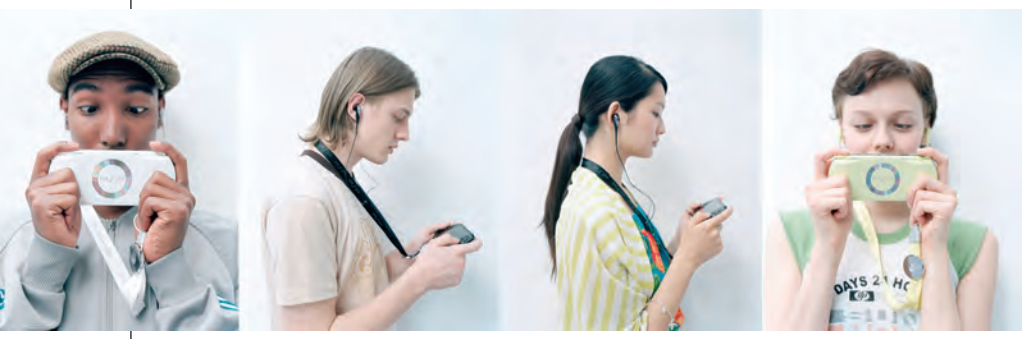
12. Mai 2004, 10 Uhr Ortszeit: Die Messetore öffnen sich und wir steuern zuerst den Sony-Stand an. Fast ein Drittel der West Hall, der einen von zwei großen Hallen im LA Convention Center, wird von PS2-Titeln abgedeckt. Nicht nur Sony-eigene Spiele laden zum Probezocken, sondern auch wichtige PS2-Games anderer Hersteller, z.B. **Battlefield: Modern Combat** (EA), **Rumble Roses** und **Metal Gear Solid 3** (Konami).

Sony legt jetzt großen Wert auf Network Gaming, einige Titel wie **Gran Turismo 4** oder **Burnout 3** kann man auf der Messe online spielen. In einem abgesperrten Bereich steht der PSP im Mittelpunkt – alles über die tragbare PlayStation lest ihr ab Seite 42.

EAs XXL-Stand

Der Stand von Electronic Arts ist monströs. Nicht zu übersehen, nicht zu überhören: Eine riesige Leinwand mittendrin. Hier werden in Endlosschleifen Trailer zu allen EA-Games rauf und runter gespielt. Sogar ein einminütiges Filmchen zu **Need for Speed: Underground 2** ist zu bestaunen, mehr gibt's nicht vom Mega-Rennspiel (siehe Vorschau im OPM2 6/2004) – schade. EAs Sportspiele haben wieder ihre eigene Ecke. Neben **FIFA 2005** und **NBA Live 2005** sehen wir hier – und nur hier – Spiele wie **NCAA Football 2005** und **NCAA March Madness 2005**. Collegesport-Simulationen veröffentlicht EA nur in den USA.

EA zeigt das beeindruckendste Spiele-Line-up. Alle Titel haben hohes Verkaufspotenzial, da sie entweder selbst große Namen tragen **(TimeSplitters: Future Perfect, Battlefield: Modern Combat),** oder weil eine dicke Lizenz dahinter steht wie bei **Catwoman** und **GoldenEye.**



Eines der Highlights der diesjährigen E3 war Sonys PlayStation Portable (PSP). Ende 2004 erscheint das Hightech-Spielzeug in Japan, im März 2005 dann bei uns.

Metal Gear Solid über alles

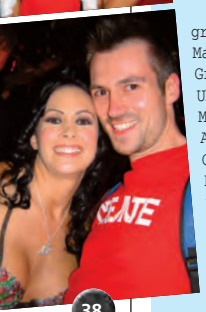
Bei Konami ist wieder die übergroße Leinwand das Ziel. Pünktlich zur vollen Stunde sitzen oder stehen zahlreiche Besucher am Stand und bestaunen den neuen ca. 15-minütigen Trailer von **Metal Gear Solid 3**. Anders als bei der E3 2003 ist "MGS 3" jetzt spielbar. Die Stationen warten in atmosphärischem Dschungelambiente. Auch **Silent Hill 4: The Room** dürfen wir selbst anspielen – mitten im Trubel will jedoch keine rechte Gruselstimmung aufkommen. Da warten wir lieber auf die Preview-Version, die uns Konami in Kürze schickt. Rollenspieler dürfen sich auf **Suikoden 4** freuen, das im Gegensatz zum Vorgänger auch in Europa veröffentlicht wird. Erneut viel beachtet: Konamis neuestes **Dancing Stage**-Tanzspiel, dieses Mal mit EyeToy-Unterstützung.

Auf zu Atari. Hier können wir zwar perfekt relaxen, von Spielen ist aber, abgesehen von einer

Dienstag, 11.05. - Playmates intim

Sony-Pressekonferenz um 9 Uhr. Zum Frühstück serviert Sony Sahne- und Karamell-Donuts. Thomas greift hemmungslos zu - und sieht fortan auf jedem Foto irgendwie pummelig aus...

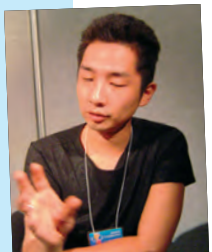
Beim Abendprogramm hat Markus das große Los gezogen: Einladung ins Playboy Mansion, das Luxus-Domizil von Playboy-Gründer Hugh Hefner. Hier bewirbt Ubisoft sein gleichnamiges Erotikspiel. Markus hat aber verständlicherweise nur Augen für die Playmates. Die meisten Girls "tragen" statt Klamotten nur Bodypaintings (Bild links). Weitaus wärmer angezogen waren die Jungs von "Maroon Five", dem aktuellen U.S.-Chartstürmer, der auf der Vivendi-Party für Stimmung sorgte. Zumindest haben wir das so gesehen…

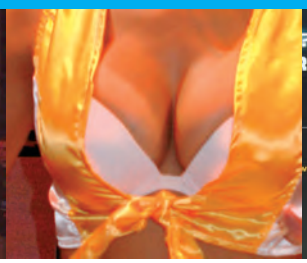


Mittwoch, 12.05. - Ohne Holland...

Der erste Messetag beginnt mit einem tollen Interview-Termin: Akira Yamaoka (Bild), der Mann hinter "Silent Hill 4", beantwortet die Fragen vom OPM2. Viele Fragen kann Thomas aber nicht stellen, denn als zweiter Journalist sitzt ein holländischer Kollege im Raum - und der stottert so bemitleidenswert herum, dass Thomas sich zwischen den einzelnen Worten locker einen Kaffee holen kann.

Apropos fast: Beinahe wäre Markus hautnah an Vin Diesel herangekommen, doch der Hollywoodstar ist bei seiner "Chronicles of Riddick"-Promotion so umlagert, dass Markus das Risiko scheut, von Diesels Leibwächtern zerquetscht zu werden. Swen hat derweil mit ganz anderen Problemen zu kämpfen. Bei Sega entdeckt er ein bildhübsches Messebabe, traut sich aber nicht, das Mädel um ein Foto zu bitten. Fortsetzung folgt...





Messe-Babes Teil 1

Die E3 ist bekannt für gut gebaute Messe-Babes – schließlich sind wir hier im Land der Schönheitsoperationen. Also keine Gewähr, dass alles echt ist...

Innen gut, außen mit Hut: Die rumpelnden Rosen aus Rumble Roses – in echt.

Tja, liebe Leser, denkt bloß nicht, die E3 wäre immer ein Zuckerschlecken für uns. Hier ist Ellbogeneinsatz gefragt, um an die Sega-Spielstationen 'ranzukommen.

Trailer-Leinwand, weit und breit nichts zu sehen. Ataris ungewöhnliches Messekonzept: Wir bieten gestressten Spiele-Journalisten eine Oase der Entspannung und zeigen unsere Games nach der Messe – dafür ausführlich. Also keinesfalls das nächste OPM2 verpassen!

Halt – hinter verschlossenen Türen sehen wir den Trailer zu **Getting Up,** einer ungewöhnlichen Mischung aus Sprayer-Simulation, Skateboarder-Akrobatik und harter Straßenkampf-Action. Leider hält Atari Material noch unter Verschluss. Wir haben uns schon für die ersten Screens angemeldet.

Bei Eidos fühlt man sich wie auf dem Hamburger Fischmarkt. Ein Schreihals weist unaufhörlich darauf hin, dass es heute **Snowblind** im Angebot gibt und dass man auf keinen Fall **Shellshock: Nam '67** verpassen soll. Als ob es auf den Ständen nicht schon laut genug zugehen würde...

Insgesamt zeigt sich das Eidos-Line-up actionreich und erwachsenentauglich. **Backyard Wrestling 2** hätte unserer Meinung nach zwar nicht sein müssen, dafür gefällt uns der Third-Person-Shooter **25 to Life**. Ach ja, liebe Lara-Lover: Ein neues "Tomb Raider" gab es heuer nicht zu sehen...

Capcom jagt Teufel

Ein kleines, aber feines Portfolio bietet Capcom. Mit **Devil May Cry 3** ist hier einer der herausragenden Toptitel dieser E3 spielbar. Vom abgefahrenen Actionkracher **Viewtiful Joe** werden gleich zwei Folgen gezeigt: die PS2-Umsetzung des ersten Teils und der brandneue Nachfolger. Am besten – dieser Hinweis sei erlaubt – sieht aber das (noch) GameCube-exklusive **Resident Evil 4** aus.

Der Vivendi-Stand ist groß und unübersichtlich. Wie es sich für die Mutterfirma des Filmgiganten Universal gehört, gibt's einige Film-Spiele, zum Beispiel das ansehnliche und recht gute **Fight Club**.

An den Vivendi-Stand schließt sich der Bereich des Haus- und Hofentwicklers Blizzard an. Hier gibt es endlich Neues zu **StarCraft Ghost**. Insgesamt fehlen bei Vivendi die absoluten Kracher, was nicht bedeutet, dass es nicht einige gute bis sehr gute Vivendi-Titel gibt. ➲

Donnerstag, 13.05. – Kojima muss pinkeln

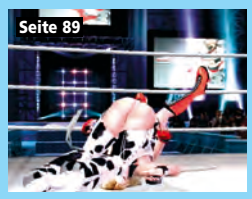
Auch am zweiten Messetag lädt Konami zum Interview, diesmal mit "MGS 3"-Gott Hideo Kojima. Swen "Snake" Harder scheint ähnlich nervös zu sein wie sein japanisches Idol, so treffen sich die beiden vor dem Gespräch zufällig auf der Toilette. Swen bleibt aber ganz cool und meint: "Mit heruntergelassenen Hosen sind wir doch alle irgendwie gleich".

Derweil schaut Markus auf dem Sega-Stand vorbei, aber auch unser OPM2-Beau schafft es nicht, die brünette Schönheit zu einem Foto zu überreden. Oh Mann, unsere Leser wollen doch wissen, wie sie aussieht...

Abends werden wir vor der Glotze Zeugen des spannendsten NBA-Spiels seit langem. 0,4 Sekunden vor Schluss liegen die LA Lakers im Playoff-Spiel bei San Antonio mit einem Punkt hinten. Einwurf Lakers, Derek Fisher wirft im Rückwärtslaufen über den blockenden Gegenspieler hinweg Richtung Korb, drin – Wahnsinn!

OPM2-E3-AWARDS

Tusch! In 10 Kategorien haben wir die besten Spiele der E3 gekürt.



SEXIEST GAME

Rumble Roses

Weitere Nominierte: Death by Degrees, Playboy Mansion, Larry, Catwoman

BEST OF E3

Metal Gear Solid 3

Weitere Nominierte: Final Fantasy 12, God of War, Gran Turismo 4

BEST E3-INNOVATION

Destroy All Humans

Weitere Nominierte: Splinter Cell 3, MGS 3, Dead Rush, Fahrenheit

BEST NEWCOMER

God of War

Weitere Nominierte: Rumble Roses, PSP, Brothers in Arms, Demon Stone, Destroy All Humans

FUNNIEST GAME

Sly 2: Band of Thieves

Weitere Nominierte: Sega Superstars, Crash: Twinsanity, Leisure Suit Larry, Under the Skin

BEST GRAPHICS

Final Fantasy 12

Weitere Nominierte: God of War, Tekken 5, Gran Turismo 4, MGS 3, Killzone, FIFA 2005

BEST MULTIPLAYER

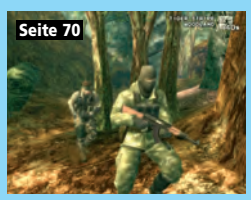
Sega Superstars

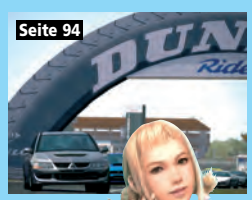
Weitere Nominierte: X-Men: Legends, Mashed

BEST SOUND

Metal Gear Solid 3

Weitere Nominierte: Der Herr der Ringe – Das dritte Zeitalter, Silent Hill 4: The Room





BEST ONLINE

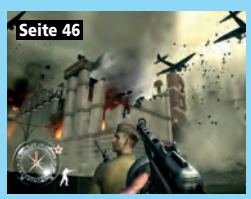
Gran Turismo 4

Weitere Nominierte: Burnout 3, FIFA 2005, Ratchet & Clank 3, Timesplitters: Future Perfect

BEST ATMOSPHERE

Call of Duty: Finest Hour

Weitere Nominierte: Devil May Cry 3, MGS 3, Silent Hill 4, Killzone



Messe-Babes Teil 2

Mal aufreizend, mal witzig: Die Kostüme der Stand-Schnitten sind oft aufwändig gestaltet. Wir hoffen, dass euch unsere Babes-Auswahl gefällt. Mehr Mädels gibt's im nächsten Jahr – versprochen!

Menschenmassen in der South Hall. Nur wer früh aufstand, konnte überall spielen.

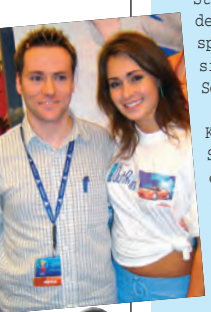
Square Enix steht ganz im Zeichen von "Final Fantasy". Nachdem die Online-Folge **Final Fantasy 11** bei uns nicht erscheint, freuen wir uns auf **Final Fantasy 12** und sind ob der unfassbar guten Optik begeistert. Auch **Kingdom Hearts 2** gefällt, ansonsten ist das Square-Enix-Angebot aber ähnlich enttäuschend wie das von Namco, die außer dem ganz guten **Death by Degrees** und dem "Need for Speed: Underground"-Clone **SRS Racing** keine wirklichen Toptitel auffahren. Das Beste spielt sich bei Namco auf der Leinwand ab: Die ersten Szenen aus der Automatenversion von **Tekken 5** zaubern ein Strahlen auf unsere Gesichter.

Ubisoft zeigt aufwändige Themenwelten zu **Far Cry: Instincts, Prince of Persia 2** und **Tom Clancy's Ghost Recon 2.** Andere Titel

Freitag, 14.05. - Miss E3

Mitleid haben wir am dritten Messetag mit Mietwagenfahrer Swen, der sich durch den morgendlichen Stau kämpfen muss - und mit Hideo Kojima. Dieses Mal treffen wir den Star-Entwickler nicht auf'm Klo, sondern in der Warteschlange vor dem abgesperrten PSP-Bereich. Kojima ist es sichtlich unangenehm, sich in einer Schlange mit dem "Fußvolk" aufzuhalten.

Egal, heute wollen wir es wissen. Kurz vor Messeschluss ist erneut der Sega-Stand unser Ziel. Thomas soll endlich das Bild mit unserem Babe-Favoriten klar machen. Und siehe da, mit dem plattesten aller Anmachsprüche ("You are very beautiful") kriegt er sein Bild - und wir können alle glücklich nach Hause fliegen!



Paradiesisch: Für Far Cry: Instincts baute Ubisoft eine malerische Inselkulisse auf. Der Stand des französischen Publishers gehörte zu den schönsten auf der diesjährigen E3.

25 to Life, Shellshock Nam '67, Snowblind: Eidos setzt voll auf Actionspiele.

wie **Splinter Cell 3** oder **Brothers in Arms** werden uns im abgesperrten Bereich gezeigt. Insgesamt hat Ubisoft viele Topspiele am Start und präsentiert sich als einer der potenziellen Sieger des diesjährigen Weihnachtsgeschäftes.

Sorry Acclaim, aber euer Stand hat uns in diesem Jahr am meisten enttäuscht. Titel wie das Rennspiel **Juiced** oder das Actionspiel **Red Star** sind nicht besser als guter Durchschnitt, auch **ATV Offroad Fury 3** ist kein Spiel, mit dem man sich in den Vordergrund drängen kann.

Wo ist Rockstar?

Während 2003 am Stand von Rockstar einzig große Plakate zu sehen waren, verzichten die "GTA"-Macher diesmal auf einen Auftritt. Nur hinter verschlossenen Türen tritt Rockstar in Erscheinung, bei der Präsentation von **Midnight Club 3** . Auch zu **GTA: San Andreas** haben wir neue Infos – und in Kürze besuchen wir exklusiv die Entwickler in New York!

Den Activision-Stand belagern finster dreinblickende U.S.-Soldaten. Zum Glück sind die Jungs in Wahrheit nur Promoter für **Call of Duty: Finest Hour**. Ein weiterer Toptitel, **Tony Hawk's Underground 2**, wird im separaten Bereich gezeigt – immer diese Geheimniskrämerei. Aber ihr habt ja uns: Vorschau auf Seite 90. Der Activision-Stand gehört zu den aufwändigsten und ist immer gut besucht. Zu Recht, wie wir meinen.

Codemasters hat mal wieder links hinten in der Ecke Stellung bezogen. Dementsprechend wenig ist dort los, obwohl mit **Colin McRae Rally 5** einer der besten Renner der E3 spielbar ist. **Club Football 2005** ist ebenfalls am Start, überzeugt uns aber trotz Verbesserungen in der Spielbarkeit noch nicht. Dafür freuen wir uns auf **Second Sight**, ein Actionspiel von den "TimeSplitters"-Machern.

THQ für Kiddies

THQ ist einer der wenigen Publisher, die eine Reihe an Titeln für jüngere Semester in petto haben. **Tak und die Macht des Juju** bekommt einen ähnlich gestrickten Nachfolger und natürlich kommt zum neuesten Disney-Streifen **Incredibles** auch wieder das passende Spiel. Harmloser als der Titel es besagt ist **Destroy All Humans**, das eher eine Satire denn ein knallhartes Actionspiel ist. Definitiv nichts für Kids ist dagegen der Third-Person-Shooter **The Punisher**, der einen guten Eindruck hinterlässt.

Der Midway-Auftritt steht im Zeichen von **Mortal Kombat: Deception**, das definitiv ein Hammer wird. Sega hat eine eigene kleine Halle gebucht, zeigt aber ein enttäuschendes Line-up. **Headhunter: Redemption** ist für OPM2-Leser ein alter Hut, **Sega Superstars** ist zwar witzig, aber kein Spiel, dass einen Publisher nach vorne bringt.

Bei Jowood gibt's Neues zu **Aquanox 2**. Der Unterwasser-Shooter bietet deutlich mehr Action als das PC-Original und ist bald fertig. Die Österreicher veröffentlichten auch das Kultspiel **Yeti Sports** für die PS2.

➲ **THOMAS SZEDLAK**

Der Sony-Stand war nicht wirklich schön, dafür groß und übersichtlich.

E3-LIVE FAZIT

Thomas Szedlak

Viele gute Spiele, wenige Innovationen und ein genialer PSP – so lautet mein persönliches Fazit der E3 2004. Man merkt, dass viele Entwickler noch Reserven aus der PS2 kitzeln können, die Grafikleistungen sind teilweise genial, so bei "MGS 3", "GT 4" oder "God of War". Ein weiterer Trend: Die Publisher scheuen immer mehr das Risiko und setzen (zu) oft auf Action und Gewalt – eben die Zutaten, die Spiele ganz sicher verkaufen. EyeToy bildet ein positives Gegengewicht, die Spaßkamera wird inzwischen auf breiter Front unterstützt.

Swen Harder

Wenn man ehrlich ist, dann gab's auf der E3 dieses Jahr bis auf den PSP nichts Neues zu sehen. Die meisten Titel waren Fortsetzungen bekannter Marken und die Neuankündigungen boten kaum Innovationen. So muss man sich eben mit Highlights wie "Metal Gear Solid 3" oder "Gran Turismo 4" begnügen. Mehr Gewalt in Spielen war als klarer Trend zu erkennen. Firmen wie Midway setzen fast ausschließlich auf blutige Action. Es bleibt abzuwarten, wann die Spieler genug haben werden von diesen überzogenen Gewaltspielen.

Markus Häberlein

Irgendwie stimme ich mit der Meinung meines Kollegen Swen nicht überein – für mich gab es mit "God of War", "Destroy All Humans" oder "Brothers in Arms" und vielen weiteren Spielen eine Menge brandneuer PS2-Hits. Leider gingen diese zwischen übermächtig präsentierten Serien-Fortsetzungen total unter. Meiner Meinung nach ein fataler Fehler der Hersteller. Richtig genial fand ich den PSP. Endlich gibt es ein Handheld, das ich mit all seinen Technik-Spielereien sehr sexy finde. Nur die Wartezeit bis März '05 nervt mich.

PSP – die tragbare PlayStation

OPM2 war live dabei, als Sony auf der E3 der Weltöffentlichkeit das jüngste Baby der PlayStation-Familie präsentiert hat. Herzlich willkommen PSP!

Wie wird der PSP aussehen? Ist Wireless LAN eingebaut? Welche Spiele wird es geben? Kaz Hirai, Präsident von Sony Computer Entertainment America, beantwortete auf der E3 der Weltpresse alle Fragen zu Sonys Game-Boy-Killer – und hatte einen PSP dabei.

PSP – Spiel mobil

Als Kaz Hirai den PlayStation Portable (PSP) aus der Hosentasche zieht, erkennen wir dessen Stärken auf den ersten Blick: Das kristallklare, große 16:9-Display schmeichelt den Augen regelrecht. Was drin steckt, demonstrieren einige Spielausschnitte – wir sehen bewegte Bilder aus "Wipeout", "Tiger Woods PGA Tour" und "Ape Escape". Sogar "Gran Turismo 4" und "Need for Speed: Underground" werden vorgeführt.

Unglaublich aber wahr: Die PSP-Versionen erreichen nahezu die grafische Qualität der PlayStation2-Fassungen!

Mit dem PSP will Sony den Markt für Spiele-Handhelds erweitern. Die Hauptzielgruppe sind Käufer zwischen 18 und 35 Jahren. Erst in zweiter Linie will Sony zum Start die Teens erreichen.

Das PSP-Design im Wandel

Bei der ersten PSP-Studie waren alle Knöpfe noch ins Gehäuse eingelassen.

Das finale PSP-Design: Knöpfe wie auf dem DualShock2 – und ein Analog-Stick!

Toll: Wireless-LAN macht ein Linkkabel bei Multiplayer-Matches überflüssig – die Spieldaten werden drahtlos übertragen. WLAN ist auch das Tor zum Online-Gaming. Über Hotspots bei McDonalds, am Flughafen oder in den eigenen vier Wänden (WLAN-Router) loggt ihr euch ins Internet ein, um gegen immer neue Mitspieler bei "GT 4" um die Wette zu rasen oder um ein spannendes "FIFA"-Match auszutragen. Für eine Direktverbindung zur PlayStation2 nutzt Sony die USB-Schnittstelle.

Mit einem Filmtrailer von "Spider-Man 2", Ausschnitten aus dem neuesten "Final Fantasy"-Movie und Szenen aus einem Musikvideo führt Sony auf der Pressekonferenz vor, dass der PSP nicht nur zum Spielen gedacht ist. Musikstücke und -Videos will Sony zum Download anbieten, ihr speichert diese auf einem Memory Stick. Filme dagegen werden neben den Spielen im Laden verkauft. Über Preise schweigt sich Sony aus. Gerüchten nach sollen Filme ab zehn oder mehr, Spiele zwischen 20 und 50 Euro kosten.

Portable Games

Mehr als 40 angekündigte Titel namhafter Hersteller lassen hoffen, dass es zum Start des PlayStation Portables genügend erstklassige Games geben wird. So plant Electronic Arts, am Auslieferungstag des PSPs vier Spiele zu veröffentlichen: "NBA Street", "NFL Street", "Tiger Woods PGA Tour" und "Need for Speed: Underground".

"Fühlt sich super an – und hat sogar einen Analog-Stick!" Thomas ist begeistert.

So sehen die Spiele-Verpackungen aus. Die UMD wird in einer Hülle eingeschoben.

Auf dem PSP-Stand geknipst: Die Games-Wand.

Eines der ersten PSP-Spiele: Metal Gear Acid (Konami).

"Die letzte Hardware-Generation hat gezeigt, wie wichtig es ist, beim Systemstart exzellente Software zur Verfügung zu stellen und wie groß deren Einfluss auf die gesamte Lebenszeit ist", so Don Mattrick, Präsident der EA Worldwide Studios. Derzeit arbeiten über 100 Mitarbeiter der EA-Entwicklungsstudios an ersten PSP-Spielen.

EAs NBA Street sieht auf dem PSP fast so gut aus wie auf der PlayStation2.

PSP bei uns erst 2005

Sony veröffentlicht den PSP in Japan noch in diesem Jahr. OPM2 wird sich eines der ersten Geräte sichern und euch mit weiteren Vorberichten über alle Entwicklungsschritte informieren. Bis ihr den PSP kaufen könnt, dürfte es März 2005 werden. Den Preis hält Sony noch unter Verschluss, wir gehen in Anbetracht des Leistungsspektrums von einem Preis um die 300 Euro aus. Sonys Ziel: Drei Millionen verkaufte PSP-Geräte bis März 2006.

➲ **THOMAS SZEDLAK/AZ**

E3-LIVE

"Ich hab' mich verliebt – der PSP ist ein geiles Teil!"

Haben will! Es war Liebe auf den ersten Blick und starkes Verlangen auf den zweiten. Nintendo muss sich fürchten, der PSP hat die Power, alle populären PS2-Games mobil zu machen. Hoffentlich ist der PSP beim Start erschwinglich!

TENDENZ
E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

Der PSP im Detail

PlayStation Portable (PSP)

FARBE	diverse
GRÖSSE	170 x 74 x 23 mm
GEWICHT	260 g (inkl. Akku)
DISPLAY	16:9 TFT, 12 cm Bilddiagonale, 1677 Millionen Farben
SOUND	Eingebaute Stereolautsprecher
SPEICHER	32 MB Hauptspeicher + 4 MB Embedded DRAM
MEDIUM	Universal Media Disc (UMD) 1,8 GB
ANSCHLÜSSE	Kopfhörer, Mikrofon, Controller, Ladegerät
BATTERIE	Lithium-Ionen-Akku (10 h Spielzeit, 8h Musik, 2,5 h Film)
WECHSEL-SPEICHER	Memory Stick Pro Duo
SCHNITTSTELLEN	IEEE 802.11b (Wi-FI), USB 2.0, IrDA, IR Remote (SIRCS-Standard)
ZUGANGSKONTROLLE	Regionalcode, Alterskontrolle

PSP-Spiele

Über 40 Titel sind bereits angekündigt. Wir haben hier ein paar für euch aufgelistet. Einige Spiele tragen noch einen vorläufigen Arbeitstitel:

CAPCOM	
Devil-May-Cry-Serie	Act.-Adventure
KONAMI	
Pro Evolution Soccer	Fußball
Metal Gear Acid	Act.-Adventure
SEGA	
Puyo Pop Fever	Geschicklichkeit
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	
Gran Turismo 4 Mobile	Rennspiel
Ape Escape	Jump'n'Run
Hot Shots Golf	Golf
TAITO	
Puzzle Bobble	Denkspiel
NAMCO	
Ridge Racer	Rennspiel
HUDSON	
Bomberman-Serie	Geschicklichkeit

PSP-Zubehör

SCEA-Chef Kaz Hirai hat auf der E3 in Los Angeles eine Vielzahl an PSP-Zubehör angekündigt:

- Ständer
- Kopfhörer mit Fernbedienung
- Kopfhörer mit Fernbedienung und Mikrofon
- Zweitakku
- Tasche
- Trageband
- USB-Kamera
- GPS-Modul (via USB)
- USB-Tastatur

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

ACTION-HIGHLIGHT DEVIL MAY CRY 3

Exklusiver Bericht zum dämonisch coolen Comeback von Dante!

EXKLUSIVES VIDEOMATERIAL:

Gran Turismo 4, Metal Gear Solid 3, Onimusha 3, Final Fantasy 12 uvm.

Action

Wer es beim Spielen gerne ordentlich krachen lässt, der ist hier genau richtig!

TOPNEUHEITEN 2004

"Die meisten Überraschungen gab es im heiß umkämpften Action-Genre." ***Markus Häberlein***

Wir können uns eigentlich nicht beschweren: Im Action-Genre gab es in diesem Jahr ein paar delikate Neuankündigungen. Dabei ist aufgefallen, dass der ein oder andere Entwickler wieder mehr mit neuen Spielideen experimentiert. Das mythische Fantasy-Spiel "God of War" ist das beste Beispiel. Wie schon seit Jahren war aber auch der Zweite Weltkrieg wieder ein großes Thema. Dabei beeindruckten uns vor allem Activisions "Call of Duty: Finest Hour" und der Taktik-Shooter "Brothers in Arms" aus dem Hause Ubisoft.

Natürlich bleibt auch das Action-Genre nicht vom Fortsetzungs-Trend verschont. So dürfen wir "Devil May Cry" und "Driver" bereits zum dritten Mal auf einer Videospielkonsole begrüßen. Zwei PlayStation2-Spiele der Ego-Shooter-Fraktion, "GoldenEye: Rogue Agent" und "Killzone", haben es ebenfalls in unsere Top-Seven geschafft.

Nr. 1 God of War

HERSTELLER: Sony **ERSCHEINT:** Herbst 2004 **BERICHT** Seite 54

Geschmeidig animierte Gegner und geniale Atmosphäre – erstklassig!

Nr. 2 Call of Duty: Finest Hour

HERSTELLER: Activision **ERSCHEINT:** Herbst 2004 **BERICHT** S. 46

Vergesst "Medal of Honor": Activision hat den heißeren Kandidaten.

Nr. 3 Devil May Cry 3

HERSTELLER: Capcom **ERSCHEINT:** Herbst 2004 **BERICHT** S. 50

Viele neue Kampftechniken bringen Dante erneut ganz groß raus.

Nr. 4 Driver 3

Atari

22. Juni 2004

Seite 116

Bereits Ende Juni ist es soweit: Undercover Cop Tanner rast wild ballernd durch die Großstädte.

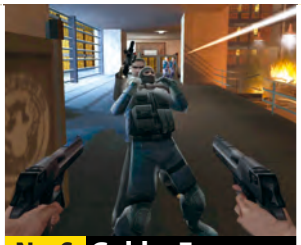
Nr. 5 Killzone

Sony

Herbst 2004

OPM2 13/2003 Seite 52

Der düstere Ego-Shooter aus dem Hause Guerrilla gehört weiterhin zu den besten Action-Spielen der E3.



Nr. 6 GoldenEye: Rogue Agent

Electronic Arts

Herbst 2004

Seite 56

Als übergelaufener MI6-Agent ballert ihr diesmal unter dem Kommando der gemeinen Jungs.

Nr. 7 Brothers in Arms

Ubisoft

Herbst 2004

Seite 48

Erstmals schießt man nicht nur auf Widersacher, sondern muss auch Angriffstaktiken koordinieren.

TITEL
HERSTELLER
ERSCHEINT
BERICHT
EINSCHÄTZUNG

Call of Duty: Finest Hour

PlayStation 2 E3-AWARD BEST ATMOSPHERE

Der Zweite Weltkrieg war brutal, er war grausam und noch nie wurde er so schonungslos real in ein Spiel gepackt wie bei Call of Duty.

Flugzeuge legen das Kriegsgebiet in Schutt und Asche. Ihr habt allerhand damit zu tun, die deutschen Soldaten zu bekämpfen, um an die Flugabwehrgeschütze zu gelangen.

Der rote Stern neben dem Kompass führt euch zum nächsten Missionsziel.

Kriegsrecherche

Um die Szenarios so wirklichkeitsgetreu wie irgend möglich darzustellen, haben sich die Entwickler, mit Kamera und Bleistift bewaffnet, an Original-Kriegsschauplätze begeben. In Deutschland und Russland wurden Tausende Fotos aufgenommen, um diese später als Basis für die 3D-Landschaften, -Gebäude und Texturen zu verwenden. Zudem hat man aufschlussreiche Gespräche mit Zeitzeugen, Experten und Kriegsveteranen geführt.

Die Soundeffekte wurden auf einer Shooting Range bei Los Angeles mit Original-Waffen aus dem Zweiten Weltkrieg aufgezeichnet.

Hochauflösende Fotografien, wie hier vom Aachener Theater, dienen als Vorlage.

Die Ankündigung der PS2-Umsetzung von "Call of Duty" löste bei Ego-Shooter-Fans wahre Begeisterungsstürme aus. Hatte es der Zweiter-Weltkrieg-Hit doch mit einer erschreckend beklemmenden Atmosphäre und der gnadenlos guten Gegner-KI bis an die Spitze der PC-Verkaufscharts geschafft. Die PS2-Fassung wird sogar aufgebohrt, bietet neue Charaktere, Aufträge und Kampagnen. Grundgedanke bleibt weiterhin die dichte und unpathetische Darstellung des Krieges.

Die erfahrenen WWII-Spezialisten von Spark Unlimited arbeiten schon seit 2002 an "Call of Duty: Finest Hour". Ein Großteil des 40 Mann starken Teams hat bereits maßgeblich am Erfolg der ersten drei "Medal of Honor"-Teile mitgewirkt. Die Truppe um Producer Scott Langteau ist für die authentische Darstellung akribisch recherchierter Originalschauplätze und eine wirklichkeitsgetreue Soundkulisse bekannt.

Oberstes Ziel: Der Spieler soll das intensive Gefühl haben, direkt an der Front zu kämpfen – mit Gewehr und mit Granate, um das nackte Überleben und um die Anerkennung der Kameraden.

Wüstensand in den Ketten

Auf der E3 erlebten wir eine erste Vorführung von "Call of Duty: Finest Hour". Die Einsätze der sieben Charaktere sind in den Jahren 1942 bis 1945 angesiedelt, somit wurde der Handlungszeitraum gegenüber dem PC-Original erweitert. Beispielsweise lehrt ihr den Nazis nun in der westafrikanischen Steppe als Richtschütze eines Sherman-Panzers das Fürchten.

In Los Angeles haben wir den grafisch wie atmosphärisch beeindruckenden Stalingrad-Level gesehen: Wir verfolgen das Geschehen aus den Augen eines russischen Soldaten, der mit seiner Einheit gen Stalingrad rudert. Während Bomber über dem Boot kreisen, steht der Kommandeur auf dem Bug und versucht seine Männer zu ermutigen – dabei scheint die Lage aussichtslos. Einige Soldaten springen vor Verzweiflung über Bord, was der erbarmungslose Kommandeur mit Schüssen ins Wasser quittiert. "Alle Verräter werden erschossen!" schallt es aus seiner Kehle – uns wird ganz flau im Magen...

Als das Boot den Landungssteg erreicht, stürmen alle Mann heraus und schicken sich an, unter einem Bombenhagel den Anstieg

Mit dem russischen T-34-Panzer treibt ihr die zahlreichen Deutschen zurück.

Die Uniformen und Waffen werden originalgetreu implementiert.

zum Zentrum Stalingrads zu erklimmen. Von überall her ertönen Schreie verwundeter Soldaten – Maschinengewehrfeuer, wohin man blickt. Der Realismusgrad der Darstellung lässt uns erschaudern. Unser Charakter nimmt seinen ganzen Mut zusammen und versucht den feindlichen Kugeln zu entkommen, indem er sich zwischen Trümmern und ausgebrannten Fahrzeugen durchschlängelt. Nachdem er sich bis ganz nach oben durchgekämpft hat, schnappt er sich die Waffe eines getöteten Soldaten – und die Jagd kann beginnen.

Aggressive Gegner

Die Künstliche Intelligenz scheint sich bereits in einem fortgeschrittenen Stadium zu befinden. Clevere Feinde suchen nach geeigneter Deckung und schießen blind drauflos, um die russischen Angreifer zu überraschen. Ballert man einem Feind ins Bein, knickt er realistisch ein, rollt sich weg und versucht sogar noch, seine blutende Wunde zu versorgen.

Nachdem die russischen Truppen alle Deutschen in dem Gebiet erledigt haben, wird auch klar, woher das Spiel seinen Namen hat: Der Anführer reißt sein Gewehr nach oben und ruft triumphierend: "Yes comrades! This day will be your finest hour!"

Die mit dem Bronze-Star-Orden dekorierten Desert-Storm-Veteranen Captain John Hillen a.D. und Colonel Hank Kersey a.D. haben die Entwickler in die Kampfführung eingewiesen. Dadurch wurde ein taktisch einwandfreies KI-Verhalten der CPU-Kameraden möglich.

Sogar die Mentalität der einzelnen Nationen spielt eine Rolle: So setzen die Amerikaner auf Feuerkraft, während die Briten versuchen, sich mit Hilfe ihrer hervorragenden Aufklärung und der taktisch raffinierten Methoden einen entscheidenden Vorteil zu verschaffen. Die Russen dagegen gleichen ihre minderwertige Ausrüstung durch hundertprozentigen Gehorsam aus.

Die OPM2-Kriegsreporter werden sich in den kommenden Monaten in diversen Schützengräben verschanzen, um direkt von der Front für euch zu berichten – beten wir gemeinsam für unsere Kameraden...

➲ MARKUS HÄBERLEIN/AZ

E3-VORSCHAU

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

GENRE	Ego-Shooter
ALTER	Noch nicht bekannt
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Spark Unlimited
ERSCHEINT	November 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %

Eine intensivere Kriegsatmosphäre haben wir auf der PS2 noch nicht erlebt. Beklemmend echt.

E3-LIVE

"Deutlich besser als Medal of Honor: Rising Sun"

Wow – bei "Call of Duty" gehts richtig ab! In dem kleinen Präsentationsraum pfiffen uns die Kugeln förmlich um die Ohren. Aber nicht nur der Sound, auch die dichte Kriegsatmosphäre kam beim Demo-Level perfekt 'rüber.

TENDENZ

- E3-Knaller
- Highlight
- Topspiel
- Echt cool
- Ganz nett

Brothers in Arms

Ubisoft dominiert das derzeit beliebte Kriegs-Genre und serviert uns eine geniale Kombination aus Ego-Shooter und Zweiter-Weltkriegs-Strategie.

An diesem Flugzeug-Wrack treffen wir auf weitere amerikanische Soldaten.

Zusammen mit unseren Kameraden pirschen wir uns zu diesem Waldstück vor. Der blaue Kreis zeigt, wo unsere Truppe Stellung bezieht. Das rote Kreuz symbolisiert einen feindlichen Soldaten.

Wer behauptet hier, dass sich Zweiter-Weltkriegs-Shooter wie ein Stahlhelm dem anderen gleichen? Wer so denkt, hatte bestimmt noch nicht die Gelegenheit, in Ubisofts neuestem Meisterwerk über das Schlachtfeld zu stürmen. In Zusammenarbeit mit den Programmierern von Gearbox fertigen die Franzosen einen innovativen und optisch beeindruckenden Mix aus Action und Taktik.

Innovative Mischung

Darum geht's: Sgt. Matt Baker muss eine Truppe der 101st Fallschirmjäger-Division heil durch die Normandie kommandieren. Ihr steuert den Helden aus der Ego-Perspektive – so weit ist noch alles wie gehabt. Um sich allerdings von anderen Spielen des Genres abzuheben, haben die Programmierer von Gearbox ein neues Befehls-Interface geschaffen. Dieses erlaubt dem Spieler, das Geschehen jederzeit anzuhalten. Während der Unterbrechung kann man mit der Kamera in Echtzeit hoch über das Schlachtfeld oder direkt an feindliche Stellungen zoomen. So lassen sich selbst versteckte MG-Stellungen oder gut getarnte Scharfschützen einfach ausfindig machen.

Dieses Wissen über feindliche Stellungen ist in der folgenden Schlacht von großem Nutzen. Immerhin muss der Kommandant all seine Männer sicher und vor allem taktisch sinnvoll durch das Gelände befehligen. Ihr visiert dazu einfach die jeweils nächste Stellung mit dem Fadenkreuz an und gebt per Knopfdruck den passenden Befehl. Ihr weist eure Männer auf diese Weise an, in Deckung zu gehen, lasst sie zum Feind aufrücken oder die Gegner ins Fadenkreuz nehmen. Wie gut die feindlichen Soldaten in den einzelnen Situationen zu treffen sind, erkennt der Spieler an einer Anzeige über deren Köpfen. Je weiter diese gefüllt ist, umso geringer sind die Chancen, dass eure Männer den Unhold verwunden.

Leider haben wir am Stand von Ubisoft nur ein Level auf der Xbox sehen können. Um die Qualität der Umsetzung muss man sich aber keine Sorgen machen. Mit etwas Schützenhilfe aus den Ubisoft-Studios sollte es auch Gearbox gelingen, die detaillierten Landschaften mit ihren sanft wiegenden Grashalmen auf die PS2 zu portieren.

➲ **MARKUS HÄBERLEIN**

E3-LIVE

"Taktisches Vorgehen gefragt am Ubisoft-Stand"

Gearbox-Frontman Randy Pitchford hat den Taktik-Shooter vorgespielt und ein Militär-Berater kommentierte jede Aktion lauthals. Intensiver hätte ich mir die Präsentation im Militärzelt nicht wünschen können.

TENDENZ

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

E3-VORSCHAU

BROTHERS IN ARMS	
GENRE	Taktik-Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %

Revolutionärer Taktik-Shooter mit einfachem Befehls-Interface und einer großen Portion Baller-Action.

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW

Verbünde dich mit der Dunkelheit

Jetzt für PlayStation®2

PlayStation.2

NINTENDO GAMECUBE. XBOX XBOX LIVE PC CD-ROM GAME BOY ADVANCE

The way it's meant to be played NVIDIA

© 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Sam Fisher, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox Logos and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Handyspiel unter:
WWW.gameloft.COM

www.splintercell.com

UBISOFT™

Devil May Cry 3

All ihr Monster und Teufel, zieht die Köpfe ein – der furchtlose Dämonenjäger Dante lässt sein Breitschwert zum dritten Mal in Schulterhöhe rotieren.

Der Weg unseres Helden führt sogar in einen verlassenen Strip-Club. Anstelle von knackiger Mädels umgarnen zerfallene Mumien-Monster den Besucher.

In den finsteren Straßen einer Großstadt schießt Dante auf faulige Sensenmänner.

Dante hat die besten Fans!

Zum Action-Hammer "Devil May Cry" gibt es im Internet eine geniale Fan-Seite, auf der sich qualitativ hochwertige Zeichnungen rund um die beliebte Videospiel-Serie finden. Diese zeigen den Helden Dante und alle anderen Charaktere aus der "Devil May Cry"-Saga in verschiedenen Posen.

Gezeichnet wurden diese Bilder übrigens nicht von den Spieldesignern, sondern von hochbegabten Fans. Wer seinen Lieblingshelden in neuen Posen sehen will, der sollte auf die folgende Homepage surfen: www.crazy.jp/~wolfina/dmc_g/dmc.html

Dante mal anders: Filigrane Kreide-Zeichnungen und schicker Manga-Look.

Ihr esst gerne Sushi und findet es jedes Mal erstaunlich, mit welcher nahezu unglaublichen Eleganz der japanische Koch das Essen zerlegt? Dann dürfte auch der neueste Auftritt des Dämonenjägers Dante eure Bewunderung hervorrufen. Bereits zum dritten Mal schnetzelt sich der Halbdämon mit seinem magischen Alastor-Schwert durch die Armeen der Hölle.

Teuflisch gut

Wir erinnern uns: Teil eins war ein geniales Effekt- und Action-Feuerwerk, bis dahin beispiellos. "Devil May Cry 2" hingegen erschien uns eher wie ein liebloser Aufguss des ersten Teils – nicht schlecht, aber doch mit gravierenden Macken im Spieldesign. Genau diese Spielspaß-Bremsen will Capcom in "Devil May Cry 3" beseitigen. Die Programmierer haben sich für zahlreiche Änderungen bei Handlung und Spieldesign entschieden.

Beginnen wir mit unserem Helden: Bereits auf den ersten Bildern sticht uns sein neues Aussehen ins Auge. Das weiße Haar fällt ihm über die Augen, unter seinem blutroten Ledermantel ist der muskulöse Oberkörper zu sehen und die Beine der braunen Lederhose verschwinden in massiven Lederstiefeln. Überhaupt wirkt der Teufelsaustreiber nun viel verspielter und jugendlicher. Und das nicht ohne Grund: "Devil May Cry 3" ist zeitlich einige Jahre vor den Ereignissen der beiden ersten Action-Titel angesiedelt – aha!

Zu dieser Zeit ist Dante gerade mal zwanzig Jahre alt. Dass er übernatürliche Kräfte besitzt, weiß er noch nicht, ebenso wenig ahnt er, dass sein Vater der legendäre Dämon Sparda ist. Dieser kämpfte vor einigen Jahrhunderten auf Seiten der Menschen gegen die teuflischen Armeen der Hölle. Und genau dieses Erbe macht Dante zu einem unerschrockenen Schwertkämpfer, der selbst vor haushohen Dämonenfürsten nicht zurückschreckt.

Extrem cooles Intro

Genau wie die Vorgänger beginnt auch Teil drei mit der üblichen Portion Coolness. In seinem Büro wird Dante von angreifenden Skeletten überrascht. Einer der klapprigen Gesellen rammt ihm eine Sense direkt durch die Brust. Andere wären jetzt verdutzt, weil sie danach nicht den Löffel abgeben – aber nicht Dante. Mit erns-

Feuert ihr eure Waffen schnell ab, bleibt Dante elegant in der Luft stehen.

Dante kickt: Diesmal kann sich unser Held mit Händen und Füßen wehren.

ter Miene zieht er sich die Sense aus dem Körper. Bevor er zum Gegenschlag ansetzt, geht er noch zur Musicbox in der Ecke und wählt einen laut rockenden Song aus. "So ist's besser..." findet er und zerlegt eine Millisekunde später die Unholde.

Nach dieser genialen Sequenz sollten eigentlich alle Zweifel beseitig sein – auch in "Devil May Cry 3" steht "Stylish Hard Action", wie der Erfinder Shinji Mikami das Action-Feuerwerk zu nennen pflegte, unangefochten im Vordergrund.

Und doch finden sich Innovationen, vor allem in den Kämpfen. Anstelle einer einzigen Kampftechnik beherrscht Dante nun ein größeres Repertoire an Schlag-, Schlitz- und Schießtechniken, die der Spieler im Item-Menü auswählt. So ballert er als Gunslinger mit seinen Schusswaffen auf ekelhafte Monster oder er schnetzelt als Swordmaster die Horden der Hölle mit seinem Schwert nieder. Dante weicht seinen Widersachern mit der Kampftechnik Trickster elegant aus. Komplett neu ist der Royal-Guard-Stil. Damit schmettert Dante seine Gegenüber mit gezielten Schlägen und Tritten zu Boden.

Höllisches Ungeziefer

Das Gegnerfeld von "Devil May Cry 3" ist auch im neuen Spiel so obskur wie immer. Dante kämpft mit gehörnten Wölfen, riesigen Minotauren und klapprigen Skeletten. Je nach Gegnertyp sind andere Kampfstile vorteilhaft.

Das Augenmerk der Entwickler liegt diesmal auf den Bosskämpfen. Diese sollen nun wesentlich kniffliger ausfallen – zum Beispiel die Auseinandersetzung mit einem dreiköpfigen Zerberus. Dieser belegt Dante in regelmäßigen Abständen mit seinem eisigen Atem. Nur wenn Dante flink durch die Gegend springt, kann er den Köter weiter mit seinen Waffen bearbeiten.

In "Devil May Cry 3" kommt erstmals in der Geschichte der Action-Serie eine komplett neue Grafik-Engine zum Einsatz. Diese beherrscht neben realistischeren Licht- und Schatteneffekten sogar komplexe Partikel-Berechnungen. So entsteht vor euren Augen ein Gegner aus Sand, der nach einem Schwerthieb langsam auseinander bröselt.

➲ **MARKUS HÄBERLEIN**

E3-VORSCHAU

DEVIL MAY CRY 3

GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Capcom
ENTWICKLER	Capcom
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %

Grandioses Action-Spektakel mit jeder Menge sinnvoller Innovationen und komplett neuer Grafik-Engine.

E3-LIVE

"Geglücktes Comeback des super coolen Teufelsjägers"

"Devil May Cry 3" spielt sich nicht nur viel besser als der Vorgänger – es sieht auch noch deutlich besser aus. Man musste sich förmlich durchkämpfen, wenn man den heiß begehrten Controller am Demo-Display erhaschen wollte.

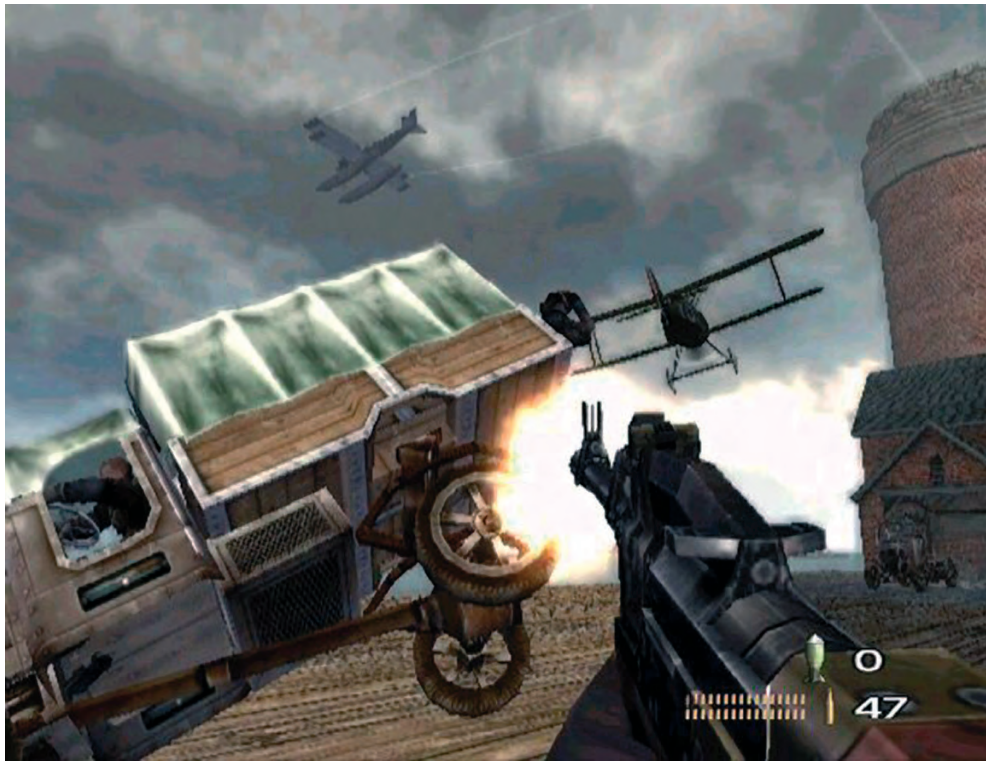
TENDENZ

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

TimeSplitters: Future Perfect

Sommerzeit ist Zeitreise-Zeit! Neben bewährt wilden Ballereien bietet das neue TimeSplitters endlich einen vollwertigen Story-Modus!

Immer feste drauf: Auf einem Zug werdet ihr von einem Hubschrauber attackiert.



Gewusst wie: Beim Kampf gegen diverse Endgegner habt ihr nur durch die Zeitparadoxa eine Chance. Doch auch der Feind beherrscht verwirrende Tricks.

Das Konzept des Vorgängers, "TimeSplitters 2", in jedem Level einen anderen Charakter zu steuern, hat die Spieler nicht so recht motiviert. Im neuesten Teil spielt ihr von Anfang bis Ende ein und denselben Helden, egal wo ihr gerade durch die Historie stolpert.

In elf Zeitzonen und im beliebten Arcade-Schießbuden-Modus kämpft ihr als verwegener Weltenretter erneut gegen die richtig hässlichen Splitter-Monster. Die haben nichts Besseres zu tun, als sich kompanieweise durch die Menschheitsgeschichte zu warpen: Mal erschrecken sie die Soldaten in den Schützengräben der Weltkriege, dann lungern sie am Hofe von König Artus 'rum oder sie steuern in der Zeit des Kalten Krieges Helikopter. Natürlich dürfen auch Sci-Fi-Szenarios nicht fehlen. In ferner Zukunft heizt ihr der interstellaren Brut mit Phasern, Strahlenwaffen und sogar einem Antigravity-Beam ein: Mit dieser nützlichen Erfindung hebt ihr Gegenstände hoch und schleudert sie auf die Gegner. Übrigens können bis zu 16 Spieler auf einer Map toben – per Network-Unterstützung versteht sich.

Triff dich selbst!

Der Clou der neuen Episode ist der brandneue Meet-Yourself-Aspekt der Zeitreisen. Dank Raum-Zeit-Kontinuum begegnet ihr euch des Öfteren in einigen Levels selbst. Dann steht ihr eurem anderen ich natürlich hilfreich zur Seite – ist ja klar.

Beispiel gefällig? Wahrscheinlich schon, denn dieser Kniff ist echt schräg: Ihr stibitzt beispielsweise in einem Level einen Schlüssel, deponiert ihn an einer bestimmten Stelle, um ihn Jahrzehnte später zum Öffnen einer bestimmten Türe zu benutzen. Oder ihr helft euch bei einem Helikopterangriff mal eben selbst, indem ihr hinterrücks das Ungetüm vom Himmel holt, das gerade euer zweites Ich beschießt.

Wenn ihr jetzt gespannt seid, ob den Entwicklern noch weitere gute Ideen für das Meet-Yourself-Konzept einfallen: Die Jungs haben noch bis März 2005 Zeit zum Nachdenken. Free Radical hat übrigens auch in grafischer Hinsicht nichts verlernt, die Action flutscht extrem flüssig. Und nicht zuletzt deshalb hat sich das Spiel bereits als reichlich adrenalinfördernd erwiesen...

➲ **THOMAS SZEDLAK/CB**

E3-LIVE

"Ein Top-Shooter, der auch online richtig rockt"

Toll: Den Jungs von Free Radical gehen die Ideen wohl nie aus, das Meet-Yourself-Feature ist cool. Ich durfte auf der Messe auch schon online spielen, auch die Multiplayer-Action sucht im Shooter-Genre ihresgleichen.

TENDENZ

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

E3-VORSCHAU

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

GENRE	Ego-Shooter
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	EA
ENTWICKLER	Free Radical
ERSCHEINT	März 2005
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	40 %

Riesiges Update des hochklassigen Action-Hits – mit kompletter Story und witzigen Zeitreise-Ideen.

DIE ZUKUNFT DER ACTION-SHOOTER

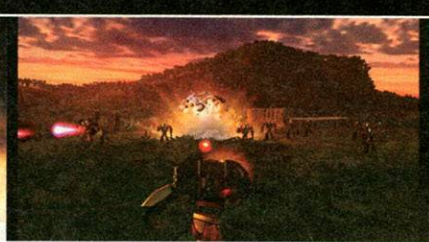
„... brachiale Mech-Action mit Hit-Potenzial."
Maniac 4/04

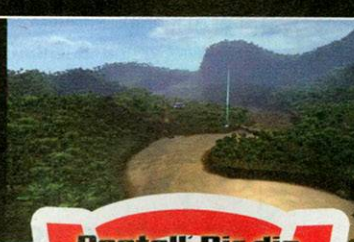
„Knalliger Shooter mit beeindruckender Fernsicht und bombastischer Action...!"
Playzone 4/04

PlayStation 2 STAR
OPM2 06/04: 85%

86% GamePro GOLD AWARD
GAMEPRO 06/04: 86%

„Bombast-Action der besten Sorte!"
OPM 2 Sonderheft Frühjahr 04





WWW.ATARI.COM/TRANSFORMERS

Bestell' Dir die GRATIS DEMO auf www.atari.de
(solange Vorrat reicht)

AB JETZT IM HANDEL ERHÄLTLICH

PlayStation 2

melbourne house

Licensing by: Hasbro Properties Group

ATARI

© 2004 Atari, Inc. All Rights Reserved. Manufactured and Marketed by Atari Europe SAS. HASBRO and its logo, TRANSFORMERS and all related characters are trademarks of HASBRO and are used with permission. © 2004 HASBRO. All Rights Reserved.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

God of War

PlayStation 2 E3-AWARD BEST NEWCOMER

Sonys Geheimtipp für Grafik-Gourmets: Traumhaft schön inszenierte Kämpfe in mittelalterlicher Kulisse treffen auf intelligente Rätsel.

Den Gegner am Kragen packen gehört zu den jederzeit verfügbaren Standardangriffen.

Beim Kampf gegen den Minotaurus lässt die Grafikengine ihre Muskeln spielen.

Wenn die diesjährige E3 eines war, dann arm an großen Überraschungen. Zu den wenigen rühmlichen Ausnahmen gehörte "God of War", ein Action-Adventure, das ein wenig an "Devil May Cry", "Legacy of Kain" und sogar an "ICO" erinnert. Auf jeden Fall beweisen die Studios Santa Monica damit, dass Sony mehr kann, als immer nur auf der knuddelig-witzig-nett-Schiene von Jak, Sly & Co. zu fahren.

Was genau macht "God of War" so beeindruckend? Es ist die Mischung aus spektakulär in Szene gesetzten Kämpfen und interessanten Knobel-Elementen – und das alles sensationell präsentiert.

Im Auftrag Gottes

Dabei beginnt die Hintergrundgeschichte eher harmlos. Sony bedient sich der griechischen Mythologie: Ihr spielt einen namenlosen spartanischen Krieger, der im Auftrag der Götter den Kriegsgott Ares töten soll. Dazu muss er die Büchse der Pandora finden, da er Ares nur mit dem darin aufbewahrten Gegenstand erledigen kann.

Auf der Suche nach Büchse und Opfer macht ihr vor allem eines: kämpfen. 20 verschiedene Basisgegner warten auf euch, dazu kommen etliche leicht abgewandete Varianten. Das Kampfsystem an sich ist ein Höhepunkt: Zwei Feuerknöpfen könnt ihr 15 bis 20 verschiedene Angriffstechniken entlocken, dazu kommt ein Button, mit dem ihr den Gegner packt, und einer, mit dem ihr Magie vom Stapel lasst. Einzelne Moves könnt ihr dabei praktisch uneingeschränkt zu beliebig langen, grafisch umwerfend inszenierten Kombos verknüpfen.

Haarspaltereien

Was uns spontan aufgefallen ist: Trotz der großen Bandbreite an Schlägen und Angriffsvarianten hat man die Steuerung schnell im Griff. Selbst Genre-Neulinge müssen nicht stundenlang hilflos mit den Sticks umrühren und stupide auf die Tasten hämmern, bevor sie die erste gezielte Attacke anbringen können.

Ungeduldige Zeitgenossen können besonders forsch ans Werk gehen. Sie teilen den Feind einfach in zwei Hälften und halten den Kampf damit recht kurz. Dafür gibt's aber keine Bonuskristalle, die nach Kämpfen meist übrig bleiben. Mit diesen könnt ihr eure Waffen upgraden und eure Zauber verbessern. Eine weitere Kampf-Variante ist der Fatality-Modus: Über angeschlagenen Gegnern taucht ein Tastensymbol auf. Drückt ihr den entsprechenden Knopf, landet ihr in einem Minispielchen, in dem ihr nur die richtige Taste zum richtigen Zeitpunkt drücken müsst. Besteht ihr diese Prüfung, winken spezielle, recht deftige Todesanimationen und extra viele Kristalle. Versagt ihr, wird euer Charakter in Mitleidenschaft gezogen. In der Regel entscheidet ihr euch frei für die Minispielchen. Bei manchen Boss- und Endgegnern allerdings sind mehrfache Einlagen dieser Art die einzige Chance zum Sieg.

Keine Pause: Auch am Hochseil hängend kämpft ihr mit vollem Einsatz.

Der Zeus-Zauber

Doch es erwartet euch nicht nur bodenständige Handarbeit. Auch auf die Hilfe von oben dürft ihr im Kampf zurückgreifen –

Den Minotaurus könnt ihr nur mit einem Fatality-Minispielchen bezwingen.

Zünftige Fallen dürfen in einem richtigen Action-Adventure natürlich nicht fehlen.

Diese Zombiekrieger gehören noch zu den harmloseren Gegnern.

Der Finishing-Move im Kampf gegen die Medusa. Habt ihr ihren Kopf abgerissen, kommt er als Versteinerungs-Zauber später wieder zum Einsatz.

und zwar in Form von Götterzaubern. Anfangs verschleudert ihr Zeus' Blitze, nach einem harten, aber hoffentlich siegreichen Kampf gegen die Zwischengegnerin Medusa erbt ihr deren Fähigkeit, andere in Stein zu verwandeln. Klingt schon mal gut, wahrlich brillant ist aber die optische Darstellung: Um den Kampf zu gewinnen, müsst ihr Medusa den Kopf abreißen. Den nehmt ihr nicht nur als Trophäe an euch, sondern auch als eine Art Zaubermittel.

Um den Versteinerungs-Spruch zu aktivieren, müsst ihr den Kopf Richtung Feind halten. Mehr als diese beiden Zauber waren in der E3-Version noch nicht zu sehen, doch im Laufe des Spiels werden ständig neue magische Attacken hinzukommen.

Stehen euch zufällig mal keine übel gelaunten Bösewichter im Weg, erforscht ihr die Umgebung. Geschickt haben die Entwickler Puzzles eingestreut, die meist ähnlich wie in "ICO" eine Mischung aus klassischer Adventure-Knobelei, Denksport und kniffligen Physikrätseln darstellen.

Agiler Krieger

Oft genug ist aber auch schlicht der Weg das Ziel. Euer Krieger muss sich also an Seilen entlang hangeln, Schluchten überwinden oder Wände hochklettern. Selten hat unser Spartaner Ruhe vor Feinden. Zum Glück kann er selbst in solchen Momenten mit vollem Angriffsrepertoire kämpfen.

Die an die jeweilige Situation angepassten Moves und Attacken sind stets toll anzusehen gesetzt und tragen ihren Teil zur Faszination von "God of War" bei. Nur selten gehen bei einem Action-Adventure Spielbarkeit und brillante Optik so harmonisch einher. Höhepunkte der audiovisuellen Darbietung sind unter anderem die supergeschmeidigen, jederzeit natürlichen Animationen sowie das scharfe Bild, das fast schon an höher aufgelöste PC-Spiele erinnert. Die Entwickler veranschlagen für "God of War" eine Nettospielzeit von rund 15 Stunden. Allerdings soll es durch das riesige Angriffsrepertoire und diverse Kniffe einen hohen Wiederspielwert mitbringen.

Bis zum Release dauert es noch eine Weile: Derzeit ist von Anfang 2005 die Rede. Mögen die Götter den Entwicklern wohl gesonnen sein – wir sind schon jetzt gespannt.

➲ MARKUS HÄBERLEIN/MG

E3-LIVE

"Action, dass die Schwarte kracht – God of War rockt!"

Wow, was für ein Spiel. Mit einer derartigen Action-Überraschung hätte ich nicht gerechnet. Ich nehme einfach den Controller in die Hand und spiele los – keine Eingewöhnungszeit, keine komplizierten Tastenkommandos, spitze!

TENDENZ

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

E3-VORSCHAU

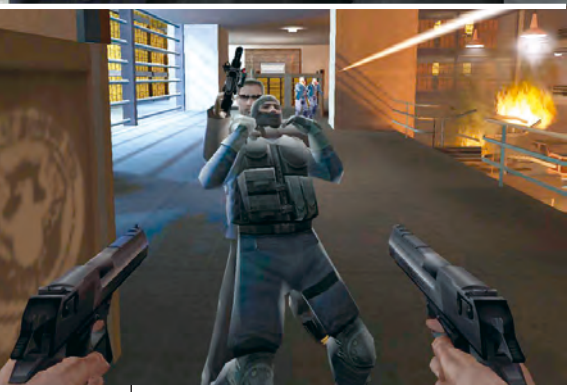
GOD OF WAR

GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Sony Studios Santa Monica
ERSCHEINT	Frühjahr 2005
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %

Einer der beeindruckendsten PS2-Titel der Messe kommt von Sony selbst: Hier stimmt einfach alles.

GoldenEye: Rogue Agent

Alles oder Nichts: Electronic Arts beweist Mut und wirft für das neue James-Bond-Spiel das erfolgreiche Konzept der Vorgänger über den Haufen.



Eine Geisel kann einen richtigen Bösewicht wie uns natürlich nicht beeindrucken.

Freiflug: Die gewaltige Wucht der Detonation reißt den bedauernswerten Gegner von den Beinen – durchschlagskräftige Waffen sind schon eine praktische Sache.

Mit "GoldenEye: Rogue Agent" steht das erste Spiel mit "Bond"-Lizenz ins Haus, in dem ihr nicht in die Rolle des strahlenden Superagenten schlüpft, sondern als unehrenhaft entlassener MI6-Agent euer Dasein fristet. Halb so schlimm: Eure rücksichtslose und brutale Vorgehensweise hat euch zwar den Job beim britischen Geheimdienst gekostet, macht euch aber für euren neuen Arbeitgeber umso interessanter – den Erzschurken Goldfinger, der schon im gleichnamigen Kinofilm sein Unwesen getrieben hat.

Böser Fehler

Euer Gegenspieler ist ebenfalls ein alter Bekannter aus dem "Bond"-Universum: Bösewicht Dr. No hat euch bei einem Kampf ein Auge weggepustet und steht daher ganz oben auf eurer Abschussliste. Liebenswürdigerweise spendiert euch euer neuer Boss ein künstliches, goldenes Auge. Der Titel des Spiels bezieht sich also nicht mehr wie in der Filmvorlage auf einen Satelliten, sondern verweist auf das außergewöhnliche Augenimplantat der Hauptfigur.

Selbstverständlich sinnt ihr auf Rache und möchtet Dr. No in die Pfanne hauen. Da ihr ausnahmsweise mal nicht im Auftrag von Recht und Ordnung unterwegs seid, scheut ihr kein Mittel, um ans Ziel zu gelangen: Ihr missbraucht eure Feinde als lebende Schutzschilde, lockt sie in tödliche Fallen oder schaltet sie hinterrücks aus.

Allerdings sind eure Widersacher alles andere als dummes Kanonenfutter. Electronic Arts legt großen Wert auf eine ausgefeilte KI, die sich eurer Spielweise dynamisch anpassen soll. So organisieren sich zum Beispiel eure Gegner in Gruppen und nehmen euch gemeinsam in die Zange, sobald sie merken, dass sie euch im Alleingang unterlegen sind.

Zu einem zeitgemäßen Ego-Shooter-gehört natürlich auch ein umfangreicher Multiplayer-Modus, der im Vergleich mit dem letzten "Bond"-Abenteuer "Alles oder Nichts" erheblich erweitert werden wird. Neben den obligatorischen Splitscreen-Modi für zwei, eventuell sogar vier Spieler, wird es einen Online-Modus geben, in dem ihr weltweit um den Titel des Verbrecherkönigs kämpfen könnt. Unser Eindruck: Richtig gute Action!

➲ **THOMAS SZEDLAK/FK**

E3-LIVE

"Mehr 'Bond'-Atmosphäre und viele coole Ideen: Stark!"

"GoldenEye" wäre bei den Standbesuchern sicher super angekommen, wären die Spielstationen frei zugänglich gewesen. So musst man schon (wie ich) eingeladen sein, um die fantastische "Bond"-Atmosphäre genießen zu können.

TENDENZ

- E3-Knaller
- **Highlight**
- Topspiel
- Echt cool
- Ganz nett

E3-VORSCHAU

GOLDENEYE: ROGUE AGENT	
GENRE	Ego-Shooter
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Los Angeles
ERSCHEINT	November 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %

Einmal der Böse sein: "GoldenEye" verspricht gewohnt bombastische "Bond"-Action aus neuer Perspektive.

Jetzt erhältlich

www.drakengard-europe.com

Drakengard™

Verliere dich in einem düsteren und traurigen Märchen im Stil mittelalterlicher Sagen!

Reite auf deinem Drachen durch die Lüfte und verwandle mit seinem feurigen Atem alles in Asche!

Schlage dich mit tödlicher Magie und zahllosen Waffen durch die Feindeshorden!

Schalte zahllose versteckte Features frei, welche dir auf deinem Wege helfen werden!

GATHERING

PlayStation®2

SQUARE ENIX™

© 2003, 2004 cavia/SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved. DRAKENGARD and the SQUARE ENIX logo are trademarks of SQUARE ENIX CO., LTD. Published by Gathering a Take-Two Company. Developed by cavia/SQUARE ENIX. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Far Cry: Instincts

Den derzeit besten PC-Ego-Shooter gibt's bald für die PS2 – mit aufgepeppter Story, neuen Fahrzeugen und noch mehr coolen Waffen.

Auf dem Stand von Far Cry: Instincts schnupperten Messebesucher Inselflair.

Grafisch viel versprechend: Die Umgebung spiegelt sich realistisch im Wasser.

Die Gegner greifen oft in Gruppen an und geben sich Deckung.

Die Erfolgsstory von Crytek

1999 gründeten die drei Brüder Cevat, Faruk und Avni Yerli die Spielefirma Crytek. Sie suchten per Internet im In- und Ausland nach Mitarbeitern – und wurden fündig. Im Mai 2000 schnappten sie sich ihre Demo-CD und machten sich auf den Weg zur E3 nach Los Angeles. Schließlich durften sie bei Nvidia vorsprechen. Im Mai 2001 fand Crytek in Ubisoft einen Publisher, ein Jahr später wurde das Projekt "X-Isle" in "Far Cry" umbenannt.

Ubisoft Montreal tritt nun mit der eigenständigen PS2-Version von "Far Cry: Instincts" in Cryteks Fußstapfen.

Crytek-Chef Cevat Yerli darf zu Recht stolz sein auf seinen Erfolg.

Die vor kurzem erschienene PC-Version von "Far Cry (dt.)" wurde von der Fachpresse einhellig in den Himmel gelobt. Die sensationell detaillierten Inselwelten, die hervorragende Gegner-KI, die sich auf intelligente Taktik versteht, und die phänomenale Physik-Engine begeisterten die Shooter-Fans und machten die deutsche Softwareschmiede Crytek praktisch über Nacht weltberühmt.

Missglückter Start

Dabei fiel der Verkaufsstart des Megahits alles andere als glücklich aus: Bereits nach wenigen Tagen wurde die eigentlich entschärfte deutsche Version indiziert, da die von der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) geprüfte Disc nicht identisch mit der Verkaufsversion war. Mit einem simplen Trick, der bald im Internet kursierte, konnten die Spieler problemlos die nicht freigegebenen Grafikeffekte aktivieren. Erst nachdem zwei Wochen später eine entschärfte Variante in den Handel kam, beruhigten sich die Gemüter.

Die PS2-Version des grafisch herausragenden Ego-Shooters ist an das PC-Original angelehnt, wird sich aber in einigen Punkten von ihr unterscheiden. Auf der E3 erhielten wir von Ubisoft Montreal ("Splinter Cell"), dem Entwickler der PS2-Version, die ersten Infos zu "Far Cry: Instincts".

Jack "Hulk" Carver

Die interessanteste Neuerung gleich vorweg: Auf der PS2 ist Hauptakteur Jack Carver nämlich mit einem Mutanten-Gen infiziert. Daher verwandelt er sich im Laufe des Spiels und beherrscht nach und nach spezielle Fähigkeiten.

Jack ist zum Beispiel schneller wieder auf den Beinen, erkennt kleinste Details aus größerer Entfernung und kann unter Wasser den Atem länger anhalten. Meldungen, wonach er langsam grün anläuft, stammen jedoch aus der Gerüchteküche. Jack nutzt

Alle Screenshots stammen aus der auf der E3 gezeigten Xbox-Version.

Das Quad-Bike ist eines von drei neuen Fahrzeugen in Instincts. Da sich auch die Gegner herumstehende Vehikel schnappen, müsst ihr es zunächst verteidigen.

neben den bekannten Fahr- und Fluggeräten wie Jeep, Schlauchboot und Paraglider drei neue Vehikel zur schnelleren Fortbewegung: Mit Jet-Ski und Hovercraft düst er übers Wasser, das Quad-Bike bringt ihn auf glitschigem Untergrund zügig voran. Auch mit neuen Waffen wie einer Harpune mit Speerspitze wird unser Held auf Menschen- und Mutantenjagd gehen können. Durch ein spezielles Gerät lassen sich Gegner an einer blauen Rauchschwade erkennen, die diese hinter sich herziehen. Außerdem wird Jack zum Fallensteller: Er schnappt sich z.B. ein Stück Draht und spannt es zu einer fiesen Stolperfalle. Minen lassen sich ebenfalls hinterlistig platzieren.

Jack hat dazugelernt und kann sich nun auf den Rücken legen. So kann er sich herrlich entspannen – oder unter einer Bambushütte verstecken: Derart verborgen späht Jack durch die Fußbodenritzen, bis ein Feind durch die Tür tritt, dem er in aller Ruhe ein paar Kugeln in die verdutzte Visage pustet. Auf dem Rücken liegend kann Jack zudem auf fliegende Hubschrauber ballern, ohne dem Gegner gleich aufzufallen.

Die PS2-Version wird anstatt der 22 Levels des PC-Originals lediglich vier Abschnitte bieten. Diese werden dafür deutlich größer ausfallen. Ihr durchstreift neben den bekannten paradiesischen Insellandschaften auch einen Nacht-Level mit Sumpfinseln. Hier nutzt Jack seine Spezialfähigkeiten und taucht unter den Feinden hinweg oder schleicht sich im Dunkeln an sie heran. Dank der verbesserten Wasserphysik können die Entwickler nun unterschiedliche Strömungsverläufe darstellen.

Rund um den Vulkan

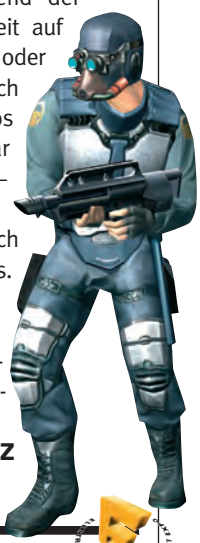
Im Vulkan-Level schlagt ihr euch nicht nur durch das Gebiet rund um den Feuer speienden Berg, sondern begebt euch auch in dessen Inneres und erforscht Höhlen und Gänge. Das Verhältnis zwischen Außen- und Innen-Level soll bei etwa 70 zu 30 liegen.

Das Montrealer Ubisoft-Team hat derzeit alle Hände voll zu tun: Um mit dem Arbeitsspeicher der PS2 zurechtzukommen, wurde der Detailgrad der Welten merklich reduziert. Die Entwickler konzentrieren sich darauf, ein ruckelfreies Bild mit 30 Bildern pro Sekunde zu erreichen – 60 Bilder pro Sekunde sind wohl nicht drin.

Eigene Welten erschaffen

Mit einem Map-Editor können komplett neue Welten nach eigenen Vorstellungen erstellt werden. Palmen und andere vegetative Bestandteile lassen sich problemlos auf der Insel verteilen. Während der Bauphase könnt ihr jederzeit auf der Karte umherlaufen oder -fahren. Die von euch erschaffenen Maps lassen sich sogar online tauschen – oder ihr tobt euch mit bis zu 16 Spielern nach Herzenslust darauf aus. Außerdem lassen sich als Bonus neue Modis und Vehikel online runterladen. Zudem sind natürlich auch Splitscreen-Duelle möglich.

➲ **THOMAS SZEDLAK/AZ**



E3-VORSCHAU

FAR CRY: INSTINCTS

GENRE	Ego-Shooter
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal
ERSCHEINT	Anfang 2005
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	20 %

Far Cry: Instincts hat das Zeug zu einem erstklassigen Ego-Shooter – sofern die Technik stimmt.

E3-LIVE

"Grandioser Shooter, noch mit einigen Fragezeichen"

Mit aufwändiger Deko (siehe Bilder ganz links oben) erhielt "Far Cry: Instincts" den würdigen Rahmen. Wir hoffen auf eine gute Umsetzung, sind mit der Grafik der E3-Version aber noch nicht hundertprozentig zufrieden.

TENDENZ

- E3-Knaller
- **Highlight**
- Topspiel
- Echt cool
- Ganz nett

Battlefield: Modern Combat

Mit einem Volltreffer setzen wir den gegnerischen Hubschrauber außer Gefecht.

Nachdem EA in letzter Zeit mit Sonys PS2-Online-Dienst "Playstation Net" eher auf Kriegsfuß stand ("Euro 2004", "Fight Night 2004"), will man es jetzt noch mal wissen. "Battlefield: Modern Combat" portiert eine der erfolgreichsten PC-Online-Welten auf die PS2. Als Szenario dienen aber weder WK II noch der Vietnamkrieg, sondern die Gegenwart. Es tobt ein fiktiver Konflikt zwischen den USA, China und dem Mittleren Osten.

Zunächst müsst ihr euch für eine der drei Parteien und anschließend für eine Truppengattung (unter anderem Scharfschütze, Elite-Einheit und Kampfunterstützungstrupp) entscheiden. Anschließend zieht ihr mit bis zu 23 Kameraden und virtuellen Feinden in die Schlacht – damit gehört "Battlefield: Modern Combat" zu den geselligsten PS2-Netzwerkspielen überhaupt.

E3-LIVE

TENDENZ

Online präsentiert lief "Battlefield: Modern Combat" sofort zur Höchstform auf. Dementsprechend heiß umkämpft waren auch die Demo-Displays am Stand von Electronic Arts.

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

Euch stehen nicht nur mehr als 70 moderne Waffensysteme zur Verfügung, sondern ihr könnt auch mit einem von mehr als 30 Vehikeln kämpfen, Truppen und Material transportieren oder einfach nur längere Distanzen überbrücken.

Natürlich bietet "Battlefield" alles, was im modernen Netzwerkkrieg State of the Art ist: umfangreiche Kommunikationsmöglichkeiten plus Headset-Unterstützung, Clan-Bildung, Freundeslisten und detaillierte Statistiken samt Beförderung bei bestimmten Erfolgsquoten. **➲MH/MG**

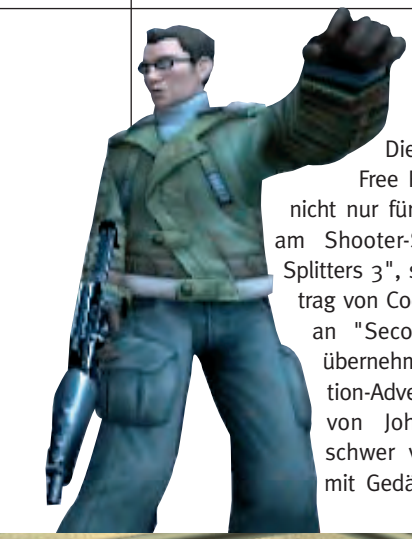
E3-VORSCHAU

BATTLEFIELD: MODERN COMBAT

GENRE	Ego-Shooter
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Digital Illusions
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %

Das qualitative Grundgerüst steht: "Battlefield" hat auch auf der PS2 das Zeug zum Online-Klassiker.

Second Sight



Die Entwickler von Free Radical arbeiten nicht nur für Electronic Arts am Shooter-Sequel "TimeSplitters 3", sondern im Auftrag von Codemasters auch an "Second Sight". Ihr übernehmt in diesem Action-Adventure die Rolle von John Vattic, der schwer verwundet und mit Gedächtnisverlust in einem zwielichtigen Gefängniskrankenhaus erwacht. Auf eurer Flucht greift ihr, wie sollte es anders sein, zwar auch auf großkalibrige Wummen zurück, vornehmlich bedient ihr euch aber psychischer Kräfte.

Per Telekinese kann John Objekte und später sogar Menschen in die Luft heben.

Auch wenn ihr anfangs nicht wisst, welchen mysteriösen Umständen ihr die praktischen Fähigkeiten wie Telekinese und Selbstheilung zu verdanken habt, nutzt ihr sie natürlich gerne. Nur wer das Wachpersonal geschickt manipuliert, hat eine Chance, aus dem Hochsicherheitsknast zu entkommen. Beispielsweise könnt ihr per Gedankenkraft Uhren verstellen, um eine Wache glauben zu lassen, ihre Schicht sei vorbei. Solche und ähnliche spielerischen Möglichkeiten heben das viel versprechende "Second Sight" deutlich über hirnlose 08/15-Action hinaus. **➲ MH/FK**

E3-LIVE

TENDENZ

Die flüssige und saubere Optik hat es uns angetan. Auch gefielen uns die psychischen Angriffsvarianten sehr, da sie dem Spieler in vielen Situationen verschiedene Lösungswege bieten.

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

Mit einem Wachmann als Schutzschild ballert sich John den Weg frei.

E3-VORSCHAU

SECOND SIGHT

GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Codemasters
ENTWICKLER	Free Radical
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %

"Second Sight" ist ein äußerst interessanter Genre-Mix mit vielen frischen Ideen und hübscher Optik.

SHREK 2

JETZT LEGT SHREK RICHTIG LOS!

HOL DIR DAS SPIEL ZUM FILM!

Schlüpfe in die Rolle der Filmcharaktere und anderer Spielfiguren und erforsche Umgebungen aus dem Film sowie brandneue Orte.

Wechsle zwischen den Spielfiguren, um ihre besonderen Fähigkeiten zu nutzen.

Meistere die Abenteuer im Mehrspieler-Modus zusammen mit drei Freunden.

OFFICIAL GUIDE AVAILABLE FROM BRADYGAMES TAKE YOUR GAME FURTHER

PlayStation.2 XBOX GAME BOY ADVANCE NINTENDO GAMECUBE

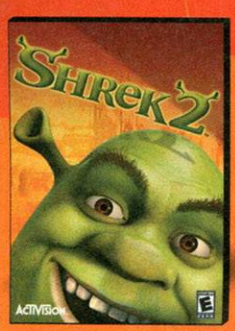
ACTIVISION DREAMWORKS Luxoflux Vicarious Visions KnowWonder WIRELESS GAME

activision.de

shrek2thegame.com

Shrek ist ein eingetragenes Warenzeichen von DreamWorks L.L.C. Shrek 2, Shrek Ear Design und Shrek „S" ™ & © 2004 DreamWorks L.L.C. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Spielcode © 2004 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Entwicklung der Konsolenversionen durch Luxoflux. Entwicklung der Game Boy Advance™-Version durch Vicarious Visions, Entwicklung der PC-Version durch KnowWonder. „PlayStation" und das „PS"-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Genehmigung von Microsoft verwendet. © 2001 Nintendo ™,®, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGOS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Alle Rechte vorbehalten. Das PC-CD-ROM-Logo ™ und © IEMA 2003. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Die Features der Game Boy Advance™-, PC- und Wireless-Version unterscheiden sich möglicherweise von den anderen Versionen. Screenshots aus der PlayStation®2-Version. Screenshots taken from PlayStation®2 computer entertainment system gameplay.

PC CD ROM



Ace Combat 5

Die Flieger sehen immer super aus, die Bodentexturen nur aus großer Entfernung.

Fliegen mit der PlayStation2? Da landet der Fan automatisch bei der "Ace Combat"-Reihe, der einzigen halbwegs bedeutenden Flugsimulation für die PS2. "Simulation" vor allem wegen der realistischen Optik: Spielverlauf und Missionen erinnern eher an ein Ballerspiel in luftigen Höhen.

Wenn Teil fünf der Flugsimulation im Herbst aus dem Hangar rollt, hat Namco vor allem an deren Umfang herumgeschraubt, der beim Vorgänger ziemlich mager ausfiel. Über 30 Missionen und 50 reale Flugzeugtypen sorgen nun für Substanz, Abwechslung und eine angemessene Spielzeit. Außerdem versucht euch eine ausgefeilte Hintergrundstory mit aufwändigen Render-Sequenzen in Bann zu schlagen.

Neue Sphären erreicht der Flieger auch in grafischer Hinsicht: Die schon im vierten Teil exzellent dargestellten Flugzeugmodelle wurden weiter perfektioniert, ebenso die Wetter-, Wolken und Explosionseffekte. Geblieben sind die Bodentexturen, die von weitem hervorragend aussehen, jedoch rapide an Qualität verlieren, je näher man ihnen kommt.

Am Spiel hat sich kaum etwas geändert. Erwähnenswert ist ein neues Wingman-System, bei dem ihr euren Flügelmännern während eines Einsatzes live Kommandos erteilen müsst – falsche Entscheidungen können die ganze Mission ruinieren. **➲ MH/MG**

E3-LIVE

TENDENZ

Leider hat sich kaum jemand für "Ace Combat 5" interessiert – obwohl die Flugsimulation sehr gut gelungen ist und viele neue Features aufweisen konnte. Fans können sich aber freuen.

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

E3-VORSCHAU

ACE COMBAT 5

GENRE	Flugsimulation
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Namco
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	50 %

Spannende Ballereien, eingebettet in das Ambiente einer Flugsimulation: Auf der PS2 absolut konkurrenzlos.

Area 51

Midways Ego-Shooter "Area 51" führt euch in die berühmte Sperrzone des U.S.-Militärs in der Wüste von Nevada. Held des Spiels ist Lt. Nick Cross, Spezialist für biologische Kampfstoffe. Er soll seltsame Vorkommnisse auf der Militärbasis in der Sperrzone untersuchen. Bei seinen Recherchen begegnet er Außerirdischen und infiziert sich prompt mit einem mutierenden Virus.

"Area 51" umfasst acht Levels mit knallharter Action. Cross ballert mit allerlei futuristischen, aber auch konventionellen Waffen alles nieder, was sich bewegt. Trotz aller Feuerkraft ist er auf die Unterstützung anderer Soldaten angewiesen, die ihm Feuerschutz geben oder den Weg frei blocken. Ein Balken am unteren Bildschirmrand zeigt an, wie weit sich der Virus bereits im Blut von Nick Cross verbreitet hat.

Für beste Stimmung sorgen diverse Multiplayer-Modi: Entweder man tritt mit bis zu vier Spielern gleichzeitig am Splitscreen gegeneinander an oder spielt dank des Ethernet-Adapters online im Internet.

Die Technik hinterließ einen zwiespältigen Eindruck: Die Textur-Qualität schwankte von grobkörnig bis zu gestochen scharf, die Animationen waren ansprechend. Als Sprecher konnte man Marilyn Manson und Andy Serkis (Gollum aus der "Der Herr der Ringe") gewinnen. **➲ SH**

Extraterrestrische Spinnentiere und mutierte Menschen setzen euch heftig zu.

Einen Hauch von Resident Evil verspürt man auch bei diesem Ego-Shooter.

E3-LIVE

TENDENZ

"Area 51" fügte sich nahtlos in die Action-Titel-Phalanx von Midway ein. Zwar verirrten sich nur wenige Alien-Jäger an die Displays, aber das Spiel scheint wirklich viel Baller-Power zu haben.

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

E3-VORSCHAU

AREA 51

GENRE	Ego-Shooter
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Midway
ERSCHEINT	November 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %

Dank der Online- und Multiplayer-Modi hebt sich die Alien-Jagd positiv vom Action-Einerlei ab.

ObsCure

IN DER SCHULE LERNST DU DINGE, DIE DU NIEMALS WISSEN WOLLTEST.

FEATURING:
SUM 41, SPORTFREUNDE STILLER UND SPAN

WWW.OBSCURE-GAME.COM

Eine nächtliche High School. Fünf Teenager.
Und eine übernatürliche Bedrohung.
Ein Action-Adventure wie ein
verstörender Horror-Film.

„Exzellenter Teenie-Horror mit einem
erstklassigen Kooperationsmodus."
Play Playstation 04/2004

AB JUNI 2004

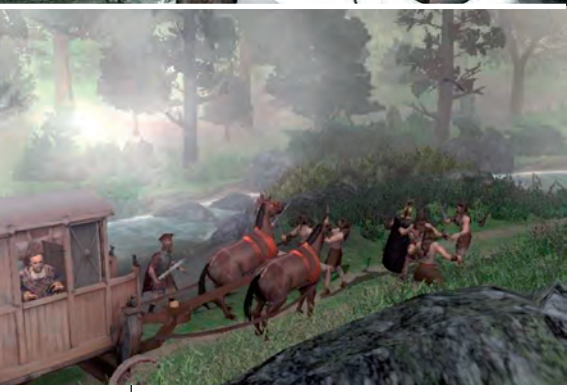
ATARI

© 2004 MC2 - Hydravision. All rights reserved. Developed by Hydravision. Published by MC2. Distributed by Atari. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

www.shr.cc

King Arthur

Die Masse macht's: Als Held aus königlichem Geblüt nehmt ihr es im frühen Mittelalter mit zahllosen Gegnern gleichzeitig auf – Ehre, wem Ehre gebührt.



Eingeschlossen von Fluss und Felsen könnt ihr dem Gegner nicht ausweichen.

Mit den richtigen Schwerthieben fallen eure Widersacher um wie die Fliegen. Der actiongeladene Spielablauf erinnert stark an EAs Der-Herr-der-Ringe-Spiele.

Tapfere Ritter, holde Maiden, erbarmungslose Schlachten, schmachtende Liebe: Kein Wunder, dass die blutige Saga um König Artus eine der bekanntesten Mythen der Welt wurde. Auf diesem Stoff basiert auch der neue Blockbuster von Jerry Bruckheimer, dem Maestro des Popcorn-Kinos. Sein "King Arthur" kommt im August in die Kinos – bis dahin will Konami auch das Spiel zum Film fertig haben.

Die Excalibur-Sage lebt!

Obwohl sich die Gelehrten streiten, ob König Artus tatsächlich gelebt hat, versuchen sowohl Film als auch Spiel, sich realistisch mit der Sage auseinander zu setzen – Zauberer Merlin und Wunderschwert Excalibur bleiben weitestgehend außen vor. Spielerisch erwartet euch ein Mix aus Koeis "Dynasty Warriors"-Serie und EAs Umsetzungen der "Der Herr der Ringe"-Filme. Soll heißen: unkomplizierte Action mit vielen Gegnern. Zunächst übernehmt ihr einen von sechs Charakteren, anschließend metzelt ihr euch durch beharrliches Traktieren des Feuerknopfes durch Feindeshorden.

Taktisch geschickter – und auf Dauer auch effektiver – sind jedoch spezielle Zwei- und Drei-Button-Angriffe. Auf diese Weise könnt ihr zudem Kräfte für besonders durchschlagende Combos ansammeln. Darüber hinaus hat jeder Held seine eigene Angriffsvariante: König Artus zum Beispiel kann mehrere Pfeile gleichzeitig verschießen. Mit von der Partie ist immer ein Kompagnon, auf den ihr aufpassen müsst.

Die tapferen Recken durchwandern die Levels nicht nur per pedes, sondern machen sich bisweilen hoch zu Ross auf die Reise. Dies eröffnet euch neue Kampftechniken: Entweder räumt euer Pferd die Widersacher mit gezielten Huftritten aus dem Weg oder ihr lasst es aufsteigen und rammt die Bösen in den Boden; natürlich könnt ihr auch im Sattel sitzend Pfeile abschießen oder das Schwert schwingen.

Originell ist das Ganze nicht, doch wie sagt eine alte Binsenweisheit: Besser gut geklaut als schlecht erfunden – zumal das Spielprinzip mit einem pompösen Rahmen aufgemotzt ist. Die Grafik gibt sich ebenso farbenprächtig wie detailreich, lediglich die Figuren wirken etwas grob.

➲ SWEN HARDER/MG

E3-LIVE

"Im Schatten von Metal Gear und Der Herr der Ringe"

Konami setzt mit "King Arthur" voll auf das Action-Konzept von EAs "Der Herr der Ringe"-Spiele und auf den angekündigten Kinofilm. Die E3-Besucher hat es relativ kalt gelassen – Die Vorabversion wirkt noch zu unfertig.

TENDENZ

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

E3-VORSCHAU

KING ARTHUR

GENRE	Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Krome Studios
ERSCHEINT	August 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %

König Artus wandelt auf ausgetretenen, nichtsdestotrotz sehr spaßigen Action-Pfaden.

StarCraft: Ghost

Taucht mit der terranischen Ghost-Agentin Nova ein ins StarCraft-Universum und legt euch mit Zerglingen an!

Feuer frei! Mit Ghost-Agentin Nova ist nicht gut Kirschen essen. Sie dringt meist unerkannt in feindliche Basen ein und erledigt ihre Feinde dort aus dem Hinterhalt.

Nova hangelt sich unerkannt von der Wache an dem Seil durch den Raum.

Ende 2004 kehrt eine der erfolgreichsten Spieleserien zurück. Mehr als acht Millionen Mal verkaufte sich Blizzards 1998 erschienener Echtzeitstrategie-Hit "StarCraft" auf dem PC bislang.

"StarCraft: Ghost" jedoch ist anders. Zum einen erscheint das Spiel ausschließlich auf Konsole, zum anderen verlässt Blizzard damit das vertraute Strategie-Terrain und schleicht sich auf unbekannte Taktik-Shooter-Pfade.

Heldin des Spiels ist die terranische Ghost-Agentin Nova. 20 Jahre knallhartes physisches Training und ihre techno-psychologische Ausbildung haben ihr nicht nur einen der süßesten Videospielheldinnen-Hintern beschert, sondern haben sie auch zu einer tödlichen Ein-Frau-Armee gemacht. Auf dem Schlachtfeld kann die Agentin neben ihren psionischen Fähigkeiten alle möglichen Waffen und Fahrzeuge nutzen. Standardmäßig ist sie mit einem modifizierten C-20A Canister Rifle samt Scharfschützenoptik bewaffnet. Ebenfalls im Arsenal hat sie ein Gauss-Gewehr.

Alles ist erlaubt

Bei Bedarf steigt sie aber auch mal in die typischen "StarCraft"-Fahrzeuge wie den riesigen Goliath oder den Arclite-Belagerungspanzer. Wenn alle Stricke reißen, ruft sie per Off-Site-Support um Hilfe. Damit kann sie entweder einen erweiterten Radar-Scan zur Aufklärung der Umgebung anfordern oder einen taktischen Nuklearschlag punktgenau ins Ziel lenken. Auch die Unterstützung durch Panzerverbände ist an manchen Stellen möglich.

Vor lauter Begeisterung für das bombastische Waffenarsenal darf man nicht vergessen, dass Novas Hauptaufgabe als Ghost-Agentin immer noch das unbemerkte Infiltrieren feindlicher Anlagen ist. Dazu kann sie über Mauern und Zäune klettern, sich an Seilen entlang hangeln und über Drahtseile balancieren. Besonders nützlich ist dabei Novas Fähigkeit, sich zu tarnen und dadurch fast unsichtbar zu werden.

Optisch sieht "StarCraft: Ghost" bereits sehr gut aus. Vor allem die hochauflösenden Charaktermodelle sowie die weitläufigen 3D-Welten, die zur Erkundung einladen, werden Fans der Serie sofort begeistern.

➲ **MARKUS HÄBERLEIN/TS**

E3-LIVE

"Zerglinge, zum Angriff – mit vielen pfiffigen Ideen!"

Als "StarCraft"-Spieler treibt es mir das Wasser in die Augen, wenn ich an die Rückkehr der "Starcraft"-Heroen denke. Umso schöner, dass diese Rückkehr auch noch auf der PlayStation2 stattfindet.

TENDENZ
E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

E3-VORSCHAU

STARCRAFT: GHOST

GENRE	Taktik-Shooter
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Blizzard
ENTWICKLER	Nihilistic Software
ERSCHEINT	Ende 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %

Rückkehr ins "StarCraft"-Universum: Agentin Nova legt sich mit Protoss und Zerglingen an.

Dead Rush

Wieso flüchtet man in Resident Evil eigentlich immer zu Fuß vor den Zombies? In Dead Rush rast ihr im Auto davon – doch das hilft nur bedingt.

Brenne! Nicht einmal das Feuer eures Knicklichts hält die Zombies von euch fern.

Hey, runter vom Dach, du widerwärtiges Monster! Mit Gewalt bewirbt sich die Riesenechse um den Job als Beifahrer – und lässt so schnell nicht wieder los.

Activisions "Dead Rush" gehört zu den wenigen Titeln, von denen vor der E3 überhaupt nichts bekannt war. Umso eindrucksvoller war die Premiere des Horrorspiels auf der Activision-PK.

Drive to Survive (dt.: Fahre um zu überleben), so lautet das Motto von "Dead Rush" in Anspielung auf Capcoms Survival-Horror "Resident Evil". Und die Parallelen zum Genre-König sind unübersehbar: Als Jake Walker landet ihr in Eastport, einer gottverlassenen Stadt, die von teuflischen Kreaturen, lebenden Toten und regelmäßigen Erdbeben heimgesucht wird. Ihr habt keine Ahnung was hier abgeht, erkennt aber in den Fratzen der fiesen Monster schnell böse Absichten – und greift zur Waffe.

Jetzt wird's blutig! Ihr jagt Schrotkugeln in die Menge, ohne die herumfliegenden Körperteile zu beachten. Mit eurem Knicklicht könnt ihr die Kreaturen auch in Brand stecken, doch das beeinträchtigt die Kampfkraft der Zombies und dickhäutigen Monster kaum. Immer mehr Feinde attackieren euch, ihr wehrt euch mit aller Kraft, bis ihr eure Rettung entdeckt – ein Auto.

Monster auf dem Dach

Was Jake noch nicht weiß, ahnt ihr bestimmt schon anhand unserer Screenshots: Jakes Wagen ist alles andere als der rettende Ausweg. Eine Riesenechse wirft sich auf den Wagen und klammert sich am Dach fest. Mit schnellen Lenkbewegungen versucht ihr, den blinden Passagier abzuwerfen – und freut euch dabei diebisch über die geniale Körperphysik, die euren Gast realistisch hin- und herschwingen lässt.

Das Monster reagiert auf euren Trennungsversuch mit rabiaten Faustschlägen aufs Dach. Hoppla, den Wagen müssen wir später wohl reparieren lassen. Nach einer Vollbremsung fliegt das Viech endlich runter. Jetzt dreht ihr den Spieß um, denn ein Auto kann auch eine gute Waffe sein. Mit Vollgas rast ihr auf die Monster zu – was jetzt kommt, könnt ihr euch denken!

Später sitzt ihr nicht mehr in der verbeulten Familienkutsche, sondern im Muscle Car, Van oder Panzer. Als Waffen bietet Entwickler Treyarch ("Spider-Man") euch einen Flammenwerfer, einen Raketenwerfer, eine Kettensäge, und einiges mehr.

➲ **THOMAS SZEDLAK**

E3-LIVE

"Ein Horror-Racer – wie funktioniert das denn? Bestens!"

Horrorspiel mit Autos – ein nahe liegendes Konzept, das endlich umgesetzt wurde. Die uns gezeigte Version befand sich noch im Frühstadium, trotzdem ist die Richtung klar: Krasses Gemetzel, im späteren Spielverlauf sogar im Team!

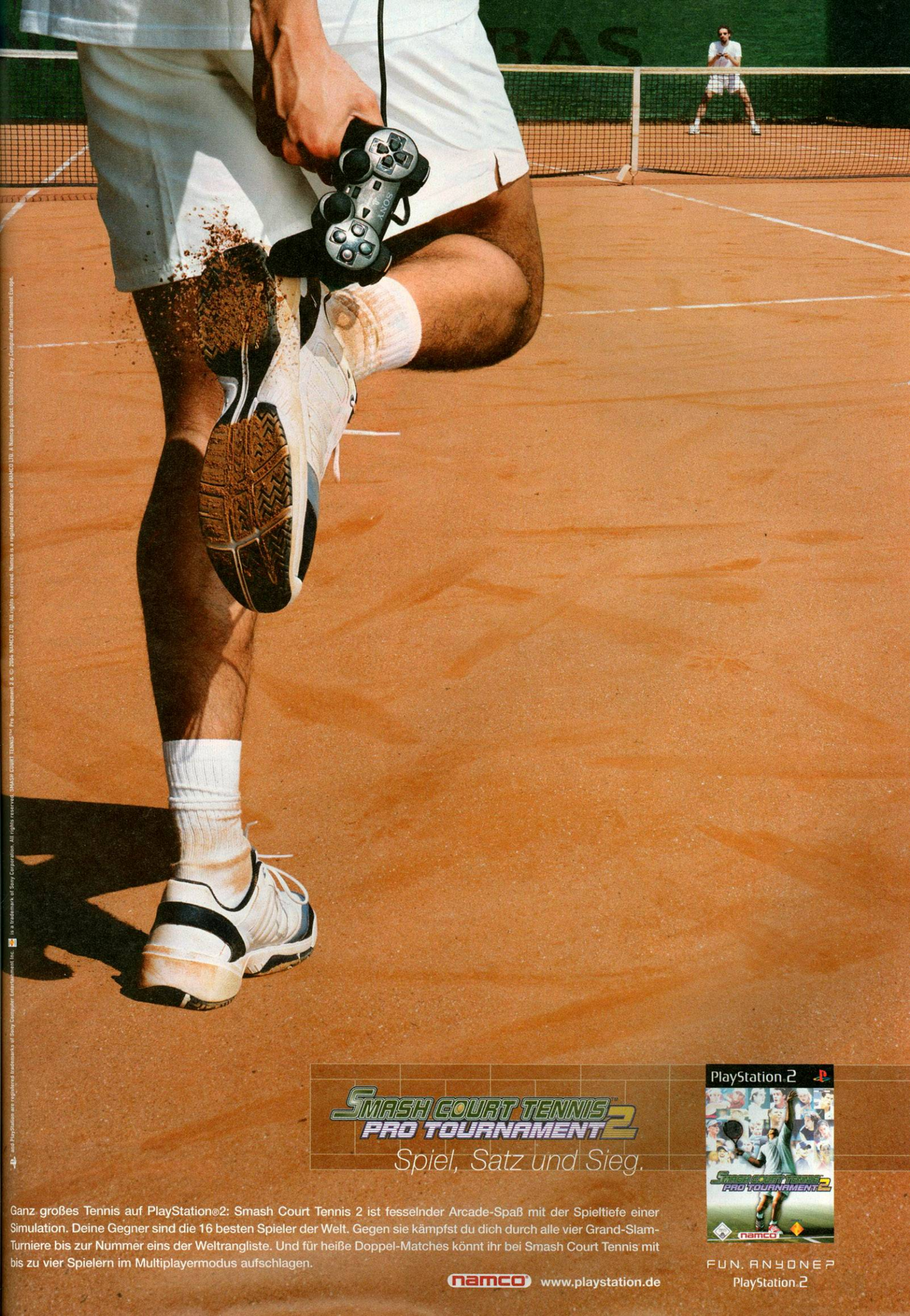
TENDENZ

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

E3-VORSCHAU

DEAD RUSH	
GENRE	Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Treyarch
ERSCHEINT	2005
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	30 %

Blutiger Survival-Horror mit toller Monsterphysik. Das Auto ist Fluchtort und Waffe zugleich – coole Idee!



SMASH COURT TENNIS™ Pro Tournament 2 & © 2004 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.

PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

SMASH COURT TENNIS™ PRO TOURNAMENT 2

Spiel, Satz und Sieg.

Ganz großes Tennis auf PlayStation®2: Smash Court Tennis 2 ist fesselnder Arcade-Spaß mit der Spieltiefe einer Simulation. Deine Gegner sind die 16 besten Spieler der Welt. Gegen sie kämpfst du dich durch alle vier Grand-Slam-Turniere bis zur Nummer eins der Weltrangliste. Und für heiße Doppel-Matches könnt ihr bei Smash Court Tennis mit bis zu vier Spielern im Multiplayermodus aufschlagen.

namco www.playstation.de

FUN. ANYONE?
PlayStation.2

ACTION
WEITERE NEUHEITEN

Auf den Demo-Displays diverser Videospiel-Hersteller stachen uns weitere Action-Perlen ins Auge.

DEAD TO RIGHTS 2

HERSTELLER: Namco
ERSCHEINT: Herbst 2004

Teil eins hat es leider nie nach Deutschland geschafft – für Dead to Rights 2 stehen die Chancen besser. Die Entwaffnungsszenen sind nun weniger brutal, das dürfte ein Grund sein. Die Grafikkulisse ist beim neuen Teil schöner geraten, sonst hat sich nur wenig geändert. **HIGHLIGHT**

NEO CONTRA

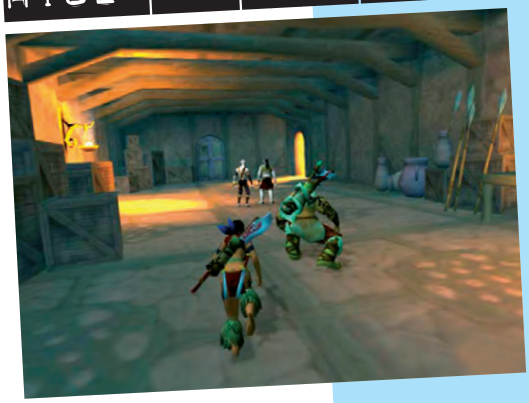
HERSTELLER: Konami
ERSCHEINT: Herbst 2004

Ballern à la carte: Nach dem prügellastigen Vorgänger Shattered Soldier besinnt sich Konami auf alte Qualitäten und lässt dem Spieler wieder etwas mehr Freiraum. Diesmal sieht man den Helden meist aus der Vogelperspektive. Der schießt nicht nur, wenn er zu Fuß unterwegs ist, sondern ballert auch von Motorrädern oder Reittieren aus. **HIGHLIGHT**

RISE OF THE KASAI

HERSTELLER: Sony
ERSCHEINT: noch nicht bekannt

Dieser Action-Titel ist der Nachfolger des in Deutschland niemals erschienenen Mark of Kri. Diesmal steuert ihr die zierliche Tati – die kleine und wesentlich agilere Schwester des Helden aus dem ersten Teil, Krieger Rau. **TOP-SPIEL**

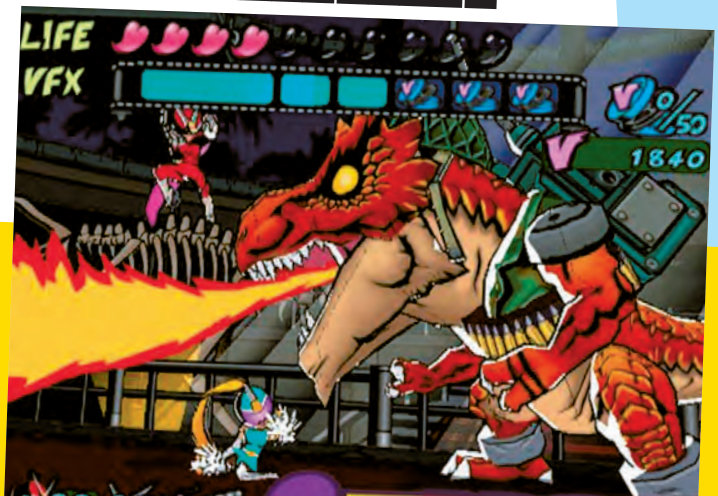


STATE OF EMERGENCY 2

HERSTELLER: VIS **ERSCHEINT: Frühjahr 2005**

Meucheln, morden plündern – alles Aktionen, die bei State of Emergency 2 an der Tagesordnung sind. Spieltechnische Neuerungen waren bislang nur wenige auszumachen. Einzig die Grafik sieht jetzt etwas schöner aus. Außerdem bricht nicht gleich eine Massenpanik aus, wenn ihr mit euren Waffen ballert. Jetzt flüchten nur die Menschen in unmittelbarer Nähe. **ECHT COOL**

VIEWTIFUL JOE 2



HERSTELLER: Capcom **ERSCHEINT: Herbst 2004**

Im neuesten Abenteuer des coolen Comic-Helden beherrscht ihr zahlreiche neue Moves, beispielsweise die Replay-FX-Power: Ihr dürft euch zudem mit einem zweiten menschlichen Mitspieler durch die kunterbunten Levels kloppen. **HIGHLIGHT**

Action-Adventure

In diesem Genre kommen sowohl Denker als auch Actionliebhaber auf ihre Kosten.

DIE TOPSPIELE 2004

"Es gibt zwar immer weniger Action-Adventures, dafür sind das dann echte Kracher!" ***Swen Harder***

Es ist schon bezeichnend, dass die Action-Adventures jedes Jahr weniger werden, aber die absoluten Highlights dennoch aus diesem Genre kommen. Heuer gab es sogar ein echtes Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen "MGS" und "San Andreas", das Konami nur deshalb für sich entscheiden konnte, weil man das Spiel bereits sehen konnte, während Rockstar das neue "GTA" nur in Form von Bildern präsentierte.

Die weiteren Genre-Vertreter hatten es da natürlich schwer, Aufmerksamkeit zu ergattern. "Prince of Persia 2" überzeugte mit toller Freibeuter-Atmosphäre, während "Headhunter: Redemption" auf ein innovatives Zielsystem setzte. Eine Überraschung gab's dann doch bei Ubisoft: Hinter verschlossenen Türen wurde das bahnbrechende "Splinter Cell 3" gezeigt. Bislang lief die Version zwar nur auf PC, aber die PS2-Fassung befindet sich schon in der Mache.

Nr. 1 Metal Gear Solid 3: Snake Eater

HERSTELLER: Konami **ERSCHEINT:** Winter **BERICHT** Seite 70

Lest alles über das neue MGS und was Erfinder Kojima zu sagen hat!

Nr. 2 Grand Theft Auto 3: San Andreas

HERSTELLER: Rockstar **ERSCHEINT:** Oktober **BERICHT** Seite 74

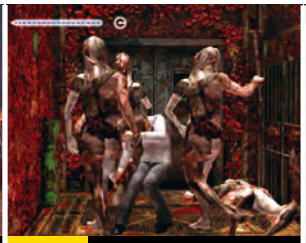
Brandneue "San Andreas"-Infos direkt aus dem Rockstar-Hauptquartier!

Nr. 3 Splinter Cell 3

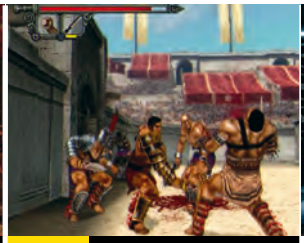
HERSTELLER: Ubi Soft **ERSCHEINT:** 2005 **BERICHT** Seite 76

Wir haben der coolen "Splinter Cell"-Präsentation beigewohnt!

Nr. 4 Prince of Persia 2



Nr. 5 Silent Hill 4: The Room



Nr. 6 Shadow of Rome

Nr. 7 Headhunter: Redemption

TITEL	Prince of Persia 2	Silent Hill 4: The Room	Shadow of Rome	Headhunter: Redemption
HERSTELLER	Ubisoft	Konami	Capcom	Sega
ERSCHEINT	Herbst	Oktober	Winter	August
BERICHT	Seite 80	Seite 86	Seite 81	Seite 86
EINSCHÄTZUNG	Die Neuauflage des Diebes-Abenteuers gehörte atmosphärisch zu den besten Spielen auf der E3.	Auf dem lauten Messestand sprang der Gruselfunke nicht ganz über – für uns bleibt es trotzdem ein Hit!	Ein spannender Titel rund um das Alte Rom. Spielt zwei Gladiatoren und klärt den Mord an Caesar auf!	Das Sega-Team Amuze hat konsequent gearbeitet und zeigte eine hervorragend spielbare Version.

METAL GEAR SOLID® 3
SNAKE EATER

PlayStation 2 E3-AWARD BEST OF E3

PlayStation 2 E3-AWARD BEST SOUND

Ein Hauch von Rambo: Snake nimmt es selbst mit raketenbestückten Kampfhubschraubern der Roten Armee auf. Wenn ihr feuert, schaltet die Kamera automatisch in die Ego-Ansicht.

Wenn Snake nicht schnell wieder festen Boden erreicht, versinkt er im Morast.

Eine typische MGS-3-Actionsequenz – hier gibt es weder Vor noch Zurück!

Keine Überraschung: Konami und MGS-Schöpfer Hideo Kojima begeisterten die Massen auf der E3 mit perfekter Inszenierung und einem tollen Stand!

Um die spielbare E3-Version von "MGS 3: Snake Eater" am großen Konami-Stand überhaupt zu finden, musste man schon genauer hinschauen. Nicht, dass man dem Erfolgsgaranten zu wenig Platz eingeräumt hätte, nein – er war einfach nur perfekt getarnt.

Zwischen Palmenblättern, Farnen und künstlicher Baumrinde waren die Monitore und Joypads schwer zu entdecken. Aber die Suche hat sich gelohnt! "Snake Eater" war schließlich das PS2-Highlight der Messe!

Im russischen Dschungel

Für die nötige Aufmerksamkeit sorgte Konami mit einem knapp fünfzehnminütigen Trailer, der ununterbrochen auf einer riesigen Leinwand gezeigt wurde: Snake sitzt zusammen mit seinem Kameraden Duke im Bauch eines amerikanischen FX-Bombers und bereitet sich auf den Absprung vor.

Kurz nachdem die Maschine die pakistanisch-russische Grenze überquert hat, stürzt er sich in die Tiefe. Sein Auftrag: Er soll dem

Naked Snake macht seinem Codenamen alle Ehre: Wunden und Narben zieren seinen Körper.

russischen Atomphysiker Sokolov helfen, auf die Seite der Amerikaner überzulaufen. Sein Wissen um eine neuartige russische Atomwaffe könnte einen Krieg zwischen den USA und der UdSSR verhindern helfen. Snake wird also unter dem Codenamen "Naked Snake" in den Dschungel nach Tselinoyarsk geschickt, um eine Basis zu infiltrieren und den inhaftierten Sokolov zu befreien.

Im Nahkampf unschlagbar

An einem Vergleich mit den Rambo-Filmen kommt "Snake Eater" nicht vorbei: Spätestens wenn Snake mit einem Geschütz auf einen russischen Kampfhubschrauber ballert, werden Erinnerungen an den die Mundwinkel verziehenden Stallone wach. Außerdem macht Teil 3 einen deutlich actionreicheren Eindruck als die Vorgänger. Zum einen fließt deutlich mehr Blut und zum anderen hat Snake einige fiese Nahkampf-Moves auf Lager.

Der Close Quarter Combat brachte die Fans auf dem Messestand zum Jubeln. Snake knöpfte sich nacheinander ein halbes Dutzend Wachen vor, ohne dass diese den Hauch einer Chance gehabt hätten. Mit seinem Messer hat er einen Gegner als lebendes Schutzschild vor sich gezwungen, ➲

"Eine Art Antikriegsspiel!"

OPM2-Interview mit dem Schöpfer der legendären "Metal Gear Solid"-Serie, Hideo Kojima.

Sind Sie es nicht langsam leid, immer dasselbe Spiel zu entwickeln?
Sicher mache ich mir viele Gedanken darüber, wie ein anderes Spiel aussehen könnte. Solange "Metal Gear" allerdings erfolgreich ist, werde ich mich wohl darauf konzentrieren. Für den Fall, dass die Serie irgendwann eingestellt wird, habe ich natürlich bereits viele Ideen für andere Spiele ausgearbeitet.

Würden Sie "Snake Eater" als Antikriegsspiel bezeichnen?
Das ist nicht einfach zu beantworten. Einerseits handelt es sich um ein Actionspiel mit Waffengewalt, doch der Hintergrund des Kalten Krieges macht es wohl zu einer Art Antikriegsspiel. Mir liegt viel daran, dass die jungen Menschen etwas über den Kalten Krieg erfahren.

Spielt MGS 3 ständig in Russland?
Nun, man sollte das nicht so genau nehmen. Die Handlung wird zum großen Teil im Bereich der pakistanischen-russischen Grenze spielen, doch der Landstrich ist fiktiv. Alligatoren und Giftschlangen gibt es dort eigentlich nicht.

Wird Teil 3 alle Storyfäden der Vorgänger zusammenführen und abschließen?
Fans der Serie werden sicher viele Fragen beantwortet, doch es wird auch einiges im Dunkeln bleiben.

Wir dürfen also weiterhin mit "MGS"-Spielen rechnen?
Solange die Serie ein Erfolg ist, wird sie sicher weitergehen. Wir arbeiten schon länger an "Metal Gear Online" und an "Metal Gear Acid" für den PSP.

Können Sie uns mehr über die PSP-Version verraten?
Ich wollte sie mir eigentlich ansehen, aber die Schlange vor dem PSP-Stand war so lange – ich hatte zu wenig Zeit *(lacht)*.

Wie nahe sind die Waffen und Fahrzeuge wirklich an den 60er-Jahren dran?
Prinzipiell haben wir uns an der Technik der 60er orientiert, doch es gibt viele Dinge, die es damals vielleicht erst als Prototypen gegeben hat. In "Snake Eater" vermischen wir absichtlich Realität mit Fiktion. Aber das kennen die Spieler ja bereits aus den Vorgängern.

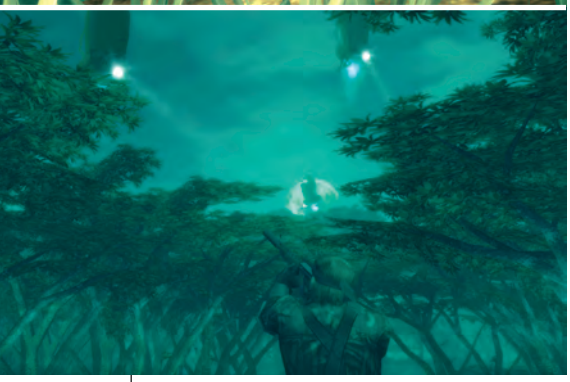
Sie sind 1963 geboren. Mitten in der Zeit des Kalten Krieges. Welche Beziehung haben Sie zum Kalten Krieg?
Natürlich habe ich als Kind davon nicht viel mitbekommen. Doch durch den Fall der Berliner Mauer habe ich mich näher damit auseinander gesetzt. Und ich hoffe, dass viele junge Leute, die "Snake Eater" spielen, beginnen, sich durch das Spiel auch ein wenig für diese politisch turbulente Zeit zu interessieren.

War die Story mit all ihren Verknüpfungen über die Jahrzehnte hinweg bereits beim ersten "Metal Gear Solid" geplant?
Nein *(lacht)*. Als Entwickler muss man einfach flexibel sein und sich darauf konzentrieren, was die Spieler wollen. Zum Glück haben wir uns immer genügend Spielraum gelassen, um die Geschichte der Serie weiterentwickeln zu können.

In letzter Zeit gab es viele Filme zu Spielen. Könnten Sie sich einen MGS-Film vorstellen?
Ich habe mit dem Gedanken gespielt, dass Hugh Jackman Snake spielen könnte, doch nachdem ich "Van Helsing" gesehen habe, muss ich darüber noch einmal nachdenken *(lacht)*.

Zurückblickend – was denken Sie über die alten "MGS"-Folgen?
Manche Spiele muss man liegen lassen – wie Wein. Andere wiederum werden einfach nicht besser, auch wenn man sie jahrelang liegen gelassen hat. Aber ich denke, zu ihrer Zeit haben die "MGS"-Spiele viel Spaß gemacht.

Worauf führen Sie den weltweiten Erfolg der "MGS"-Serie zurück?
Hm, in Japan dürfte "Metal Gear" ruhig erfolgreicher sein *(lacht)*. Aber über den Erfolg möchte ich eigentlich nicht sprechen. Darauf habe ich keinen Einfluss...



Fliegende russische Drohnen sind ständig auf der Suche nach dem Eindringling Snake.

Mit der richtigen Tarnung ist Snake selbst vor einer Ziegelmauer kaum zu sehen.

während er mit der Pistole die anderen in Schach gehalten hat – Respekt!

Auch war die erste Begegnung mit dem jungen Revolver Ocelot zu sehen. Ocelot fuchtelte dabei allerdings noch mit einer normalen Pistole herum. Nachdem Snake ihn zu Boden geworfen hat, belehrt er ihn erst einmal darüber, dass seine Schusstechnik wohl eher für den Umgang mit Revolvern geeignet sei. Wenn Naked Snake geahnt hätte, welchen Ärger dieser Hinweis seinem Nachfolger Solid einbringen wird...

Instant-Tarnung

Die Vorabversion spielt sich – trotz aller Neuerungen – wie die Vorgänger. Noch immer schaltet man mit den Schultertasten im Inventar die Gegenstände durch, während das Spiel pausiert. Das Wechseln der Tarnkleidung und der Gesichtsfarbe jedoch erfolgt über ein spezielles Menü. Dadurch wird der Spielfluss zwar immer wieder unterbrochen, Kojima versprach allerdings, dass man sich nur selten umziehen müsste.

Es wird sogar eine spezielle Tarnung für Missionen innerhalb von Gebäuden geben, mit der man Wachen in den Nahkampf zwingen kann. Später findet man auch eine feuerfeste rote Tarnung. Besonders coole Zeitgenossen dürfen auch ganz auf Tarnung verzichten und mit nacktem Oberkörper spielen. Auf dieser durchaus ansehnlichen Ansammlung von Muskeln und Sehnen werden im Laufe des Abenteuers nicht nur Narben und Wunden zu entdecken sein, sondern auch Blutegel. Diese hartnäckigen Biester saugen sich immer wieder an Snake fest und schwächen ihn.

Blutflecken auf den Klamotten senken den Tarnwert ein wenig, doch die Kleidung kann in Flüssen wieder gereinigt werden. Selbst die Witterung hat Einfluss darauf. Regnet es, ist es für die Wachen noch schwerer, ihn zu entdecken.

Neben dem Krokodilskopf, den aufmerksame Leser schon kennen dürften, werden auch wieder die aus den Vorgängern bekannten Pappkisten vorkommen. Sie werden allerdings nur innerhalb der Gebäude herumstehen – im Dschungel würden sie schließlich wenig Tarnung bieten.

Aufmerksame Wachposten

Die Wachen haben nun ein wesentlich größeres Blickfeld. Sollte Snake allerdings nicht in Blickrichtung stehen oder ist er ober- oder unterhalb ihres Sichtkegels, spielt sein Tarnwert keine Rolle. In diesem Moment ist es wichtiger, laute Geräusche zu vermeiden. Wird Snake trotzdem entdeckt, können die Wachen mit den großen Funkgeräten auf dem Rücken Verstärkungen herbeirufen.

Geheimagentin Eva setzt Snake moralisch ganz schön zu. Welche Rolle spielt sie?

Technisch rangiert "Snake Eater" auf höchstem PS2-Niveau. Der Dschungel ist sehr abwechslungsreich gestaltet und voller Leben. Ob nun Vögel, Schlangen oder Insekten – jeden Moment könnte man von einem Tier gebissen werden. Es soll sogar einen Tag- und Nachtrhythmus geben!

Absolut traumhaft ist das Intro in Spielegrafik. Hier zog Kojima alle Register. Perfekt inszenierte, cineastische Schnitte, mitreißende Titelmusik und realistische Dialoge zu atemberaubender Grafik. Kurzum – "MGS 3" wird sicher neue Maßstäbe setzen und nicht nur die Fans der Serie begeistern.

➲ SWEN HARDER

E3-LIVE

"Bester Stand, bester Trailer, bestes Spiel – eine Wucht!"

Atmosphärisch gehörte der "MGS"-Stand zu den besten. Er war ständig von euphorischen Fans belagert. Einige waren sogar so heiß auf das Spiel, dass sie kurzerhand ein Display aufbrachen und eine Version mitgehen ließen!

TENDENZ

E3-Knaller

Highlight

Topspiel

Echt cool

Ganz nett

E3-VORSCHAU

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
ERSCHEINT	Ende 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %

Damit war zu rechnen: Snake Eater ist technisch sowie atmosphärisch einer der überragenden PS2-Titel 2004.

MEGA-FUN für's Handy

NEU! unbegrenzter WAP-Download*

*** So geht's: Sende eine SMS mit "WAP" an: 87555***
Du erhältst von uns Deine Wap-Konfiguration: bitte im Handy speichern und ab gehts ins Wap!
Kosten 1,86€/Min während Verbindung zu Wap

NUR 1X BESTELLEN UND LANGE SPASS HABEN !!!

POWER PIX PAKETE

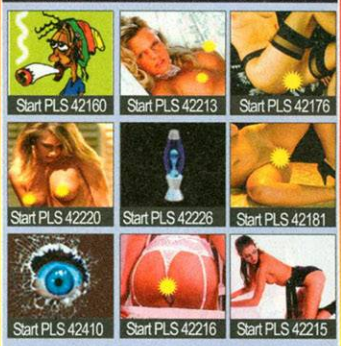
...UND VIELE MEHR!!

RINGTONE PAKETE

Start	PLS	82454	My Band
Start	PLS	82455	Suga Suga
Start	PLS	82439	Yeah
Start	PLS	82438	Left Outside alone
Start	PLS	82437	Hey Mama
Start	PLS	82436	Strong
Start	PLS	82435	Can't wait until tonight
Start	PLS	82434	Get It Together
Start	PLS	82433	Red Blooded Woman
Start	PLS	82432	Behind the sun
Start	PLS	82431	Der letzte Stern
Start	PLS	82430	Liebe ist alles
Start	PLS	82429	Toxic
Start	PLS	82428	Hungriges Herz
Start	PLS	82427	Siehst Du das genauso
Start	PLS	82426	Tough Enough
Start	PLS	82389	Du hast mein Herz...
Start	PLS	82387	Augen Auf
Start	PLS	82386	From The Inside
Start	PLS	82385	Ladys Night
Start	PLS	82316	Axel F 2003
Start	PLS	82313	Fighter
Start	PLS	81030	Das Lied vom Tod
Start	PLS	81174	Das Boot

...UND VIELE MEHR!!

MOVIE PAKETE



...UND VIELE MEHR!!

SMS-PIX PAKETE

...UND VIELE MEHR!!

Sende eine SMS mit START PLS-NUMMER an 87555*

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

Service nur für Vodafone, D1, E-Plus und O2 möglich.(E-Plus und O2 max 30 Tage) Sende Stop + ursprünglichen Bestelltext (Beispiel STOP PLS-42160) um Dein Abo jederzeit zu kündigen. 12 ct. AnbieteranteilVodafone.T-Mobil Ant. zzgl. 20ct. 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 ●●●●
82455	Suga Suga
82454	My Band
82439	Yeah
82438	Left Outside alone
82437	Hey Mama
82436	Strong
82435	Can't wait until tonight
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
82426	Tough Enough
82389	Du hast mein Herz...
82388	Welcome To My Island
82387	Augen Auf
82386	From The Inside
82385	Ladys Night
82382	Mandy
82381	Poison
82380	My Immortal
82316	Axel F 2004
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	GZSZ
82155	Cobra 11
82146	Pipi Langstrumpf
82144	Löwenzahn
82150	Insel m. 2 Bergen
82148	Captain Future
●●●●	Alltime Kult-Kracher ●●●●
81819	Mana Mana
81653	Bacardi Feeling
81041	Deutsche Hymne
81124	Smoke On The Water
81587	New York New York

NEU!

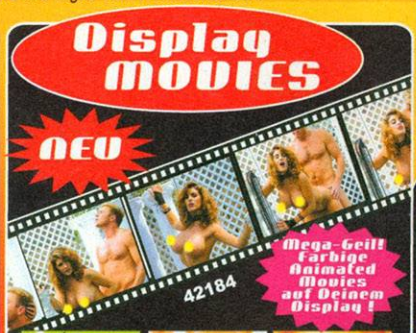
Für Alle Gängigen Nokia, Siemens, Samsung Ausserdem:Sony-Ericsson T300, T610 Sharp GX10, Panasonic GD87

Colored Logos

FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

Display Movies

NEU



FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

▲ 86688
Farbige Logos €2,99/SMS,max. €5,98 f. 2 SMS
(Vodafone Ant.zzgl.12ct/SMS. T-Mobil Ant.zzgl.20ct /SMS)

SO GEHT'S PER SMS:
SCHICK' DEN TEXT "PLS" UND DIE BESTELLNUMMER AN:
86688▲
ZUM BEISPIEL: PLS42043
(DU BESTELLST PIX NR. 42043)

...ODER BESTELLE DIREKT:
0190 856742 1,86 €/min
:0900560552 € 3.63/Min :0900902307 SFR 4,23/Min.

GIGA-GEILE COLORED PIX

Der Hit: Für alle Handys mit Farbdisplay!

*DISPLAY-CLEANER FÜR NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

NEU!

KULT-PIX MIT DEINEM NAMEN

GENIAL: Schicke einfach ein Namens-Bild an Deine Freunde: Schreibe hinter Deine Bestellung die Zielrufnummer...fertig!
Beispiel: PLS 42416 Axel 0171-123456

Produktbeispiel*

NEU!

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

Für alle Handys mit Farbdisplay

Das neue GTA eilt mit Riesenschritten auf uns zu: Hier alle neuen Infos zum Gangster-Knaller!

Millionen Spieler lecken sich die Finger danach, und es hat mit dem 22. Oktober auch schon einen festen Erscheinungstermin. Eigentlich hätte man bei einem solchen Spiel mit einer riesengroßen Präsentation rechnen können. Aber denkste: Nix gab's zu sehen in den überfüllten Hallen der E3 2004. Stattdessen rückte Hersteller Rockstar nur mit drei neuen Bildern und einer Hand voll rudimentärer Infos raus. Die aber sind dermaßen überraschend, dass allen Skeptikern schon jetzt klar sein dürfte: "San Andreas" ist weit mehr als ein simples Update der bisherigen Episoden.

Drive-by-Shooting: Die Gangs in Los Santos kennen kein Pardon. Im Stil schonungsloser Gangsta-Filme wie "New Jack City" regieren Dope und Rap den Alltag der Jugendlichen.

Appetit-Happen

Die Grundzüge der Story sind wenig überraschend: Ein neuer Hauptdarsteller, eine neue Ära (weder 80er noch Gegenwart), viel Crime und noch mehr Bandenkriege. Der neue Held Carl Johnson kehrt Anfang der Neunziger in seine Heimatstadt Los Santos zurück – eine von drei Metropolen im fiktiven Bundesstaat San Andreas. Doch statt Friede, Freude, Eierkuchen und zünftiger Familienfeste findet er Gewalt vor: Im Bandenkrieg brutaler Gangs verschafft Carl sich Respekt und verteidigt nebenbei seine Familie bis aufs Blut.

Besonders hervorzuheben sind die drei großen Metropolen, in denen Carl ums Überleben kämpft. Diese sollen mit Highways zu erreichen sein und ein sechsmal größeres Spielgebiet ermöglichen. Außerdem seid ihr für Carl verantwortlich: Sorgt dafür, dass er neue Kampftechniken erlernt, sichert durch den Kauf von Immobilien sein (meist illegales) Einkommen und spendiert ihm regelmäßig was zu essen. Wer allerdings nur immer Burger und Buletten in sich reinstopft, wird nach kurzer Zeit zu fett, um schweißtreibende Aufträge anzunehmen – also achtet auf eure Gesundheit!

E3-LIVE

"Bahnbrechende Neuerungen und viel Ironie: Her damit!"

Wir alle erwarten uns viel vom neuen "GTA", und doch hat es Rockstar mit der ersten Info-Welle geschafft, unsere Erwartungen noch klar zu übertreffen. Bis zum nächsten OPM2, wo wir ein exklusives Mega-Special präsentieren!

TENDENZ

- E3-Knaller
- Highlight
- Topspiel
- Echt cool
- Ganz nett

So sieht er aus, der neue GTA-Star: Carl Johnson kehrt nach langer Zeit zurück in seine Heimatstadt Los Santos im Staat San Andreas – und findet Chaos, Korruption und Drogen vor.

In den Ganglands von Los Santos bewegt man sich am besten unauffällig – auch mit dem Fahrrad!

Die weiteren wichtigen Neuerungen findet ihr in der Spalte "20 harte Fakten". Das war's auch schon mit den Neuigkeiten. Mehr, viel mehr gibt's nächsten Monat: Als einziges deutsches Magazin fliegen wir nach New York, sprechen mit den Machern des Spiels, zeigen euch neueste Screenshots und lassen uns in die Details der Story des Blockbusters einweihen.

Mit OPM2 seid ihr also deutschlandweit die Ersten, die nähere Infos zu "San Andreas" lesen werden. Reserviert euer OPM2 8/2004 schon jetzt – nicht dass euch jemand euer Heft vor der Nase wegschnappt. Wir sehen uns am 30.6. – in der abgefahrenen Welt von Carl, seinen Gangs und der Hölle von "San Andreas"!

➲ **THOMAS SZEDLAK/CB**

E3-VORSCHAU

GTA SAN ANDREAS

GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Rockstar Games
ENTWICKLER	Rockstar North
ERSCHEINT	22. Oktober 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	50 %

Neben "GT 4" das am meisten erwartete Spiel 2004. Alles andere als ein Top-Hit wäre eine Überraschung.

20 harte Fakten

1. San Andreas ist keine Stadt, sondern ein fiktiver U.S.-Bundesstaat.

2. Der Hauptdarsteller Carl Johnson lebte einige Jahre in Liberty City ("GTA 3") und war damals Mitglied der Gang "Orange Groove Familiy".

3. Es gibt nicht nur eine, sondern drei Städte in "San Andreas", und jede basiert auf einem realen Vorbild: San Fierro (San Francisco), Las Venturra (Las Vegas) und Los Santos (Los Angeles).

4. Die Story spielt nicht in der Gegenwart, sondern Anfang der 90er-Jahre.

5. Wer genügend Geld hat, heuert für bestimmte Aufträge eine Gang an, die einem tatkräftig hilft.

6. Eine neue Grafikroutine ermöglicht bessere Lichteffekte, realistischere Schatten und deutlich aufwändigere Umgebungsgrafiken.

7. Der Kauf von Gebäuden ist wichtig, um eigene Einnahmequellen aufzubauen (Casinos, etc.).

8. Es wird für Fans der Serie jede Menge Referenzen an Charaktere bisheriger "GTA"-Episoden geben.

9. Man kann jetzt schwimmen, Rad fahren und zwei Waffen gleichzeitig halten.

10. Bei Feuergefechten soll es eine neuartige "Impact Animation" geben; der Getroffene sinkt dadurch realistisch in sich zusammen.

11. Es gibt jetzt Rollenspiel-Elemente: Ein "Stamina Meter" zeigt an, wann man besser etwas essen sollte. Wer nur Fast Food isst, wird fett und kann mangels Fitness einige Aufträge nicht bewältigen.

12. Es gibt deutlich mehr Angriffs- und Zweikampfmanöver.

13. Wer knappp bei Kasse ist, kann sein Konto durch riskante nächtliche Einbrüche aufbessern.

14. Die Story ist stärker verzweigt; so kann man in Nebenmissionen neue Fähigkeiten erlernen, die einem die Hauptmissionen vereinfachen.

15. Die Intelligenz der Stadtbewohner und Gegner wird deutlich erhöht; sie reagieren nun auf eigene Aktionen.

16. Der Soundtrack besteht wieder aus Radiostationen verschiedenster Musikrichtungen (u.a. Rap).

17. Das wird Anfänger freuen: Ein dynamischer Schwierigkeitsgrad richtet sich nach den Leistungen der Spieler.

18. Auf Highways pendelt man zwischen den drei Städten hin und her.

19. Jede der drei Städte in "San Andreas" ist so groß wie "Vice City (dt)".

20. Im nächsten Heft berichtet OPM2 DEUTSCHLAND-EXKLUSIV: Mehr Infos, mehr Bilder, mehr Hintergründe!

Splinter Cell 3

Kaum hat Pandora Tomorrow das Licht der Welt erblickt, präsentiert Ubisoft schon die dritte Splinter-Cell-Episode.

Tod von oben: Sam lässt sich von der Decke hängen und bricht der Wache das Genick.

Sam erklimmt einen Leuchtturm. Das Interaktionsmenü oben rechts zeigt "Grab NPC" an. Das bedeutet, dass ihr die Wache am Bein packen und in den Abgrund zerren könnt.

Völlig überraschend stellte der französische Publisher auf der E3 den dritten Teil der Stealth-Action-Serie "Splinter Cell" vor. Zwar entstammten die gezeigten Ausschnitte der PC-Version, doch eine PS2-Umsetzung ist geplant.

Terroristenschreck

Die Handlung wird weitestgehend noch unter Verschluss gehalten. Wir wissen lediglich, dass die Bedrohung diesmal von Nordkorea ausgehen wird. Im Gegenzug hat man uns bereits viele neue Bewegungen und Aktionsmöglichkeiten vorgeführt.

Der Topspion kann sich nun mit den Beinen an einem Rohr an der Decke festhalten und einer Wache, die unter ihm vorbeiläuft, blitzschnell das Genick brechen. Hat er einen Gegner von hinten in den Würgegriff genommen, kann er ihn mit einem Tritt über den Rand eines Abgrunds befördern. Das funktioniert auch aus einer anderen Position heraus: Hängt Sam an der Kante eines Vorsprungs und tritt über ihm ein Gegner an ihn heran, greift er das Opfer bei den Füßen und zieht es von der Plattform.

Besonders spektakulär war die plötzliche Attacke in einer asiatisch anmutenden Wohnung mit Papierwänden: Auf einer der Wände zeichnet sich die Silhouette eines dahinter stehenden Mannes ab. Sam pirscht sich von der anderen Seite an und greift flink wie eine Klapperschlange durch die Papierwand, umklammert den Gegner und bricht ihm das Genick – heftig!

Die Bewegungen des lautlosen Killers sind nun alle schneller und eleganter als gewohnt, Sam wirkt dadurch noch gefährlicher. Auch die neue Fähigkeit, Türen gewaltsam einzutreten, ist ein Beispiel hierfür.

Für die geselligen Geheimagenten unter euch gibt es ebenfalls erfreuliche Nachrichten: "Splinter Cell 3" wird einen Kooperations-Modus für zwei Spieler beinhalten, in dem ihr bestimmte Missionen zusammen mit einem Partner absolviert.

Das Besondere hierbei sind die Team-Moves: Beispielsweise lässt der eine Spion den anderen auf seine Schultern steigen, damit dieser auf eine höher gelegene Plattform klettern kann. Anschließend reicht der obere Spion ein Seil hinab zieht seinen Kollegen zu sich hinauf.

➲ MARKUS HÄBERLEIN/CG

E3-LIVE

"Sam Fisher geht diesmal noch rigoroser zu Werke"

Die neuen Aktionen, der Koop-Modus und die Spitzengrafik haben uns tief beeindruckt. Auch Sams Verwandlung in einen noch brutaleren Einzelkämpfer hat uns gefallen. Bleibt die Frage, wie die PS2-Version aussehen wird.

TENDENZ
- E3-Knaller
- Highlight
- Topspiel
- Echt cool
- Ganz nett

E3-VORSCHAU

SPLINTER CELL 3

GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft
ERSCHEINT	2005
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	30 %

Fiesere Attacken, neue Waffen und konkurrenzlos gute Grafik sorgen schon jetzt für Jubelschreie.

JET LI
RISE TO HONOUR
THE ONE WHO IS MOST HONOURABLE
IS ALSO THE MOST DEADLY.
Exklusiv auf PlayStation®2: Jet Li in einem Martial-Art-Thriller der Superlative.
Mit spektakulärem 360°-Kampfsystem und Action-Szenen von und mit dem Meister selbst.
www.risetohonour.com
FUN. ANYONE?
PlayStation.2

Champions: Return to Arms

Neue Helden braucht das Land: Eines der optisch attraktivsten PS2-Spiele kehrt mit noch mehr Monstern und noch mehr Levels zurück!

Vah Shir bei der Arbeit: Die Katzenmenschen sind eine neue spielbare Rasse.

Pfui, Spinne! Die ekligen Krabbler gehören immer noch zu den schaurig-schönsten Monstern des Spiels. Mit ihren klebrigen Netzen hindern sie die Spieler am Weglaufen.

In der Regel folgen Fortsetzungen einem bewährten Strickmuster: Man nehme das erfolgreiche Konzept des Vorgängers, würze es mit neuen Levels und Spielfiguren, gebe ein paar eklige neue Monster hinzu und poliere die Optik ein wenig auf – fertig ist der neue Hit!

Mehr von allem

Ähnlich verhält es sich mit "Champions: Return to Arms", dem Nachfolger von "Champions of Norrath". Die Story knüpft nahtlos an die des Vorgängers an: Innoruuk, der Gott des Hasses, wurde vernichtet und die Bruchstücke seines Körpers wurden über Norrath verteilt. Eure Aufgabe besteht jetzt darin, die Teile zu sammeln und vor den Anhängern des Gottes zu verbergen.

Der Spielablauf hat sich, verglichen mit dem des Vorgängers, kaum geändert: Ihr prügelt und zaubert euch in der Schräg-von-oben-Perspektive durch die Levels, erledigt Monster, bergt zahlreiche Schätze und Rüstungen und stuft nebenbei euren Helden hoch. Neue Spezialfähigkeiten und Zaubersprüche helfen euch dabei.

Doppelte Erfahrung

Waren die Helden beim Vorgänger auf 40 Erfahrungsstufen beschränkt, könnt ihr nun die 80er-Marke erreichen. Alle Spielfiguren aus dem ersten Teil lassen sich importieren. Veteranen steigen also gleich mit Level 40 ein und haben dennoch rund 50 Stunden Spielzeit vor sich – Neueinsteiger, die mit Level 1 beginnen, dürfen locker mit 100 Stunden rechnen. Dabei wird allerdings wie beim Vorgänger davon ausgegangen, dass man das Spiel bis zu dreimal in verschiedenen Schwierigkeitsgraden durchspielt. Nur so erreicht man das Level-Limit und findet alle Gegenstände. Neu ist auch die spielbare Rasse der Vah Shir. Diese Katzenwesen ziehen als Berserker durch die Welt und schwingen in jeder Hand eine mächtige Axt.

Wir hoffen, dass das Spiel noch dieses Jahr erscheint. Der erste Teil kommt wegen technischer Probleme erst dieser Tage in den Handel. Diese Schwierigkeiten sollten jedoch bis zum Erscheinen des zweiten Teils behoben sein, so dass einem pünktlichen Release eigentlich nichts im Wege steht.

➲ **MARKUS HÄBERLEIN/TS**

E3-LIVE

"Ist das jetzt frech oder ist das ein Meisterwerk?"

"Das ist doch?", "Ist es nicht!", "Ist es doch!"... "Return to Arms" ist fast identisch mit dem Vorgänger. Mehr Levels, neue Story und Helden – das war's. Das mag man nun frech finden oder toll. Ich finde es toll. Glaube ich...

TENDENZ

- E3-Knaller
- Highlight
- Topspiel
- Echt cool
- Ganz nett

E3-VORSCHAU

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

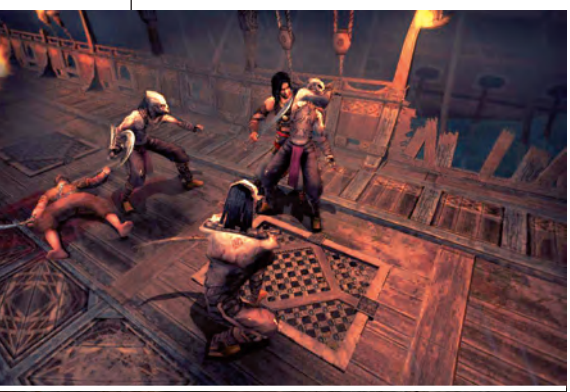
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Sony Online Entertainment
ENTWICKLER	Snowblind Studios
ERSCHEINT	2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %

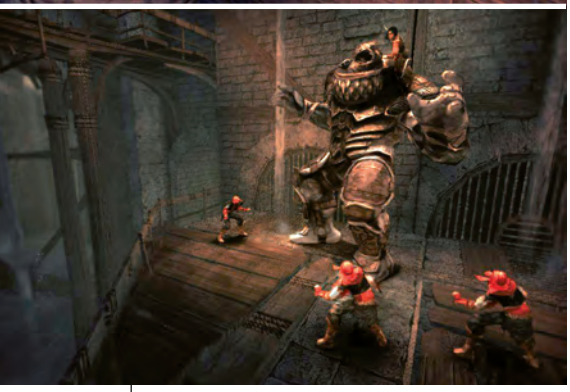
Fortsetzung eines der schönsten PS2-Spiele. Hebt die Levelgrenze für Helden von 40 auf 80 an.

Mashed © 2004 Empire Interactive Europe Ltd. in the UK, Europe and/or other countries. Designed and developed by Supersonic Software Limited. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved.

Prince of Persia 2

Düster, geheimnisvoll, actiongeladen: Ubisofts Märchenprinz legt in Teil zwei das Saubermann-Image ab – und gewinnt deutlich an Attraktivität.





Auf dem Rücken des Goliaths hängend erreichen wir seinen verwundbaren Kopf.

Während einer Seeschlacht kämpft der Prinz auf einem Schiff gegen düstere Geisterkrieger. Mit etwas Geschick lassen sich die angreifenden Unholde in hohem Bogen über Bord werfen.

Ernüchterung macht sich breit beim Prinzen aus Persien: Als er am Ende von "Sands of Time" die Zeit zum Anfang seines ersten Abenteuers zurückdrehte, ermöglichte er damit einem verbannten Dämonen die Rückkehr in unsere Welt. Dieses bösartige Ungeheuer legt nun ziemlich undankbar das Reich unseres tapferen Helden in Schutt und Asche.

Erfahrene "Prince of Persia"-Veteranen stellen sich die Frage, wie der Prinz in seinem neuen Abenteuer die Zeit beherrschen soll – schließlich hatte er den Dolch der Zeit mit dem Ende des ersten Abenteuers an Prinzessin Fahra zurückgegeben. Zum Dank erhielt er von ihr ein Amulett, das den magischen Sand der Zeit enthält. Und damit ist das Amulett in "Prince of Persia 2" für unseren Helden überlebensnotwendig: Der Prinz kann den Dämon nämlich nur dann in seine Schranken weisen, wenn er in die Vergangenheit reist und dort verhindert, dass der Sand der Zeit erschaffen wird.

Neue Heldenkräfte

Der Weg bis zu diesem Ziel ist steinig. Glücklicherweise beherrscht der Prinz unzählige neue Kampftechniken: Jetzt kann er seine Gegner durch die Luft schmeißen oder an der Wand entlang laufen und ihnen aus dieser ungewöhnlichen Position den Kopf abschlagen.

Überhaupt lassen sich Hiebwaffen im neuen Abenteuer wesentlich vielseitiger einsetzen: So kann der Prinz damit in Tücher oder Segel stechen, um dann in bester Piraten-Manier elegant nach unten zu gleiten. Was die Kämpfe betrifft, haben die Programmierer erneut ganze Arbeit geleistet. Jetzt fordern größere Bossgegner das ganze Können des Spielers. Einem haushohen Goliath muss der Prinz beispielsweise so lange auf die Fersen schlagen, bis dieser in die Knie geht – erst dann erreicht der Held den verwundbaren Kopf des Ungetüms.

Ubisoft hat die Grafik-Engine deutlich optimiert: Ruckler treten so gut wie gar nicht mehr auf. Die detailreichere Grafik-Kulisse in "Prince of Persia 2" wirkt bedrückender als in Teil eins: Palmen oder Gebüsch gibt's kaum noch, über der Kulisse liegt ein rostbrauner Farbton. Ein absoluter Atmosphäre-Leckerbissen – prima gemacht, Ubisoft!

➲ MARKUS HÄBERLEIN

E3-LIVE

"Spannendes Abenteuer aus Tausendundeiner Nacht"

Derart sprachlos wie bei der Präsentation von "Prince of Persia 2" war ich schon lange nicht mehr. Besonders faszinierte mich, dass auch alle anderen Zuschauer in den Bann gezogen wurden – ich glaube, das wird ein echter Knaller.

TENDENZ
- E3-Knaller
- Highlight
- Topspiel
- Echt cool
- Ganz nett

E3-VORSCHAU

PRINCE OF PERSIA 2	
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %

Stimmungsvolle Fortsetzung mit zahlreichen Verbesserungen – jetzt hat der Prinz Massenmarkt-Appeal.

Shadow of Rome

Toll trieben es die Alten Römer: Um seinen Vater zu retten, betritt Elitesoldat Agrippa die blutige Gladiatoren-Arena.

Fliegen im Kolosseum die Fetzen, tobt der Mob: Wo Kraftprotz Agrippa hin schlägt, rührt sich so schnell nichts mehr. Deutschlands Sittenwächter reiben sich schon jetzt die Hände.

Octavius ist ein Meister im Täuschen und Tarnen – falls nötig, kann er aber auch töten.

Man schreibt das 710. Jahr seit der Gründung Roms. Das Leben in der dekadenten Stadt geht seinen gewohnten Gang – Brot und Spiele. Doch am späten Vormittag verbreitet sich plötzlich eine unfassbare Botschaft wie ein Lauffeuer: Der mächtige Imperator Caesar wurde ermordet! Die Bevölkerung gerät in Panik. Krawalle erschüttern die Stadt. Unschuldige werden massakriert, Häuser verwüstet. Erst Tage später gelingt es dem Senat, die Ordnung in der Stadt wieder halbwegs herzustellen.

O tempora, o mores

Aber nicht alle beruhigen sich: Der eben von der Front zurückgekehrte Soldat Agrippa muss mit Schrecken erfahren, dass sein Vater der Verschwörung beschuldigt wird und vom Sieger der kurz bevorstehenden Circusspiele hingerichtet werden soll. Zusammen mit seinem besten Freund Octavius und der Gladiatorin Claudia versucht er, die Ermordung zu verhindern.

Capcoms "Shadow of Rome" präsentiert sich als gewitzte Genre-Mischung, in der ihr abwechselnd in die Sandalen von Kraftprotz Agrippa und in die des gerissenen Octavius schlüpft. Die beiden Freunde unterscheiden sich nicht nur äußerlich, auch in spielerischer Hinsicht ist Abwechslung Trumpf: Während Agrippa reichlich derbe Gladiatorenkämpfe und Wagenrennen besteht, setzt Octavius seine grauen Zellen ein und kommt schleichend und Puzzles lösend der Intrige auf die Spur.

Für "Shadow of Rome" ist niemand geringeres als Keiji Inafune verantwortlich, seines Zeichens Schöpfer von Blauknilch Megaman und der allseits beliebten "Onimusha"-Reihe. Nachdem ein pseudohistorisches Setting schon bei den genannten Samurai-Abenteuern gut angekommen war beim Publikum, geht er in diesem Action-Spiel noch einen Schritt weiter.

Übernatürliche Elemente scheinen bei "Shadow of Rome" ganz zu fehlen, dafür begegnen wir Geschichts-Prominenz wie eben Gaius Julius Caesar. Die deutsche Version erscheint übrigens erst Anfang 2005, angesichts der extrem blutigen Arena-Kämpfe ist aber mit der ein oder anderen Zensurmaßnahme zu rechnen.

➲ **MARKUS HÄBERLEIN/TN**

E3-LIVE

"Der angenehm andere Story-Ansatz gefällt."

Schwitzende Kerle, blutiger Sand und schwere Waffen wechseln sich mit spannenden Adventure-Einsätzen und anspruchsvollen Schleich-Missionen ab. Das gefällt nicht nur mir, was die umlagerten Demo-Displays bewiesen.

TENDENZ

- E3-Knaller
- **Highlight**
- Topspiel
- Echt cool
- Ganz nett

E3-VORSCHAU

SHADOW OF ROME

GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Capcom
ENTWICKLER	Capcom
ERSCHEINT	Anfang 2005
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %

Agrippa in Colosseo est: Genau das Richtige für Fans mittelalterlicher Action und frustrierte Latein-Schüler.

Forgotten Realms: Demon Stone

Drei Helden – eine Mission: Die Programmierer von Der Herr der Ringe: Die zwei Türme liefern ein phantastisches Action-Rollenspiel ab.

Mit seinem starken Blitzzauber erledigt der Magier einen aufdringlichen Gegner.

Während sich Illius und Rannek diesem Bossgegner zum Kampf stellen, macht sich Rogue unsichtbar, um den mächtigen Unhold von hinten zu überraschen.

Was die Stormfront Studios anpacken, wird zu Gold – zumindest auf der PS2. Bereits mit "Der Herr der Ringe: Die zwei Türme" zeigten die findigen Entwickler, wie brillant ein Videospiel auf Sonys Konsole aussehen kann. Basierend auf einer weiterentwickelten Grafiktechnologie geht es im neuen Werk der amerikanischen Programmierer mit Schmackes zur Sache. Aber keine Angst: "Forgotten Realms: Demon Stone" bietet weitaus mehr als stumpfes Gemetzel.

Vielseitiges Helden-Trio

Der Spieler zieht mit drei Charakteren in die Schlacht zwischen denen er jederzeit per Knopfdruck wechseln kann. Da wäre als erstes die Diebin Rogue, die sich an bestimmten Stellen unsichtbar machen kann und die Gegner hinterrücks überwältigt. Zweiter im Bunde ist der Magier Illius, der seinen Widersachern mit mächtigen Blitzen das Leben schwer macht oder seine Freunde mit einem Zauberspruch heilt. Die dritte Heldenfigur ist fürs Grobe zuständig: Der Kämpfer Rannek weiß geschickt mit seinem tödlichen Breitschwert umzugehen.

Die Demo-Mission war in verschiedene Abschnitte unterteilt. Zuerst mussten wir mit Rogue unsichtbar von einer Deckung zur nächsten schleichen und anschließend in einem spektakulären Kampf mit gebündelter Heldenkraft einen geflügelten Dämon besiegen. Die jeweilige Kameraperspektive ist dabei festgelegt – tote Winkel oder hektische Wechsel von einer Ansicht zur nächsten traten nicht auf.

Bereits in diesem kurzen Kampf wurde deutlich, dass die Helden in "Forgotten Realms: Demon Stone" ausgeklügelte Schlagkombinationen beherrschen. Bei der Level-Grafik setzen die Stormfront Studios noch eins obendrauf: Neben detaillierten Oberflächentexturen sind auf dem geschliffenen Steinboden sogar filigrane Reflexionen zu sehen und die Umgebung spiegelt sich in den polierten Rüstungen der Charaktere wider.

➲ **MARKUS HÄBERLEIN**

E3-LIVE

"Brachiales Grafik-Feuerwerk mit Rollenspiel-Tiefgang."

Leider wurde diese Perle nur an wenigen Displays präsentiert – war aber auf alle Fälle die Spielzeit wert. Wer hier den Controller in die Hand nahm, legte ihn so schnell nicht wieder zur Seite. Mein persönlicher Überraschungshit!

TENDENZ

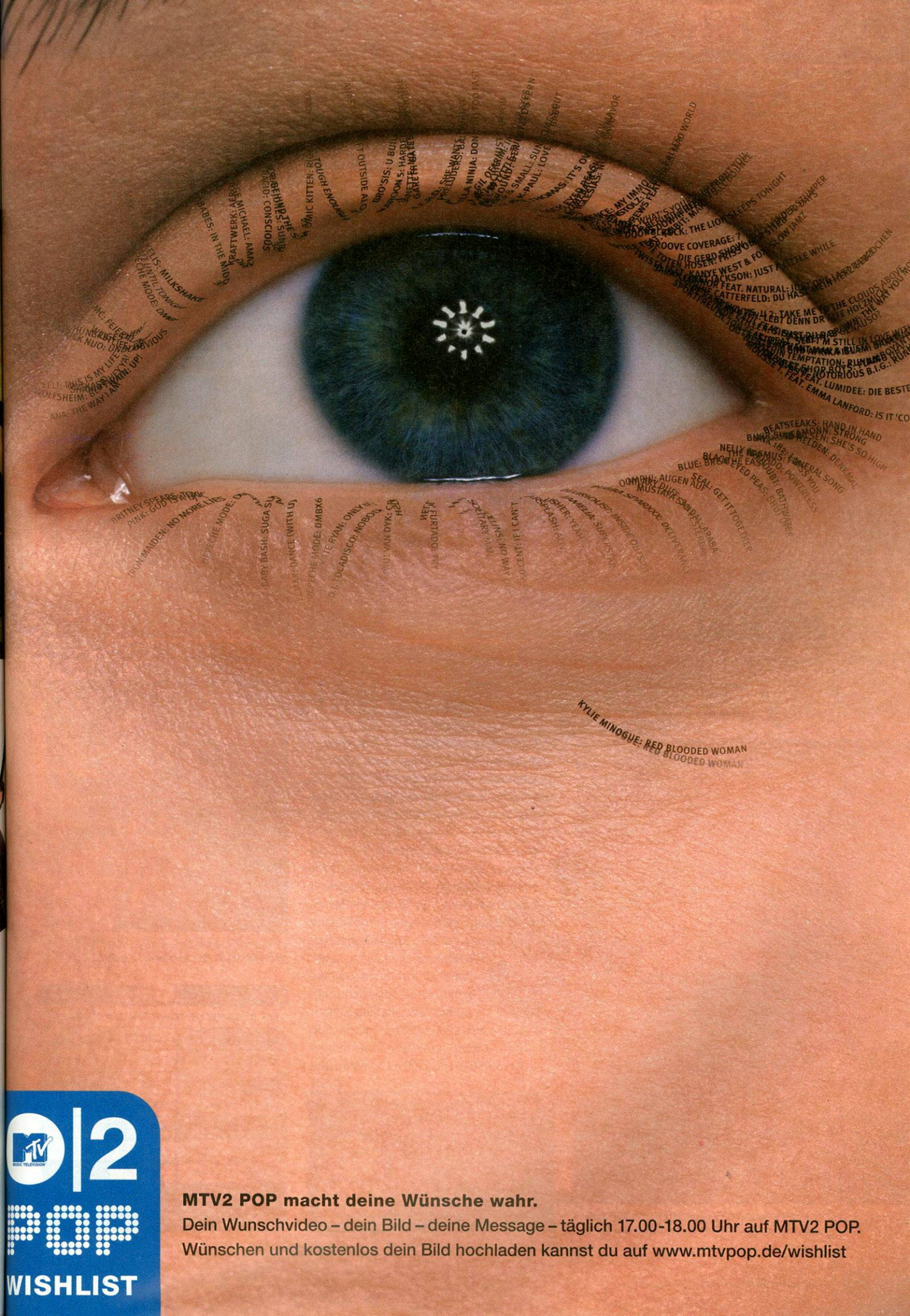
E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

E3-VORSCHAU

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

GENRE	Action-Rollenspiel
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Stormfront Studios
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %

Action-Rollenspiel mit genialer Grafik – sogar die Fähigkeiten der Helden lassen sich ausbauen.



MTV 2 POP WISHLIST

MTV2 POP macht deine Wünsche wahr.

Dein Wunschvideo – dein Bild – deine Message – täglich 17.00-18.00 Uhr auf MTV2 POP.
Wünschen und kostenlos dein Bild hochladen kannst du auf www.mtvpop.de/wishlist

Death by Degrees

Meistens umzingeln euch die Gegner. Schnarchnasen gehen hier schnell baden.

Nina Williams ist die ultimative Killerin. Moment mal, Nina Williams? Ist das nicht die aus...? Genau, das aus der "Tekken"-Serie bekannte Prügelweib hat in der Hauptrolle des Action-Adventures "Death by Degrees" als Undercover-Agentin die Aufgabe, eine tödliche Waffe aus den Händen einer terroristischen Organisation zu stehlen. Die Story setzt zeitlich vor dem ersten "Tekken"-Teil an und handelt unter anderem von den Ereignissen, die Nina motiviert haben, am Iron-Fist-Turnier teilzunehmen. Weitere "Tekken"-Charaktere wie Anna Williams und Heihachi tauchen ebenfalls auf.

Durch das 360-Grad-Kampfsystem habt ihr bei Benutzung beider Analog-Sticks mehrere 100 Möglichkeiten, eure Hand- und Feuerwaffen Gewinn bringend einzusetzen. Neuartig ist das Critical-Hit-Zielsystem: Erhöht ihr Ninas Konzentrationsanzeige, könnt ihr einen Röntgen-Modus nutzen, um die Knochen und die inneren Organe eurer Widersacher zu verletzen.

Bis Nina an interessanten Schauplätzen wie einem luxuriösen Kreuzfahrtschiff ihre Gegner zu Boden streckt oder lautlose Schleichaufgaben erledigt, müssen wir noch bis nächstes Jahr warten. ➲ SH

E3-LIVE

TENDENZ

Da es bei Namco dieses Jahr kein Highlight zu sehen gab, blieb für "Death by Degrees" doch viel Platz. Die Resonanz war dennoch bescheiden, was wohl an der kniffligen Steuerung lag.

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

E3-VORSCHAU

DEATH BY DEGRESS

GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Namco
ERSCHEINT	1. Quartal 2005
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	30 %

"Tekken"-Braut Nina Williams geht fremd – mit einem spannenden Action-Abenteuer mit packendem Gameplay.

Sly 2: Band of Thieves

Waschbär Sly Raccoon sorgte Anfang 2003 für Aufsehen, als er in einem grandiosen Hüpfabenteuer (89% im OPM2 02/2003) das gestohlene Familienbuch zurückholte. Sony kündigte nun für Winter 2004 den Nachfolger "Sly 2: Band of Thieves" an.

Der Meisterdieb begibt sich diesmal auf die Suche nach den Überresten von Clockwerk, Slys Widersacher und Erzfeind aus der Cooper-Sippe. Gemeinsam mit seinem Team startet Sly die Suche nach den fehlenden Teilen – er muss verhindern, dass Clockwerk jemals wieder zusammengebaut werden kann. In den zurückliegenden eineinhalb Jahren hat der schlaue Waschbär einiges dazugelernt: So springt er jetzt einfach von Dach zu Dach und schleicht sich noch unauffälliger an seine Feinde heran. Die abwechslungsreichen Abenteuer sind eingebunden in eine Handlung mit überraschenden Wendungen und einer spannenden Dreiecksromanze. Sie führen euch an schöne Cel-Shading-Schauplätze wie Paris, Prag, Indien und Kanada. Nach unseren bisherigen Eindrücken haben sich die Grafiker nahezu selbst übertroffen: Fett! ➲ SH

PlayStation 2 – Das offizielle Magazin
E3-AWARD
FUNNIEST OF E3

Indien ist einer der herrlich gezeichneten Schauplätze, an die der Waschbär reist.

Nur nicht auffallen. An den Wachen schleicht ihr euch am besten vorbei.

E3-LIVE

TENDENZ

Für ein Jump'n'Run im Comic-Look erfuhr "Sly 2" doch überraschend viel Zuspruch. Die fehlerfreie Grafik lockte wohl nicht nur Fans des Diebesabenteuers vor die Sony-Bildschirme.

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

E3-VORSCHAU

SLY 2: BAND OF THIEVES

GENRE	Jump'n'Run
ALTER	frei
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Sucker Punch
ERSCHEINT	Winter 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	50 %

Unsere Prognose ganz ohne Glaskugel: Ende des Jahres steht uns ein fantastischer Jump'n'Run-Hit ins Haus.

Catwoman

In diesem Sommer turnt die schöne Halle Berry als Catwoman durch den gleichnamigen Kinostreifen, während Electronic Arts die agile Heldin auf der PlayStation 2 die Krallen ausfahren lässt.

Aus der Third-Person-Perspektive führt ihr die Rächerin im knappen Lederdress durch die optisch sehr atmosphärische Metro City. Da Katzen keinen Krach mögen, greift ihr nicht auf Feuerwaffen zurück, sondern verlasst euch auf eure Peitsche. Mit diesem Allzweckmittel löst ihr kleine Rätsel, schwingt euch behände umher und entwaffnet eure Gegner. Im Nahkampf bedient ihr euch des eleganten brasilianischen Kampfstils Capoeira und klopft Angreifer mit vernichtenden Combos weich. Als waschechte Superheldin macht ihr euch zudem praktische Spezialfähigkeiten zu Nutze. Werdet ihr beispielsweise von mehreren Schurken angegriffen, löscht ihr kurzerhand das Licht. Während die Bösewichter anschließend orientierungslos umhertappen, schaltet ihr bequem einen nach dem anderen aus, da ihr als Katzenfrau natürlich auch im Dunkeln ganz vorzüglich sehen könnt.

"Catwoman" machte auf der E3 einen sehr guten Eindruck, besonders grafisch konnte der Titel trotz relativ kurzer Entwicklungszeit schon auf ganzer Linie überzeugen. Freut euch drauf. ➲ **MH/FK**

Wenn Catwoman die Peitsche schwingt, haben ihre Feinde nichts zu lachen.

Die Chancen auf den Titel der schönsten Spieleheldin 2004 stehen nicht schlecht.

E3-LIVE — **TENDENZ**

Catwomans PS2-Debüt entwickelt sich prächtig. Die coole Heldin sieht nicht nur klasse aus, sondern macht mit ihren akrobatischen Moves selbst dem "Prince of Persia" Konkurrenz.

E3-Knaller | Highlight | **Topspiel** | Echt cool | Ganz nett

E3-VORSCHAU

CATWOMAN	
GENRE	Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA UK
ERSCHEINT	August 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %

Kein Lizenzschrott: "Catwoman" überzeugt mit schickem Düster-Look und einer sehr vielseitigen Heldin.

Destroy all Humans

PlayStation.2 E3-AWARD BEST INNOVATION

THQ setzt eine nicht ganz alltägliche Videospielidee um und erntet dafür prompt unseren Innovations-Award. In "Destroy all Humans" schlüpft ihr in die Hülle eines fiesen und schlecht gelaunten Aliens, das es sich zum Ziel gesetzt hat, die ganze menschliche Rasse zu vernichten.

Die riesige Großstadtkulisse erinnert dabei frappierend an die von "Grand Theft Auto". Allein die Vorgehensweise, die den Spieler zum Ziel führen soll, unterscheidet sich deutlich von jeder anderen des Genre-Königs. Das Alien ist nämlich in der Lage, die Gedanken der Menschen zu lesen. Mit den dadurch gewonnenen Informationen beeinflusst der Außerirdische die ahnungslose Bevölkerung. Außerdem kann der blauhäutige Besucher die Gestalt fast aller Lebewesen annehmen.

Einzige Voraussetzung: Er muss die Gedanken der betreffenden Person schon einmal gelesen haben. Schlägt das Vorhaben einmal fehl, ballert der Marsmann mit seinem Blaster wild durch die Gegend oder lässt aufdringliche Humanoide per Telekinese davonfliegen. Wird's ganz brenzlig, steigt das Alien in sein Ufo ein und legt die ganze Stadt aus der Luft in Schutt und Asche. Hört sich spaßig an? Ist es auch! ➲ **MH**

E3-VORSCHAU

DESTROY ALL HUMANS	
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Pandemic
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %

Innovatives und witziges Action-Adventure, das mit unzähligen neuen Spielideen aufwartet.

E3-LIVE — **TENDENZ**

Selten war ich bei einem Spiel so skeptisch – aber noch seltener wurde ich so positiv überrascht. Wer eine völlig neue Spielerfahrung sucht, der sollte dieses Spiel im Auge behalten.

E3-Knaller | **Highlight** | Topspiel | Echt cool | Ganz nett

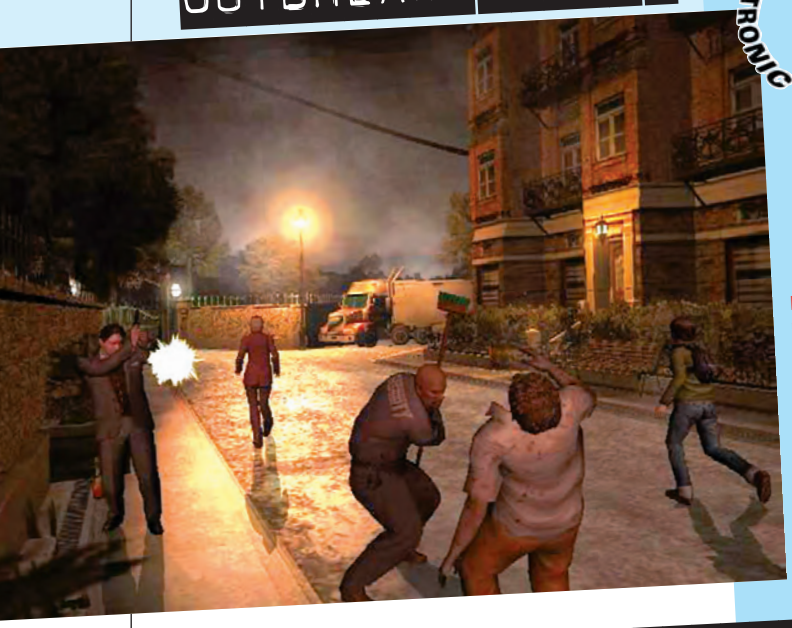
Mit speziellen geistigen Fähigkeiten liest das Alien die Gedanken der Menschen.

ACTION-ADVENTURE

WEITERE NEUHEITEN

Wer gerne mit Knarre oder Schwert auf Monsterjagd geht, darf sich auf die nächsten Monate freuen!

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE 2



HERSTELLER: Capcom
ERSCHEINT: 2005

Das neue PS2-Resi war leider auf der E3 nicht zu sehen, auch gab es keine neuen Infos dazu. Capcom arbeitet allerdings fieberhaft daran, den Online-Modus zumindest im zweiten Teil auch für Europa möglich zu machen und die Festplatte noch besser zu unterstützen. **HIGHLIGHT**

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

HERSTELLER: Capcom
ERSCHEINT: Juli 2004

Jetzt dauert es nicht mehr lange, bis das dritte Onimusha endlich auch bei uns erscheint. Für die nächste OPM2-Ausgabe haben wir daher einen ausführlichen Bericht inklusive Interview mit Produzent Kenji Inafune geplant. Für die europäische Version hat er bereits einige Änderungen versprochen! **HIGHLIGHT**

X-MEN LEGENDS

HERSTELLER: Activision
ERSCHEINT: Herbst 2004

Ein echter Kracher für Multiplayer-Fans scheint das actionbetonte Legends aus dem X-Men-Universum zu werden. Mit bis zu vier Mutanten gleichzeitig macht ihr euch auf, die Welt zu retten. Die Cel-Shading-Grafik bietet schöne Animationen und coole Effekte bei der Darstellung der X-Men-Superkräfte. **ECHT COOL**

HEADHUNTER: REDEMPTION

HERSTELLER: Sega **ERSCHEINT: August 2004**

Hersteller Amuze hat sich für die E3 noch einmal richtig ins Zeug gelegt und eine fast fertige Version gezeigt. Alle Levels waren sowohl mit Leeza-X als auch mit dem männlichen Helden Jack Wade spielbar und haben hervorragende Eindrücke hinterlassen. Den ausführlichen Test gibt es wahrscheinlich in der übernächsten OPM2-Ausgabe. **TOPSPIEL**

SILENT HILL 4: THE ROOM

HERSTELLER: Konami **ERSCHEINT: Oktober 2004**

Natürlich ist es nicht einfach, zwischen Horden lärmender Messebesucher das beklemmende Horror-Flair von Silent Hill 4: The Room zu vermitteln. Trotzdem gab es auf der E3 genügend Neugierige, die die neue Ego-Perspektive und die drei spielbaren Levels am Stand mit dem Einbauküchen-Look ausprobieren wollten. **HIGHLIGHT**

Sportspiele

Wer der sportlichen Betätigung am liebsten mit zwei Händen frönt, ist hier goldrichtig.

DIE TOPSPIELE 2004

"Die Platzhirsche machen den Wettkampf in diesem Herbst unter sich aus." ***Thomas Szedlak***

Das Angebot an Konsolensport war in diesem Jahr überschaubar. Im American-Sports-Bereich – also NBA, NHL und NFL – tummeln sich mit EA Sports und Sega ("ESPN"-Serie) nur zwei ernst zu nehmende Kontrahenten. Deren Games sind aber von höchster Qualität, so dass es schwer fällt, zum jetzigen Zeitpunkt bereits Favoriten zu finden.

Richtig spannend wird's im Herbst auf dem Fußball-Rasen, "FIFA 2005" spielt sich prächtig, während vom neuen "PES 4" nur ein paar News zu hören waren. Eine feste Bank ist seit Jahren "Tony Hawk's", Neversoft hat sich auch dieses Mal feine Neuerungen ausgedacht. Ein Überraschungshit kommt von Konami: Die Japaner zeigen mit "Rumble Roses" nicht nur ein grafisch spektakuläres und im wahrsten Wortsinne "versautes" Wrestlingspiel (Stichwort: Schlammcatchen!), sondern auch eines, das mächtig Spaß macht!

Nr. 1 FIFA Football 2005

HERSTELLER: EA **ERSCHEINT:** Herbst 2004 **BERICHT** S. 88

Das neue "FIFA" hat sich spielerisch merklich weiterentwickelt.

Nr. 2 Pro Evolution Soccer 4

HERSTELLER: Konami **ERSCHEINT:** Oktober 2004 **BERICHT** S. 92

Auf der E3 wurden einige coole Verbesserungen enthüllt.

Nr. 3 Rumble Roses

HERSTELLER: Konami **ERSCHEINT:** Nov. 2004 **BERICHT** S. 89

Endlich ein Wrestling, das sich so dynamisch spielt wie ein Prügler.

Nr. 4 Tony Hawk's Underground 2

Activision

Ende 2004

Seite 90

Noch intensiverer Story-Modus, neue Moves und ein Classic-Modus für "Pro-Skater"-Fans.

Nr. 5 NBA Live 2005

EA

Oktober 2004

Seite 92

Mit authentischen Superstar-Moves und einer nochmals verbesserten Grafik so spektakulär wie nie zuvor.

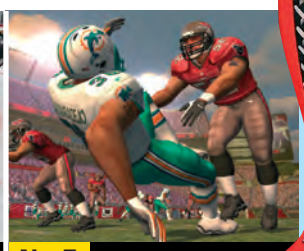
Nr. 6 ESPN NHL 2005

Sega

Ende 2004

Seite 92

Mehrspieler-Minigames, perfekte TV-Präsentation und Online-Liga inklusive Ergebnis-Live-Ticker.



Nr. 7 Madden NFL 2005

EA

August 2004

Seite 92

Specialmoves gibt's nun auch, außerdem einen Franchise-Modus mit News-Radiosendung.

TITEL
HERSTELLER
ERSCHEINT
BERICHT
EINSCHÄTZUNG

FIFA Football 2005

FIFA wird immer besser! Hinter verschlossenen Türen spielten wir ein Match gegen den Produzenten Danny Isaac – und waren positiv überrascht.

FIFA mit mehr Dynamik: Der Verteidiger grätscht einen Schuss ab.

Fokus auf Details: Trikot und Hose von Thierry Henry (rechts) glänzen. In den zahlreichen Großaufnahmen kommt die erneut verbesserte Wahnsinnsgrafik voll zur Geltung.

Nach der Wandlung vom Action-Fußballspiel hin zur ernsthaften Simulation hat "FIFA Football" mit einigen Problemen zu kämpfen: In wichtigen Punkten wie der Spieldynamik oder der Spieler-Intelligenz hinkt man dem Kontrahenten "Pro Evolution Soccer" gehörig hinterher. Das Team um den englischen Produzenten Danny Isaac befindet sich allerdings auf dem richtigen Weg – und kommt seinem Ziel, "Pro Evolution Soccer" vom Thron zu stoßen, immer näher.

Match gegen den Macher

Wir trafen Danny Isaac in einem Konferenzzimmer auf der E3 und ließen uns dort die neueste "FIFA"-Version ausführlich präsentieren. Was sofort auffiel: Das direkte Passspiel funktioniert besser, die Bälle wandern schneller durch die eigenen Reihen. "Daran haben wir lange gefeilt, um das Spiel dynamischer zu machen", erklärt Danny Isaac. "First Touch" nennt EA die Fähigkeit, den Ball weiterzuspielen, ohne ihn zunächst annehmen zu müssen. Das beherrscht "PES" zwar schon seit Jahren – doch egal, bei "FIFA 2005" geht's jetzt auch und das steigert den Spaßfaktor deutlich.

Weitere Verbesserung: Abhängig von Spielerposition und der zur Verfügung stehenden Zeit gelingen eure Aktionen besser oder schlechter. Hat euer Flügelläufer zum Beispiel Zeit, vor dem Flanken in den Strafraum zu blicken, dann kommt sein Zuspiel genauer als im Bedrängnis durch einen Gegenspieler.

Auch das "Momentum" spielt in der neuen Version eine wichtige Rolle: Ein Abwehrspieler reagiert jetzt mit einer realistischen Verzögerung auf Aktionen, ihr könnt ihn also durch eine Körpertäuschung austricksen, wobei hier Werte wie Reaktionsgeschwindigkeit eine wichtige Rolle spielen.

Wir hielten es nicht für möglich, doch EA hat die Präsentation nochmals verbessert: Kameraeinstellungen und Ausleuchtung entsprechen nun eins zu eins einer Sportübertragung in der Glotze – faszinierend. Bei den Spielern stimmen die Proportionen (war ja nicht immer so...) und ihre Gesichter wirken fast fotorealistisch. Auch die Zahl der Animationen wurde deutlich erhöht, so dass Zweikämpfe noch realistischer wirken.

➲ THOMAS SZEDLAK

E3-LIVE

"Spielerische Fortschritte und perfekte Präsentation!"

Liebe "PES"-Freaks, ich weiß, ihr seid skeptisch, aber dieses Jahr bläst "FIFA" zum Gegenangriff. Spielerisch nähert sich EA immer mehr der Konami-Referenz an – optisch ist man meilenweit voraus.

TENDENZ

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

E3-VORSCHAU

FIFA FOOTBALL 2005

GENRE	Sport
ALTER	frei
HERSTELLER	EA
ENTWICKLER	EA Canada
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %

Die Präsentation wurde perfektioniert, und auch spielerisch setzt "FIFA" zum Favoritensturm an.

Rumble Roses

PlayStation 2 Das offizielle Magazin – E3-AWARD – SEXIEST OF E3

Konamis anregendes Frauen-Wrestling hat mehr Sex-Appeal als jedes andere Spiel. Nicht nur wegen der Schlammcatchen-Sauerei...

Tut's schon weh? Sexy Cowgirl Dixie hat die gut gebaute Reiko fest im Griff. Im fertigen Spiel soll es über zwanzig Prügelbräute geben – wir können es kaum erwarten, alle kennen zu lernen.

Schweinerei: Beim Schlammcatchen bleiben die Bikinis nicht lange Ariel-rein.

Gefällt euch das Nachtprogramm auf DSF? Dann ist Konamis abgefahrenes Weiber-Wrestling euer Ding. Bevor der Kampf beginnt, bringen die sexy Render-Mädels die Zuschauer mit tollen Shows in Extase. Die bezaubernde Aisha z.B. räkelt sich geschmeidig am Boden, zaubert einen Spagat über die Kamera und zeigt neckisch ihren weißen Stringtanga.

Ganz anders das texanische Rasseweib Dixie. Im gescheckten Cowgirl-Outfit und mit sympathischen Pölsterchen an den richtigen Stellen ist Dixie eine wahre Sexbombe. Highlight: Hängt die Gegnerin in den Seilen und holt Dixie zum "fatalen Schlag" aus, zupft sie vorher noch ihren Schlüpfer aus der Pospalte – es muss ja alles sitzen...

Toll: Der Spielspaß kann mit dem Sex-Appeal mithalten. Die Spielmechanik erinnert an Prügelspiele Marke "Tekken", Schläge werden ohne die "Smackdown"-typische Verzögerung ausgeführt. Dabei bleibt die Steuerung angenehm einfach. Kinderleicht animiert ihr die Mädels zu spektakulärer Bein- und Faustakrobatik, die ihr garantiert noch nie gesehen habt.

Tamtam im Schlamm

In LA durften wir auch das Schlammcatchen ausprobieren: In ihren sexy Bikinis stürzen sich die Matsch-Mädels ins Gefecht. Schon nach wenigen Sekunden trieft die Brühe von den halb nackten Körpern. Während der Schlamm noch nicht so gut aussieht, gefallen uns die Mädels super. Sie sind flüssig und realistisch animiert. Auch die vielfältig gestalteten Zuschauer sorgen für Stimmung, grölen bei gelungenen und buhen bei besonders fiesen Aktionen.

➲ **THOMAS SZEDLAK**

E3-LIVE

"Sexy Wrestling: So macht Schlammcatchen Laune!"

Grölende Jungs, wann immer wir an den Displays vorbeiliefen. Thematik, Aufmachung und Spielbarkeit sind gleichermaßen herausragend. Danke Konami, die "rumpelnden Rosen" haben mich etwas vom Messestress abgelenkt.

TENDENZ

- E3-Knaller
- **Highlight**
- Topspiel
- Echt cool
- Ganz nett

E3-VORSCHAU

RUMBLE ROSES

GENRE	Wrestling
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	KCE Tokyo
ERSCHEINT	November 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %

Harte Schläge, weiche Körper: Fulminantes Frauen-Wrestling, äußerst spektakulär und super sexy.

Tony Hawk's Underground 2

Jetzt dreht Neversoft richtig ab: Das Skateboard-Spiel mutiert zur Zerstörungsorgie, bietet aber auch einen Classic-Modus.

Das sind wir! Mit der Spraydose sprüht ihr euren Tag an den Pfeiler.

Alter, ist der cool, Mann! Headphone auf den Ohren, Baggypants um die Beine und ein lockerer Balanceakt auf dem Hydranten.

Wie schon im letzten Jahr ging Neversoft bei dieser E3 wieder unter die Geheimniskrämer und zeigte den neuen "Tony" nur hinter verschlossenen Türen. Dafür könnt ihr euch ebenso wie 2003 wieder aufs OPM2 verlassen: Wir durften "THUG 2" zwar nicht spielen (das war niemandem erlaubt!), waren aber bei einer Präsentation von Neversoft-Präsident Joel Jewett dabei.

Zerstörungsorgie mit Tony

In "Underground 2" dreht sich alles um die "Welt-Zerstörungs-Tour": In dem Story-Modus bekriegen sich zwei Teams, angeführt von Tony Hawk und Bam Magera (Viva La Bam). Beide Teams müssen in der ganzen Welt destruktive Aufgaben erfüllen. Mit einem Tony- oder Bam-Tag auf der Brust skatet ihr bis nach Europa, rollt über Asphalt in Deutschland, Spanien, Russland und vier weiteren Ländern.

Unterwegs geht's ganz schön ab: In einer Szene hüpft ihr über ein brennendes Ölfass. Euer Brett fängt Feuer, was euch aber nicht weiter stört. Ein paar Meter weiter wartet eine Kanone auf eure heiße Sohle. Zisch, Kawumm – schon liegt ein Fabrikgebäude in Schutt und Asche!

Dank neuer Moves könnt ihr jetzt Tag-Sticker an Wände pappen und bei zuschaltbarer Zeitlupe Tricks auf Fehler untersuchen. Mega-Kombos locken mit dem ultimativen Highscore. Im Editor könnt ihr jetzt alles selber basteln: Logo, Skate-Sticker, Skater, Parks, Decks, Tricks und vieles mehr.

Zwei Spiele in einem: Auf Drängen vieler Fans wurden sechs Levels der Vorgängerserie "Tony Hawk's Pro Skater" aufgepäppelt und in den Classic-Modus gepackt – zusammen mit dem Zwei-Minuten-Timer, den Zielen S-K-A-T-E, einem geheimen Tape und einem Highscore. So kommen Retro-Liebhaber zusätzlich in den Genuss einiger alter Games im neuen Gewand.

Online-Gaming steht ganz oben auf der Fun-Liste: Ihr dürft sogar zwei Teams bilden und den Clan-Gedanken erstmals in einem Skate-Spiel umsetzen.

Neversoft baut auf das Grafikgerüst des Vorgängers, das mit deutlich mehr Objekten, einer besseren Fernsicht und verfeinerten Animationen aufgemotzt worden ist.

➲ THOMAS SZEDLAK/PR

E3-LIVE

"Alt und neu – dieses Spiel dürfte jeden Fan erfreuen"

Den langen Gesichtern von Leuten, die nicht in die "Tony"-Präsentation durften, standen die erstaunten Blicke der Eingeweihten gegenüber. Neversoft führt den filmähnlichen Ansatz fort, vergisst dabei aber nicht die alten Fans.

TENDENZ
E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

E3-VORSCHAU

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2: WORLD DESTRUCTION TOUR

GENRE	Trendsport
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Neversoft
ERSCHEINT	Ende 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	50 %

Härter, schneller, umfangreicher: "Tony" wird zum Abenteuerspiel mit nostalgischem Classic-Modus.

Millionengewinne** im monatlichen Gesamtwert bei täglichem Handyspaß per SMS*

EINFACH PER SMS ANMELDEN !

Über 300 Gewinnspiele jeden Monat
WIR spielen für Sie ... SIE GEWINNEN !

Luxuspreise pur... z.B. Autos, Häuser, Reisen, Handys, Computer, Geldgewinne, Spielekonsolen, digitale Kameras, Roller, Schiffe, Gameboys, Plasma TVs, wertvolle Uhren, Notbooks u.v.m.

...tzt sofort GARANTIERT gewinnen !

...en Teilnehmertag eine Überraschung auf Ihr ...dy + gratis 10 super Gewinnspieleintragungen

...nden Sie eine SMS mit "GEWINN PLA" an die

SMS an → **86688******

...er wählen Sie einfach die 01908-49115***

...glich mitmachen? ..."START GEWINN PLA" an

SMS an → **87555***

1x PER SMS ANMELDEN → 100% GEWINN GARANTIE

*Sie erhalten einmalig jeden Teilnahmetag eine n SMS-Witz aufs Handy und zusätzlich eine ** kostenfreie Eintragung in jeweils 10 Gewinnspiele (mit "START GEWINN PLA" an 87555 sogar im Tagesabo) zur automatischen Teilnahme. Mit Teilnahme bestätigen Sie ausdrücklich Ihr Einverständnis zur Weitergabe IhrerAdressdaten an die Gewinnspielbetreiber zwecks Marketing und Gewinnbekanntgabe. *** 1,86 Eur./min. Handy und Internet Zu-...ang notwendig. * Im Abo max 1 SMS / 1,99 Eur /Tag. **** 2 SMS je 2,99 (5,98)Eur. Gewinne werden vom Veranstalter mitgeteilt und übersendet. Um das Abo zu kündigen senden Sie einfach 'STOP Gewinn PLA' an die 87555. ...indestteiln. Alter 18 J. Die abgeb. Preise stellen Beisp. von Internetgewinnspielen dar. Vdf Ant. 12ct. .bzw. 18ct/sms (T-Mob. Ant. zzgl. 20ct) Teilnahme ausschließlich gemäß unserer AGBs (s.u. http://1a . game-server . cc / mail)*

...ende "GIRLS" per SMS an 84064

...nahme ab 18. J., max. 1,99/SMS (inkl. 12ct Vodafone Anteil, zzgl. 20 cent T-Mobil Anteil) animierter Operatorchat

...repaid Karte leer ? Kein Bock auf Tel.-Gebühren ?

GRATIS TELEFONIEREN !

...als Anrufer aus allen Handynetzen, Telefon-...zellen und dem deutschen Festnetz . . .

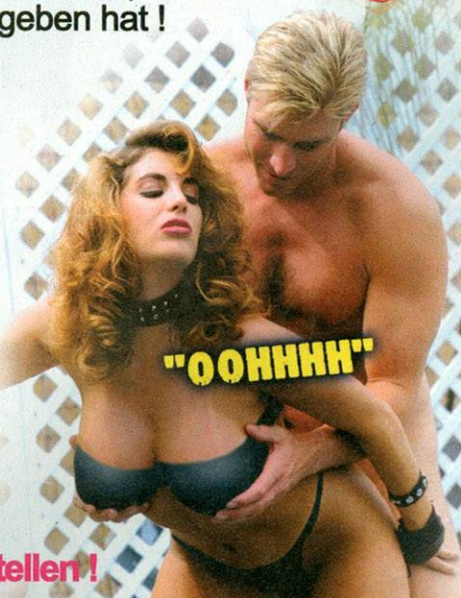
0800 -77.55 + Vorwahl + Rufnummer

...Vor die gewünschten Rufnummer einfach 0800 77.55 ...wählen. Beispiel für ein R-Gespräch (der Angerufene ...zahlt) nach Hamburg : 0800 77.55 + 040 + Rufnummer

SEXY SOUNDS FÜRS HANDY ?

Die geilsten Klingelgeräusche, die Dein Handy je von sich gegeben hat !

36054	Sex, Sex, Sex
36057	Orgasmus lang
36014	Sado - Maso
36021	Gang Bang Party
36058	Wilde Nonne
36059	Lesben freizügig
36004	Hardcore
36060	Schulhofgeflüster
36061	verdorbene Luder
36062	derbe Alte beim Sex
36063	Blutjunge Verführerin
36064	Flotter Dreier
36055	Asiatische Versuchung
36065	Strenge Erzieherin
36066	Geile Klassenlehrerin
36067	Super Orgasmus
36068	Zartes Vorspiel
36020	Volles Gerammel
Total witzig :	
36040	Rülpsen
36050	Furzen
36056	Kotzen
36001	Klospülung



Jetzt per SMS bestellen !

" RRE " + Leerzeichen + Bestellnummer an die

→ **86688***

Bestellung wird per WAP bereitgestellt. Bitte schaue in Deiner Bedienungsanleitung nach, ob Dein Handy für Sounds geeignet ist.. Bestellung ab 18 Jahre.

* Ab sofort max. 2 SMS a 2,99/SMS ,SMS 12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS , zzgl. 20 ct. T-Mobil Anteil/SMS

SPORT

WEITERE NEUHEITEN

Fussi, Hockey, Basketball: OPM2 verrät, was es im Sportspiel-Genre noch Interessantes zu sehen gab.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

HERSTELLER: Konami
ERSCHEINT: Oktober 2004

Pro Evolution Soccer 4 wurde in LA nicht gezeigt, OPM2 hat aber trotzdem brandheiße News. Konami will von den wichtigsten europäischen Ligen Lizenzen erwerben. Freistoßtricks sind nun möglich, während der Gegner die Anzahl der Spieler in der Mauer bestimmt. Außerdem sollen endlich Schiris auf dem Platz sein und die Trikots der Spieler sollen nach und nach dreckig werden. **HIGHLIGHT**

NBA LIVE 2005

HERSTELLER: Electronic Arts
ERSCHEINT: Oktober 2004

Die Freestyle-Control ist zurück. Mit dem rechten Analog-Stick dribbelt ihr um den Gegner herum, macht Mega-Dunks und holt euch in der Verteidigung geschickt den Ball. Die Grafik ist schlichtweg atemberaubend. Außerdem ist NBA Live 2005 das erste Basketballspiel, das Sonys Netzwerkadapter auch in Europa unterstützt. **TOPSPIEL**

ESPN NHL 2005

HERSTELLER: Sega
ERSCHEINT: Ende 2004

Das neue Sega-Eishockey bietet Bilder aus der Kabine, von den Zuschauerrängen und von den Ice-Girls – die ESPN-Präsentation ist sehr professionell. Es gibt Multiplayer-Minigames, online spielt ihr in Ligen und verfolgt im Live-Ticker die Ergebnisse der anderen Matches. **HIGHLIGHT**

MADDEN NFL 2005

HERSTELLER: EA **ERSCHEINT: August 2004**

Madden NFL feiert seinen 15. Geburtstag mit einer neuen Hit-Stick-Steuerung. Wie auch in anderen EA-Sports-Spielen steuert man mit dem rechten Stick Spezialbewegungen. Außerdem wurde die Präsentation im weiten Rund und unten auf dem (Kunst-)Rasen deutlich verbessert. Der Franchise-Mode wird durch eine Radiosendung mit News und Storys über euer Team interessanter. **TOPSPIEL**

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

HERSTELLER: EA **ERSCHEINT: Herbst 2004**

PS2-Tiger können jetzt den Platz gestalten und als Oldie Marke Arnold Palmer oder Jack Nicklaus auf der Legenden-Tour spielen. Es gibt acht neue Lizenz- und zwei neue Fantasiekurse: macht, mit den alten, insgesamt 14 Golfplätze. **ECHT COOL**

Rennspiele

Adrenalin pur! Gefahren wird hier mit allem, was einen kräftigen Motor hat.

DIE TOPSPIELE 2004

"Fast jeder wichtige Hersteller hat zumindest einen Hochkaräter im Programm." ***Swen Harder***

Trend 1 (erfreulich): Im Vergleich zum Vorjahr ist das allgemeine Niveau deutlich angestiegen. Fast alle großen Hersteller haben eine Perle im Programm oder sind dabei, sich im Rennspielgenre ein festes Standbein zu schaffen. Angesichts der Verkaufszahlen der "Gran Turismo"-Serie ist das auch kein Wunder. Unterschiedlich ist bloß die Herangehensweise: Während es nur Konami direkt mit "GT 4" aufnimmt, tummeln sich die anderen lieber im Funracer-Genre.

Trend 2 (eher unerfreulich): Außer Autos waren weit und breit keine motorisierten Vehikel zu finden. Keine Jetskis, keine Skibobs, keine Weltraumgleiter – noch nicht mal im Zweiradbereich war etwas zu entdecken. Die nähere Zukunft könnte also ein wenig eintönig werden. Ob wirtschaftliche Zwänge oder die mangelnde Kreativität der Entwickler der Grund sind, lässt sich nur schwer beurteilen.

Nr. 1 Gran Turismo 4

HERSTELLER: Sony **ERSCHEINT:** Oktober **BERICHT** Seite 94

Die E3 machte klar: Als Rennsimulation nach wie vor unerreicht!

Nr. 2 Burnout 3

HERSTELLER: EA **ERSCHEINT:** September **BERICHT** Seite 100

In Sachen Rasanz, Grafik und spektakuläre Crashes die Referenz!

Nr. 3 Need for Speed: Underground 2

HERSTELLER: Ubi Soft **ERSCHEINT:** Herbst **BERICHT** OPM2 6/2004

Großer Name, gewaltiges Potenzial, aber wenig war zu sehen.

Nr. 4 Colin McRae Rally 2005

Nr. 5 Midnight Club 3: DUB Edition

Nr. 6 Flat Out

Nr. 7 Formel 1 2004

	Nr. 4	Nr. 5	Nr. 6	Nr. 7
TITEL	Colin McRae Rally 2005	Midnight Club 3: DUB Edition	Flat Out	Formel 1 2004
HERSTELLER	Codemasters	Konami	Empire Interactive	Sony
ERSCHEINT	Herbst	Frühjahr 2005	Winter	Juli
BERICHT	Seite 98	Seite 96	Seite 100	Seite 100
EINSCHÄTZUNG	Auf was darf man mehr gespannt sein? Karriere- oder Online-modus? Wir warten auf beides.	Cool, cooler, Midnight Club: Der dritte Teil dreht sowohl an der Style- als auch an der Qualitätsschraube.	Besetzt die Nische zwischen Offroad-Rennen und Unfallorgie, dargereicht in exzellenter Grafik.	Nicht nur wegen der Exklusivlizenz kommt man als F1-Fan nicht um dieses Spiel herum.

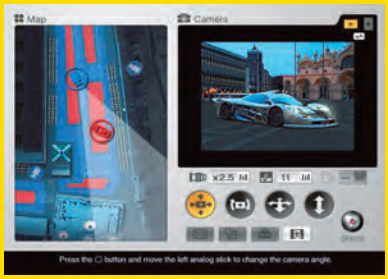
Gran Turismo 4

PlayStation 2 E3-AWARD BEST GRAPHICS

Mit Vollgas ins Blitzlichtgewitter: Auf der E3 gab Sony neue Details zu den Spielmodi preis – Rennen fahren ist nicht euer einziger Job!

Die Spielmodi im Überblick:

- **GT-Career-Simulation-Modus:** Der "GT"-Klassiker. Ihr startet mit einem schwachbrüstigen Auto und müsst über 200 Turniere hinweg Geld scheffeln, um Tuningteile oder schnellere Autos zu kaufen. Mit Siegen schaltet ihr neue Strecken und Fahrzeuge für den Arcade-Modus frei. Neu sind Style-Wettbewerbe, bei denen es mehr auf schöne Drifts als auf die Platzierung ankommt.
- **GT-Photo-Modus:** Die Überraschung! Im Photo-Modus vereint "Gran Turismo"-Chef Kazunori Yamauchi seine beiden Leidenschaften Fotografie und schnelle Autos. Ihr fahrt zu vorgegebenen Stellen auf einem der 50 Kurse oder bereist eine der 16 eigens dafür erstellten Örtlichkeiten. Fahrzeug hübsch drapieren, diverse Filter und Linsen auswählen und auf den virtuellen Auslöser drücken. Die Bilder könnt ihr abspeichern, zu Slideshows arrangieren, online austauschen oder per USB-Drucker in der Auflösung 1280 x 1024 ausdrucken.



McLaren auf dem Markusplatz: Das erste Bild vom innovativen Photo-Modus.

- **GT-Online-Modus:** Er kommt! Erstmals dürft ihr bei einem "GT" auch online antreten. Bis zu sechs Piloten balgen sich auf den Pisten um den Sieg, eine Chat-Funktion ist natürlich integriert.
- **GT-Arcade-Modus:** Der Basis-Modus: Im Karriere-Modus freigespielte Strecke wählen, freigespieltes Fahrzeug aussuchen und los geht's – wahlweise gegen Computerfahrer, einen Freund oder einfach gegen die Uhr.

Mit einem Mazda RX-8 düsen wir mit Vollgas über eine lange Gerade. Der von riesigen Neon-Leuchtreklamen dominierte Kurs von Hongkong wurde erst vor kurzem bekannt gegeben.

Gut ein Jahr ist es her, dass Sony auf der E3 2003 "Gran Turismo 4" erstmals der Öffentlichkeit präsentierte und eine spielbare Demo-Version parat hatte. Die Monate vergingen, doch viel ist seitdem nicht passiert. Hier mal ein neuer Screenshot, da ein zusätzlicher Infoschnipsel – wirklich bahnbrechend Neues wurde kaum bekannt. Selbst die "Prologue"-Version, die seit kurzem im Handel ist, gab kaum Aufschluss darüber, was den Rennspielfan wirklich erwarten wird. Es musste also eine weitere E3 kommen – erst jetzt können wir Näheres zu "GT 4" enthüllen.

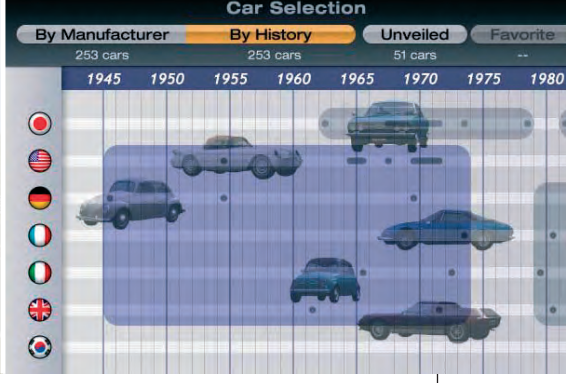
Nur 15 Millimeter daneben

Am meisten waren wir auf die Bekanntgabe der neuen Spielmodi gespannt, zumal es hier eine faustdicke Überraschung zu vermelden gibt. Wir haben deshalb alle Modi in einem großen Kasten zusammengefasst, in dem ihr alles Wissenswerte auf einen Blick sehen könnt. Außerdem haben die Macher neben den bereits bekannten Strecken wie New York City oder dem Grand Canyon weitere benannt. Ihr braust durchs nächtliche, nur von Neonreklamen erleuchtete Hongkong und flitzt die malerische italienische Adriaküste entlang.

Als ultimative fahrerische Herausforderung schlängeln sich zudem die mehr als 25 Kilometer der "Grünen Hölle" – das ist die Nürburgring-Nordschleife – durchs Programm. Alle Kurse weisen die von Entwickler Polyphony gewohnte Detailtreue auf: Kein wichtiger Punkt der digitalisierten Piste soll mehr als 15 Millimeter von der Realität abweichen. Insgesamt sollen 50 Strecken enthalten sein, Spiegelungen bzw. Varianten eingerechnet sogar mehr als 100.

Jahrhundert-Fuhrpark

Auch vom Fuhrpark gibt es Neuigkeiten zu berichten. Er umfasst gigantische 500 Fahrzeuge von rund 80 Herstellern. Etliche davon existieren inzwischen gar nicht mehr – das älteste im Spiel vorkommende Schnauferl stammt tatsächlich aus dem vorletzten Jahrhundert, genauer aus 1886. Eine entgültige Auflistung der Wagen gibt es allerdings noch nicht. Selbst bei be-



Die Nürburgring-Nordschleife stellt die ultimative fahrerische Herausforderung dar.

Schön gelöst: Der Bildschirm zum Verwalten und Sortieren der eigenen Autosammlung.

Keine Sportwagen-Polonaise mehr: Polyphony verspricht eine verbesserte KI.

Die 3D-Engine ermöglicht diese auf der PS2 bis dato unbekannte Traumgrafik: Hier brausen wir die italienische Adriaküste entlang. Beachtet den eingebauten G-Meter.

reits fix und fertig modellierten Typen ist noch nicht sicher, ob sie tatsächlich den Sprung ins fertige Spiel schaffen werden. Dies belegt auch den enormen Aufwand, den Polyphony bei "GT 4" betreibt. Die Erstellung eines solch detailgetreuen 3D-Modells ist schließlich kein Pappenstiel.

Ab zum Secondhand-Shop

Und es geht sogar noch weiter mit der gesteigerten Autovielfalt: Zusätzlich feiern die Gebrauchtwagen aus "GT 2" ihr Comeback. Wer also im Spiel nicht ausreichend Kohle hat für einen Neuen, kann zu billigerer Secondhand-Ware greifen. Bei dieser Masse an Wagen darf auch ein neues Interface nicht fehlen. Die Verwaltung der eigenen Garage ist sehr übersichtlich gestaltet. In einem extra Bildschirm ist euer Fuhrpark nach Baujahr und Herkunftsland gegliedert, zahlreiche Sortierfunktionen helfen euch, selbst bei riesigen Fahrzeugansammlungen den Durchblick zu behalten.

Voluminöses Publikum

Wer schon mal bei den Rallye-Strecken der "Prologue"-Version an den Start gegangen ist, kennt bereits eine weitere der Atmosphäre förderliche Neuerung: Es stehen nicht nur sehr viele Zuschauer am Streckenrand, sondern manche von ihnen sogar mitten auf der Straße. Die schießen Fotos von euch und eurem Wagen und springen erst in letzter Sekunde beiseite.

Die Zaungäste sehen allerdings aus wie Pappaufsteller. Bis zum November wird aber alles noch auf 3D umgestellt. Und damit es wirklich echt aussieht, greift Polyphony nicht einfach auf Motion-Capture-Material zurück, sondern animiert die Szenen mithilfe einer richtigen Physik-Engine. Davon profitieren auch die Fahrer, die sich realistisch animiert im Cockpit bewegen und deren Helme sogar sprichwörtlich mit Environment Mapping glänzen.

Logischerweise gab es zu den Themen Fahrphysik und Steuerung wenig weltbewegend Neues. Auch das vierte "Gran Turismo" wird wieder die Spitze der anspruchsvollen Fahrmodelle besetzen. Verbessern will man die Umsetzung der Fahrzeuge: Die Performance ist in "GT 3" bisweilen stark vom echten Leistungsvermögen abgewichen. **➲ THOMAS SZEDLAK/MG**

E3-LIVE

"Kein Rennspiel auf der E3 sieht besser aus – keines!"

"Gran Turismo 4" ist im Rennspiel-Genre weiterhin das Maß aller Dinge, da kann kein Xbox-, PC- oder GC-Racer mithalten. Die vielen Cockpits und Spielstationen waren ständig belegt, ein Proberennen musste hart erkämpft werden.

TENDENZ

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

E3-VORSCHAU

GRAN TURISMO 4

GENRE	Rennsimulation
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Polyphony Digital
ERSCHEINT	Ende 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %

Auch im vierten Teil lässt "GT" die Muskeln spielen – und obendrauf gibt's den innovativen Foto-Modus.

Midnight Club 3: DUB Edition

Ab in den Untergrund: Der dritte Teil von Rockstars Innenstadt-Raserei soll nicht einfach nur besser, sondern auch deutlich stylisher werden.

Die Autos sind jetzt lizenziert und haben an grafischer Qualität deutlich dazugewonnen.

Cool stuff: Motorräder gab's schon im Vorgänger, aber keine lässigen Chopper. Hier werden wir gerade von einer alten Corvette verfolgt.

Flotte Autos, finstere Städte, funky Beats und fiese Typen: Trotz der üblichen Zutaten fehlte es bei "Midnight Club 2" ein bisschen an der sonst für Rockstar-Spiele so typischen Coolness. Gleichzeitig hat EA mit dem überraschend ähnlichen "Need for Speed: Underground" auch noch einen absoluten Megaseller gelandet. Beim dritten Teil muss Rockstar San Diego deshalb richtig Gas geben.

Rapper und Radkappen

Das Konzept bleibt: Wie gehabt rast ihr in drei Städten mit verschiedenen Autos und Motorrädern um die Wette. Diesmal sind die drei U.S.-Metropolen Atlanta, Detroit und San Diego dabei.

Sie entsprechen zwar nicht genau ihren realen Vorbildern, charakteristische Straßenzüge, berühmte Sehenswürdigkeiten und markante Plätze finden sich aber an den richtigen Stelle wieder. Neu sind "echte" Fahrzeuge mit Lizenz. In der Demo haben wir unter anderem einen Mitsubishi und einen Mercedes erkannt. Trotz der Lizenz könnt ihr eure Untersätze verbeulen, das Schadensmodell ist allerdings rein optischer Natur.

Ihr fragt euch, was eine "DUB Edition" ist? Zur Steigerung des Coolness-Faktors arbeitet Rockstar mit dem U.S.-Magazin "DUB" zusammen. Deren Interpretation des automobilen Lifestyles definiert sich über Edelschlitten und Boulevard-Geländewagen mit riesigen Chromfelgen. Die Kooperation wird Atmosphäre und Musik aufbohren – das Glitzerzeug ist nämlich vor allem in der Rap- und Hip-Hop-Szene sehr beliebt.

"Midnight Club 3" baut auf ein ähnliches Teile- und Tuning-System wie der "Underground"-Rivale. Damit könnt ihr euren Untersatz optisch und auch technisch aufmotzen – selbstverständlich stehen auch etliche Sätze der Chrom-Geschmacklosigkeiten zur Auswahl.

Bei der Vorführung stach sofort die stark verbesserte Grafik mit tollen Lichteffekten und Filtern ins Auge. Die belebten und viel befahrenen Städte sorgen im fünften Gang für reichlich Herzklopfen. Das liegt auch am dramatisch gesteigerten Geschwindigkeitsgefühl – laut Rockstar soll sich die Raserei nun rund 65 Stundenkilometer schneller "anfühlen" – als bisher.

➲ **SWEN HARDER/MG**

E3-LIVE

"Im dunklen Kämmerlein kam richtig Stimmung auf!"

Im Gegensatz zu EAs "NfS: Underground 2" zeigte Rockstar sein "Midnight Club" – wenn auch hinter verschlossenen Türen. Obwohl es sich noch in einer frühen Entwicklungsphase befand, juckte es einem schon in den Fingern.

TENDENZ

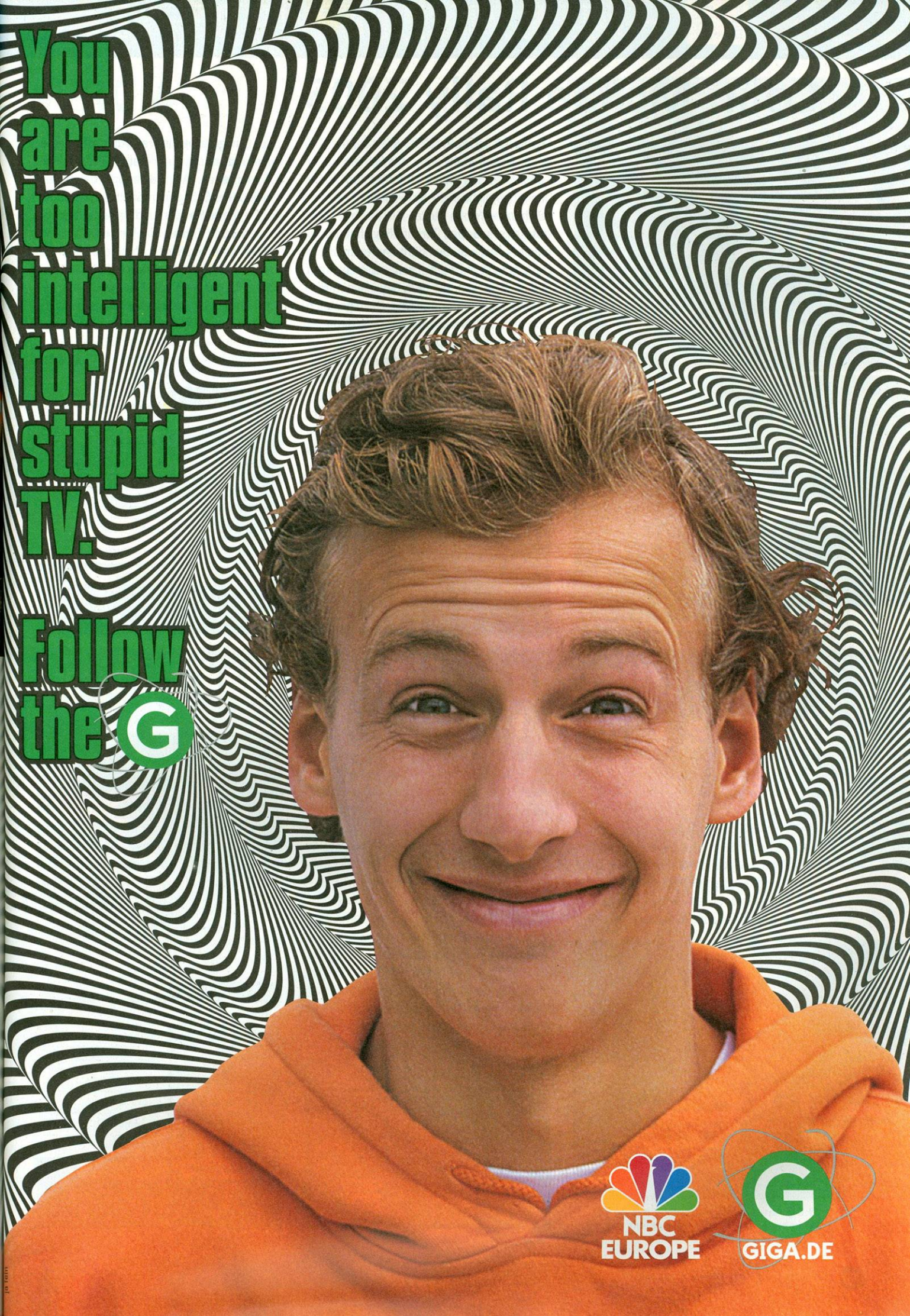
E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

E3-VORSCHAU

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

GENRE	Action-Rennspiel
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Take 2
ENTWICKLER	Rockstar San Diego
ERSCHEINT	Frühjahr 2005
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	40 %

Mehr Coolness, mehr Speed, mehr fette Beats: Das ist der Straßenkreuzer unter den Fun-Rennspielen!


You are too intelligent for stupid TV.
Follow the G
NBC EUROPE
GIGA.DE

Colin McRae Rally 2005

Die typischen Masten verraten es: Der Rallye-Strom fließt erstmals durch Deutschland.

Herbstzeit ist Rallye-Zeit: Mit schöner Regelmäßigkeit steht dann nämlich ein neuer "Colin"-Teil ins Haus. Nummer fünf heißt allerdings nicht mehr fünf, sondern – Überraschung – "Colin McRae Rally 2005". Und trotz des knappen Terminplans hat Codemasters viel vor. So dürft ihr erstmals in Deutschland antreten – genauer gesagt auf fiktiven Strecken, die dem bayerischen Hinterland nachempfunden sind. Dazu gesellen sich acht weitere Länder mit insgesamt 23 Events und 300 Etappen.

Auch wenn das wohl kaum 300 "echte" Etappen sind, deuten die Zahlen doch bereits auf eine weitere Neuerung hin: Codemasters versucht sich wieder an einem richtigen Karriere-Modus. Im Gegensatz zum "Colin 3"-Flop seid ihr diesmal anfangs als Nachwuchsfahrer in schwächeren Privatautos (insgesamt sind es rund 30) unterwegs und müsst euch erst mühsam einen Ruf erarbeiten. Alle Fahrzeuge haben ein individuelles Schadensmodell, das nicht nur wegfliegende Hauben und Räder zelebriert, sondern auch Kratzer und kleine Dellen darstellen kann. Erstmals kommen auch die Onliner zum Zuge. Acht Bruchpiloten dürfen sich im Kampf gegen die Uhr gleichzeitig auf den Etappen austoben, allerdings nicht im direkten Duell. Die gegnerischen Fahrzeuge werden stets als Ghost angezeigt, mit denen man nicht kollidieren kann. ➲ **SZ/MG**

E3-LIVE — **TENDENZ**

Der neue "Colin" erhielt weniger Aufmerksamkeit als er verdiente – der Codemasters-Stand war schlecht platziert. Egal, das Spiel ist toll. Besonders freue ich mich auf den Online-Modus.

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

E3-VORSCHAU

COLIN MCRAE RALLY 2005	
GENRE	Rennspiel
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Codemasters
ENTWICKLER	Codemasters
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %

Online- und Karriere-Modus klingen gut, dazu kommt der größere Umfang: So kann "Colin" der Rallye-König bleiben.

Juiced

Electronic Arts "Need for Speed: Underground" hat eingeschlagen wie eine Bombe. Kein Wunder, dass andere Hersteller auf den Zug aufspringen und mit einer ähnlichen Mixtur aus illegalen Straßenrennen und Tuning ihr Glück versuchen – wie Acclaim jetzt mit "Juiced".

In mächtig aufgemotzten Lizenz-Karren fahrt ihr um Kohle, Respekt und die fahrbaren Untersätze eurer Gegner. An eurem Vehikel ist nahezu alles austauschbar, selbst ein neues Soundsystem könnt ihr einbauen, damit die Konkurrenz vor Neid erblasst.

Die Autos sehen recht schick aus, an der Umgebungsgrafik muss noch gefeilt werden.

Spielerisch möchte sich "Juiced" bewusst vom großen Vorbild abgrenzen, Fahrverhalten und Steuerung sollen realistischer ausfallen als beim großen Vorbild. Zudem arbeiten die Entwickler von Juiced Games an einem detaillierten Schadensmodell, während die Autos in "Underground" nicht klein zu kriegen waren. Besitzer eines Netzwerkadapters dürfen sich bei "Juiced" online mit bis zu fünf anderen Rasern messen oder in Teams gegeneinander antreten.

Der Titel macht insgesamt zwar einen durchaus ambitionierten Eindruck, besonders in technischer Hinsicht muss sich noch einiges tun, um gegen den Genre-Primus bestehen zu können. Wir bleiben natürlich für euch am Ball! ➲ **MH/FK**

E3-LIVE — **TENDENZ**

Schade eigentlich – "Juiced" hätte auf jeden Fall die Aufmerksamkeit der Massen verdient. Aber die Rennspiel-Knüller "Burnout 3" und "GT 4" waren bei den Racing-Fans einfach gefragter...

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

Den in Japan sehr beliebten Toyota Supra findet ihr auch auf den Straßen von Juiced.

E3-VORSCHAU

JUICED	
GENRE	Rennspiel
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Juiced Games
ERSCHEINT	September 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %

Juiced wird sich sehr anstrengen müssen, um gegen die schier übermächtige Konkurrenz bestehen zu können.

WRC 4

Endlich gibt's auch in Rallyespielen richtige Karriere-Modi. Wie in "Colin McRae Rally 2005" müsst ihr euch langsam hocharbeiten. Ganz wie es sich für das offizielle Spiel zur Rallye-WM gehört, beginnt ihr eure Karriere nicht mit irgendwelchen Autos, sondern mit den frontgetriebenen 1600-Kubik-Flitzern der Junior-WM.

Bevor ihr also in die WRCs steigt, müsst ihr in kaum langsameren Renault Clios, Fiat Puntos und Suzuki Ignis Leistung zeigen.

Die detailreiche Umgebungsgrafik ist ein Markenzeichen der WRC-Serie.

Als einziger Rallye-Titel ermöglicht euch "WRC 4" aufgrund umfangreicher Lizenzen, bereits mit dem 2004er-Jahrgang zu fahren. Es erwarten euch etwa die Rückkehr von Mitsubishi oder der neue Peugeot 307CC. An den Start geht ihr bei 16 Rallyes, gegenüber dem Vorjahr kommen Japan und Mexiko hinzu. Wollt ihr euch mit einem Wagen vertraut machen, dürft ihr drei weitläufige Teststrecken befahren, die dem Original-Subaru-Gelände nachempfunden sind.

Wie bei allen 2004er-Sony-Rennspielen darf auch hier ein Online-Modus nicht fehlen. Anders als bei "Colin" dürfen gleich 16, also doppelt so viele Fahrer, bei einer Etappe um die Bestzeit kämpfen. Alternativ könnt ihr euch die aktuellen Bestzeiten aus dem Internet laden und sie knacken. ➲ **SZ/MG**

E3-LIVE

TENDENZ

Vor allem die Grafik von "WRC 4" hat mich beeindruckt, da gibt's auf PS2 nichts Besseres. Das Fahrverhalten passt, "Colin 5" gefällt mir persönlich aber einen Tick besser. Noch!

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

Der leicht skurrile Mitsubishi Lancer gehört zu den exklusiven WRC-4-Autos.

E3-VORSCHAU

WRC 4

GENRE	Rennspiel
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Evolution Studios
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %

Mit den dank satten 16 WM-Läufen üppigen Karriere- und Online-Modi ist "WRC 4" voll auf der Höhe der Zeit.

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 (nur in Deutschland möglich) ☐ gegen Rechnung

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. O20704

☐ **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. O2M074

☐ **Ich bin über 16 und möchte das Uncut-Abo mit unzensierter 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 einschicken! 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 Aboprämie 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

RENNSPIELE
WEITERE NEUHEITEN

Vom waffenstarrenden Fantasieflitzer bis hin zur realistischen F-1-Simulation: Das Angebot ist breit wie nie!

BURNOUT 3

HERSTELLER: Electronic Arts
ERSCHEINT: September 2004

Bahnbrechend Neues hat sich seit unserem Preview in der Ausgabe 04/2004 nicht getan. Trotzdem gehört Burnout 3 ganz klar zu den E3-Sensationen. Denn erstmals waren weite Teile des Programms spielbar. Und was man bisher nur zu hoffen wagte, steht nun ziemlich fest: Burnout 3 wird ein Meilenstein der Funracer-Geschichte! **E3-KNALLER**

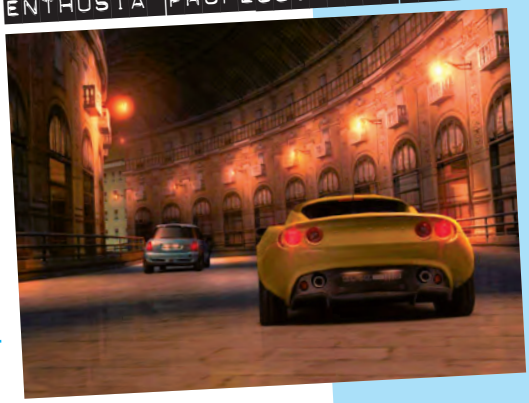
MASHED

HERSTELLER: Empire Interactive
ERSCHEINT: Sommer 2004

Mashed beweist, dass Grafik längst nicht alles ist. Zwar sieht es nicht direkt schlecht aus, doch sind die inneren Werte deutlich besser. Das Spielprinzip – Autos wuseln auf verwinkelten Strecken umher und beharken sich mit überdimensionierten Waffen – erinnert nicht von ungefähr an selige Micro-Machines-Zeiten: Das Entwicklerteam ist überwiegend gleich geblieben.

ECHT COOL

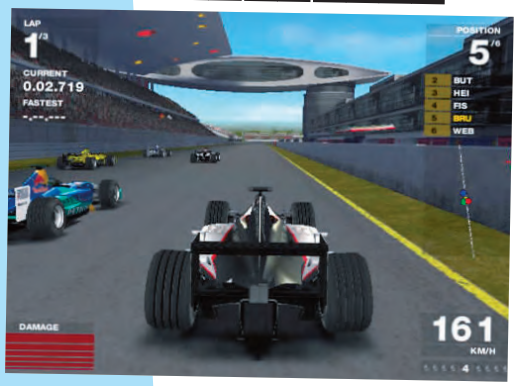
ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING



HERSTELLER: Konami
ERSCHEINT: Frühjahr 2005

Respekt! Allein Gran Turismo direkt anzugreifen, ist schon sehr mutig von Konami. Was die Anzahl an Autos und Herstellern angeht, kann Enthusia auch durchaus mithalten, zudem verspricht man vom Setup bis zum Fahrverhalten noch mehr Realismus. Letzteres hat beim Probespielen aber noch deutlich enttäuscht. **ECHT COOL**

FORMEL 1 2004



HERSTELLER: Sony **ERSCHEINT: Juli 2004**

Dank einer Sony-Exklusivlizenz wird Formel 1 2004 dieses Jahr das einzige Konsolenspiel mit der Königsklasse des Motorsports sein. Fahrerfeld, Strecken und Regeln sind auf dem neuesten Stand, zahlreiche Modi (inklusive Karriere) und Boni sollen für Dauermotivation sorgen. **TOPSPIEL**

FLAT OUT

HERSTELLER: Empire Interact. **ERSCHEINT: Winter '04**

Empire Interactive, die Zweite! Die Engländer haben eines der stärksten Rennspiel-Line-ups zu bieten. Flat Out hat das größte Potenzial: Die Mischung aus Querfeldein-Rennen und Destruction Derby sieht toll aus und legt viel Wert auf Details. Weggeflogene Teile und sonstige Unfallreste etwa bleiben das ganze Rennen über liegen. **TOPSPIEL**

Weitere Genres

Hier finden die Hits Platz, die sich nicht in eines der Genres einsortieren lassen.

DIE TOPSPIELE 2004

"Abseits der großen Genres finden sich zahlreiche Spieleperlen!" ***Swen Harder***

Action, Action-Adventure, Sport, Rennspiele – in diese vier großen Kategorien lassen sich inzwischen rund 85 Prozent aller Neuerscheinungen einordnen. Doch es lohnt sich, den Blick auch auf die verbleibenden 15 Prozent zu richten. Denn in dieser kleinen aber feinen Nische verbergen sich oft ungeahnte Spielspaßbomben, wir ihr auf den folgenden Seiten selbst nachlesen könnt.

Egal ob Strategie, Rollenspiel, Hüpfspiel oder einfach nur eine super witzige Anwendung wie EyeToy – es gibt noch Spielkonzepte, die nicht im Mainstream schwimmen. Dabei wird man aber nicht auf die großen Namen treffen. "Tekken", "Final Fantasy", "Ratchet & Clank" sowie "Der Herr der Ringe" sind wahrlich keine Nischenprodukte. Also taucht ein mit uns in die Welt der Unangepassten und Unbequemen – diese Spiele trauen sich, Neues zu zeigen!

Nr. 1 Final Fantasy 12

HERSTELLER: Square Enix **ERSCHEINT:** 2005 **BERICHT** Seite 110

Nach einem Online-Ausflug kommt Teil 12 wieder im klassischen Stil.

Nr. 2 EyeToy Neuheiten

HERSTELLER: Verschiedene **ERSCHEINT:** 2005 **BERICHT** S. 106

Für die PS2-Kamera kommen auch 2004 viele tolle Anwendungen.

Nr. 3 The Movies

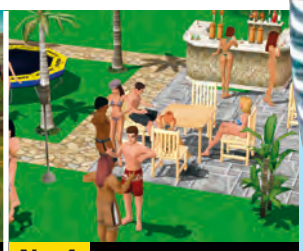
HERSTELLER: Activision **ERSCHEINT:** Nov. 2005 **BERICHT** S. 107

Peter Molyneux macht euch zum Manager eines Hollywood-Studios.

Nr. 4 Der Herr der Ringe: Das Dritte Zeitalter

Nr. 5 Tekken 5

Nr. 4 Ratchet & Clank 3: Up your Arsenal



Nr. 4 Playboy: The Mansion

TITEL	Der Herr der Ringe: Das Dritte Zeitalter	Tekken 5	Ratchet & Clank 3: Up your Arsenal	Playboy: The Mansion
HERSTELLER	Electronic Arts	Namco	Sony Computer Entertainm.	Ubisoft
ERSCHEINT	Herbst 2004	2005	Herbst 2004	Herbst 2004
BERICHT	Seite 108	Seite 104	OPM2 6/2004 Seite 53	Seite 102
EINSCHÄTZUNG	Das erste Rollenspiel im "Herr der Ringe"-Szenario tritt in die Fußstapfen von "Final Fantasy"!	Auch im fünften Teil des beliebten Prüglers kommen Beat'em'Up-Freunde auf ihre Kosten.	Im dritten Teil des Action-Hüpfspiels gibt's noch mehr Ballereien und einen Mehrspieler-Modus.	Wer würde nicht gerne mit den Playboy-Bunnies am Pool rumlümmeln? Ab Herbst auf der PS2!

Playboy: The Mansion

Einmal im Leben als Hugh M. Hefner das Playboy-Imperium managen – Ubisofts Wirtschaftssimulation erfüllt euch diesen Männertraum!

Mit steigendem Bekanntheitsgrad wächst auch die Anzahl der Promigäste. Neben fiktiven Besuchern locken die Bunnys auch reale Stars in das sündige Playboy-Anwesen.

Die Grotte

Inwieweit stimmen die Begebenheiten des Spiels mit der Wirklichkeit überein? Wir haben uns als Beispiel die sagenumwobene Grotte herausgepickt. Bei einem Besuch auf dem Playboy-Mansion konnten wir ein Bild vom versteckten Whirlpool, auch "die Grotte" genannt, schießen. Das stellen wir hier der Spiel-Grotte gegenüber. Na, was meint ihr? Wir finden, die Entwickler haben diese Örtlichkeit recht gut getroffen.

Im angenehm warmen Wasser der Whirlpool-Höhle tummeln sich die Bunnys.

Inmitten der Hügel von Hollywood steht ein Haus, in dem die Träume eines jeden Mannes auf zwei Beinen durch die Zimmer laufen. Die Rede ist vom Playboy Mansion und bei den Träumen handelt es sich um gut aussehende Damen mit überdimensionierten Oberweiten. Unglaublich vermögender Besitzer dieses unwirklich anmutenden Domizils ist das laufende Viagra-Zäpfchen Hugh M. Hefner, der sich mit seinem Männermagazin "Playboy" bereits seit 1953 eine goldene Nase verdient.

Ubisoft macht's wahr: PlayStation2-Spieler können fortan Hefners legendäre Erfolgsstory in "Playboy: The Mansion" nacherleben. Ihr schlüpft dabei in den roten Samtbademantel von Hugh und sorgt dafür, dass sich der "Playboy" gut verkauft und dass ihr immer genügend Bunnys in der Bude sitzen habt. Doch wie stellt man das an?

Ganz einfach! Die aufgepumpten Damen werden von einigen Dingen ganz besonders angezogen: Von einem prachtvoll ausgestatteten Haus, von prominenten Besuchern und von feuchtfröhlichen Partys.

Virtueller Innenausstatter

Deshalb dekoriert ihr zuallererst die Zimmer des Anwesens getreu den neuesten Trends. Hierfür stehen die unterschiedlichs-

Hüpft ein Bunny vergnügt auf dem Trampolin, schwingt nicht nur das Sportgerät.

Im neuen Vergnügungsraum spielt Hugh mit seinen Mädels eine Runde Kicker.

An der Bar des Playboy Mansion gibt es offensichtlich keinen Dresscode.

Faszinierend ist das zahlenmäßige Verhältnis von Männern zu Frauen im Mansion. Ob es euren Gästen hier auch gefällt, erkennt ihr an den eingeblendeten Symbolen.

ten Einrichtungsgegenstände wie beispielsweise Sofas, Vasen, Fernseher und natürlich Betten zur Auswahl. Diese Möbel sind für spätere Foto-Shootings äußerst wichtig. Die Damen koordinieren ihre anmutigen Verrenkungen nämlich abhängig von der jeweiligen Zimmereinrichtung.

Schließlich muss nur noch die Kamera richtig positioniert werden und schon kann es losgehen. Während ihr durch den Sucher blickt, posiert das Bunny gekonnt. Nur wenn ihr im richtigen Augenblick auf den Auslöser drückt, gelingt das Bild. Die Auswahl der Fotos ist für den Erfolg eures Magazins ganz entscheidend. Die prallen Damen fotografiert ihr nämlich nicht einfach zum Spaß – die Bilder kommen später aufs Cover der nächsten "Playboy"-Nummer.

Ihr dürft dabei entscheiden, welcher Ausschnitt des Fotos groß auf dem Cover zu sehen sein soll und welche Themen in Schlagzeilen angerissen werden. Hattet ihr bei Bunny und Schlagzeilen den richtigen Riecher, füllen sich eure Bankkonten.

Playboy auf Shopping-Tour

Mit dem verdienten Geld könnt ihr anschließend euer Anwesen ausbauen. Im Angebot sind Unterhaltungsräume mit Flippern oder Dart-Automaten, Disko-Räume mit eigenem DJ und natürlich ein Bausatz für die berühmte Grotte. In diesem legendären Whirlpool lassen die Mädels schon mal ein Oberteilchen schwimmen...

Auf den ersten Blick ähnelt "Playboy: The Mansion" den "Sims"-Spielen ganz verblüffend. Vor allem die wenig detaillierten Figuren und die niedrig aufgelösten Oberflächentexturen hätte man durchaus schöner gestalten können.

Es lässt sich aber nicht verleugnen, dass das erotische Ambiente eine wesentlich größere Faszination auf den Spieler ausübt, als eine "Sims"-Doppelhaushälfte. Und, um ehrlich zu sein: Genau darauf kommt bei einem erotischen Spiel wie "Playboy: The Mansion" doch an.

➲ MARKUS HÄBERLEIN

E3-LIVE

"Viel nackte Haut und noch mehr witzige Spielideen."

O.k., ich geb's zu: "Playboy: The Mansion" benötigt eine gewisse Einarbeitungszeit. Deshalb galt mein Interesse zuerst den drallen Stand-Mädels. Diese konnten jedoch recht schnell meine Begeisterung für das Spiel wecken.

TENDENZ

- E3-Knaller
- Highlight
- **Topspiel**
- Echt cool
- Ganz nett

E3-VORSCHAU

PLAYBOY: THE MANSION

GENRE	Wirtschaftssimulation
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Cyberlore Studios
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %

Erotische Wirtschaftssimulation mit viel nackter Haut und einer nicht ganz uninteressanten Spielmechanik.

Tekken 5

Urlaub tut gut: Nach einer längeren Pause beehren Namcos Tekken-Schläger die PS2-Fans ein weiteres Mal und bringen gleich drei neue Freunde mit.

Funkenflug: Die Treffer-Effekte sind spektakulär wie immer.

Feng Weis Tritte schleudern die Gegner in hohem Bogen durch die Arena.

Seit dem Japan-Debüt von "Tekken 4" ist einige Zeit vergangen. Allem Anschein nach war Namco emsig mit den Vorbereitungen an der jüngsten "Tekken"-Inkarnation beschäftigt. Der große Schocker gleich vorweg: Urgestein und Übervater Heihachi Mishima hat in einer großen Explosion das Zeitliche gesegnet. Wie es danach zu einem neuen "Tekken"-Turnier kommen kann, wissen wir auch nicht – aber im Grunde genommen braucht es ja keinen Grund, Hauptsache, die altbekannten Recken versammeln sich erneut.

Tekken 4 + 3 = 5

Damit alte "Tekken"-Hasen nicht gleich zu Beginn einnicken, hat Namco die Designer ans Reißbrett geschickt, um drei neue Kämpfer zu entwerfen. Erster im Bunde ist Raven. Der große, dunkelhäutige Muskelmann erinnert nicht von ungefähr an den wilden Ex-Basketballer und Ex-Schauspieler Dennis Rodman. So grobschlächtig sein Äußeres, so elegant sein Stil: Der schwarze Hüne ist bewandert in der Kunst des Ninjitsu und macht seinen Gegnern mit extrem schnellen Attacken das Leben schwer.

Klassischer ist da Kung-Fu-Fighter Feng Wei. Der bezopfte Chinese greift bei seinen Kämpfen tief in die Trickkiste der Shaolin und überrascht mit knochenbrecherischen Attacken. Letzter und zugleich jüngster Neuzugang ist Asuka Kazama.

Welches Verwandtschaftsverhältnis die junge Dame mit "Tekken 2"-Mädel Jun Kazama und "Tekken 4"-Karateka Jin Kazama verbindet, wissen wir nicht. Vom Alter her könnte sie die Schwester von Jung-Held Jin sein. Im Kampf setzt sie auf ähnliche Aikido-Attacken wie erwähnte Jun. Passend dazu ist eines ihrer Kostüme das traditionelle Aikido-Gewand mit Hakama und Gi.

Das weitere Kämpferfeld ist kampferprobt: Neben Jin Kazama, Lee Chaolan, Ling Xiaoyu, Bryan Fury, Nina Williams, Steve Fox, Craig Marduk, Christie Monteiro, Hwoarang,

Dieses Tekken kommt NIEMALS für die PS2...

Noch vor "Tekken 5" wird ein Slot-Glücksspiel-Automat mit "Tekken"-Lizenz in die Spielhallen kommen: Das Prinzip mit den drei drehenden Walzen ist aus diversen Pilsstuben bekannt, neu ist hingegen das Display am oberen Teil des Automaten. Darin laufen typische "Tekken"-Fights ab.

Inwiefern ihr dieses Geschehen beeinflussen könnt, ist noch nicht bekannt, das grafische Niveau entspricht in etwa dem Arcade-"Tekken 3". Ob damit der harte Kern der "Tekken"-Fans zum Glücksspiel verleitet werden soll, wissen wir nicht. Den normalen PS2-Fan kümmert das kaum – der freut sich auf die reguläre fünfte Serien-Episode.

For Japan only – der Tekken-Bandit.

Ravens Ninja-Stampfattacke kennen Prügelfans schon von Kasumi aus DOA 2.

Von den Beinen geholt: Die flinke Xiaoyu spendiert Jin einen Freiflug aufs Pflaster.

Blau gegen Lila: Neuzugang Asuka tritt gegen Kazuyas hohe Denkerstirn.

Handkanten-Action: Mit einem schnellen Stoß zeigt Asuka Nina Williams, dass Alter nicht vor Schlägen schützt. Mal schauen, wie Namco die Animation von Asukas Hakama hinkriegt.

King, Marshall Law, Kuma, Julia Chang, Jack und Lei Wulong sind auch die Veteranen Paul Phoenix, Yoshimitsu und Kazuya Mishima wieder im Ring.

Geschmeidig

Screenshots und Videos vermitteln einen exzellenten Eindruck vom neuen Spiel: Die Hintergründe sind schön gestaltet, mit zahlreichen Details versehen und glänzen wie schon in Teil 4 mit Interaktionsmöglichkeiten. Steht ihr nahe an einer Wand, könnt ihr den Gegner mit einem herzhaften Schlag in selbige befördern, was sich in einem extra großen Energieverlust bemerkbar macht. Ähnliches gilt für Wurfattacken: Setzt ihr eine solche in der Nähe der Wand an, wird das Hindernis in den Move einbezogen.

Positives gibt es auch von der Figuren-Front zu vermelden: Die drei neuen Recken überzeugen mit geschmeidigen und realistischen Bewegungsabläufen. Bei den bekannten Charakteren konnten wir allerdings die ein oder andere überholte Animation ausmachen.

Prügeln mit System

Spielerisch will Namco diesmal vieles erneuern: Nachdem japanische Hardcore-Prügler am vierten Teil teils harsche Kritik geübt haben, hat man sich die Konkurrenz – also Segas "Virtua Fighter 4" und Tecmos "Dead or Alive"-Serie – genau angesehen. Ergebnis: Man will ein paar Tugenden dieser Perlen mit den "Tekken"-Stärken mischen. Die Kämpfe wirken nun um einiges schneller und intuitiver. Um das Eisenfaust-Flair zu erhalten, umschmeicheln bezeichnende "Tekken"-Sounds des Spielers Ohr, auch Treffer werden mit den vertrauten Partikel-Effekten angezeigt.

So scheint "Tekken 5" eine stimmige Mischung zu werden aus den Vorgängern und den besten Eigenschaften der Konkurrenz – ohne dabei die unverwechselbaren Elemente zu vernachlässigen. Bleibt abzuwarten, wie gut Namco von der teuren Arcade-Hardware auf die PS2 umsetzt; sieht man sich aber die früheren "Tekken"-Episoden an, darf man optimistisch sein.

➲ **SWEN HARDER/TN**

E3-VORSCHAU

TEKKEN 5

GENRE	Beat'em-Up
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Namco
ENTWICKLER	Namco
ERSCHEINT	2005
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	50 %

Grafisch beeindruckende Fortsetzung des Prügel-Oldies mit frischen spielerischen Impulsen.

E3-LIVE

"Keine spielbare Version, dafür ein toller Trailer."

Enttäuschte Gesichter auf dem Namco-Stand: Wo ist "Tekken 5"? Tja, eine spielbare PS2-Version bliebt uns der japanische Arcade-Spezialist schuldig, doch als Trostpflaster gab es ein geniales Video zu sehen – immerhin!

TENDENZ

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

EyeToy-Neuheiten satt

Was gibt's Neues von Sonys Verkaufsschlager und Partyknaller? Wir haben für euch alle E3-Premieren rund um EyeToy aufgestöbert.

Play 2: Tischtennis ist nur eine Disziplin in Sonys neuer EyeToy-Spielesammlung.

Die besten Spiele der E3 mit EyeToy-Unterstützung

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Dancing Stage Extreme	Konami	Tanzspiel	Herbst 2004
EyeToy: AntiGrav	Sony	Action	Herbst 2004
EyeToy: Chat	Sony	Chat-Software	Herbst 2004
EyeToy: Play 2	Sony	Geschicklichkeit/Sport	Ende 2004
Jackie Chan Adventures	Sony	Action-Adventure	Herbst 2004
Nicktoons EyeToy	THQ	Geschicklichkeit	nicht bek.
Sega Superstars	Sega	Geschicklichkeit	Winter 2004
The Urbz	Electronic Arts	Simulation	Herbst 2004

AntiGrav: Auch Richtungswechsel oder Sprünge simuliert ihr selbst vor der Glotze.

Nicktoons: Natürlich darf auch Spongebob Schwammkopf hier nicht fehlen.

E3-Trend: EyeToy wird auf breiter Front unterstützt. Sony selbst zeigt die ersten Minigames aus **EyeToy: Play 2**. Mit dabei sind jetzt einige sportliche Aktivitäten, z.B. konnten wir mit einem Tischtennisschläger bewaffnet eine Runde virtuelles Pingpong zocken – richtig cool!

Ebenfalls von Sony kommt **EyeToy: Chat**. Diese Software verwandelt eure PS2 in eine Kommunikationszentrale: Videotelefonie, Chatten, Flirten, Videomailen, Onlinespielen (z.B. Schach), Zoomfunktion – alles drin!

Das dritte Highlight aus dem Hause Sony ist **EyeToy: AntiGrav**. Hier wird die Spaßkamera dazu benutzt, eine Polygonfigur auf einem Hoverboard zu steuern. Damit EyeToy die Bewegungen eurer Hände optimal umsetzen kann, steckt ihr sie in neonfarbene Handschuhe und sammelt so Goodies ein.

Jackie Chan Adventures hingegen ist ein Action-Adventure für Kids, das die EyeToy-Technik in einigen Minispielen ausnutzt – z.B. könnt ihr auf Bongos herumtrommeln.

Sony hat aber auch Drittthersteller mit der Zappel-Hardware infiziert. So präsentiert THQ stolz **Nicktoons EyeToy**, eine Sammlung von Geschicklichkeitstests rund um die Nickelodeon-Franchises. Auch der "Sims"-Ableger **The Urbz** bedient sich der revolutionären Technik der USB-Kamera. Ist man erst einmal ein angesagter Urb, kleistert jemand eure zuvor aufgezeichnete Visage im Spiel an Plakatwände. Konami lässt in **Dancing Stage Extreme** erstmals den EyeToy-Bären steppen – und was euch in **Sega Superstars** erwartet, lest ihr am besten ausführlich auf Seite 107 nach.

➲ **THOMAS SZEDLAK/PR**

Chat: Auf Knopfdruck zoomt ihr euren Gesprächspartner heran, ohne dass er sich von seiner gemütlichen Couch erheben muss.

E3-LIVE

"Sonys EyeToy wird endlich angemessen unterstützt!"

Noch nicht jede EyeToy-Idee ist innovativ, die meisten Hersteller integrieren die Kamera aber einfallsreich in ihre Spiele. Meine Highlights sind Ping Pong in "Play 2", Selbstdarstellung in "The Urbz" und "EyeToy: Chat"!

TENDENZ
E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

The Movies

Peter Molyneux ist unbestritten die Ikone des Simulations-Genres. Kultspiele wie "Populous", "Dungeon Keeper" und "Black & White" gehen auf das Konto des charismatischen Engländers. Auf der E3 hat er uns Details verraten zu seinem neuesten Projekt: "The Movies".

Als einflussreiche Hollywood-Größe habt ihr alle Fäden in der Hand. Ihr dürft Ende des 19. Jahrhunderts ein eigenes Filmstudio gründen und es mit Kulissen für euren ersten Stummfilm ausstatten. Ohne Schauspieler geht es natürlich nicht, doch sensible Stars sind oft schwierige Persönlichkeiten: Habt ihr zum Beispiel einen Komiker engagiert und steckt ihn in der Garderobe in langweilige 08/15-Klamotten, schaut euer Star zunächst nicht besonders glücklich drein. Gebt ihr ihm jedoch ein lustiges Hühner-Kostüm, läuft er laut gackernd und Arme schwingend umher. Weiteres Beispiel: Stellt ihr im Saloon eine Bierflasche auf den Tisch, landet sie bald auf einem der beteiligten Schädel. Mittels Schieberegler bestimmt ihr, wie brutal Schlägereien und wie gruselig Horrorszenen ausfallen sollen. Auch Synchronisation, Filmmusik und Untertitel könnt ihr maßgeblich beeinflussen.

So spielt ihr 100 Jahre Kino nach, dreht Komödien, Horrorfilme, Science-Fiction-Splatter – alles, was ihr wollt. ➲ **SZ/AZ**

Film ab: "Warst du doch bei dem andere Kerl auf dem Zimmer. Na warte, du!"

Euer Filmset stattet ihr mit allerlei nützlichen Requisiten aus.

E3-LIVE — **TENDENZ**

Ambitioniert ist "The Movies"auf jeden Fall – ihr könnt fertige Filme sogar ins Netz stellen und sie von anderen bewerten lassen. Mal schauen, wie viel Freiheit das Spiel bieten wird.

E3-Knaller | Highlight | Topspiel | **Echt cool** | Ganz nett

E3-VORSCHAU

THE MOVIES

GENRE	Simulation
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Lionhead
ERSCHEINT	2005
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	20 %

In "The Movies" bastelt ihr als Hollywood-Regisseur euren eigenen Film. Eine geniale Idee!

Sega Superstars

Sega springt nun auch mit "Sega Superstars" auf den EyeToy-Zug auf. Der Spielhallen-Spezialist schickt seine bekanntesten Helden, darunter Sonic, Ulala und die Virtua Fighter zum Kamera-Geschicklichkeitstest.

Zwölf verschiedene Spiele sollen laut Produzent Yuki Naka bis Ende des Jahres zusammengestellt werden – doch auf der E3 durften wir leider nur zwei ausprobieren. Zunächst sprinteten wir zusammen mit Sonic durch eine Röhre voller Ringe und Edelsteine. Um die Schmuckstücke zu ergattern, mussten wir den blauen Igel mit schnellen Armbewegungen und kräftigem Herumfuchteln an die richtige Stelle bugsieren – gar nicht so einfach, schließlich ist Sonic ganz schön flink!

Spiel Nummer zwei ist eine Hommage an indizierte Horror-Lightgun-Shooter. Immer wieder tauchen muffige Mutanten auf, die man mit schnellen Faustschlägen in die Niederungen der Hölle zurückbefördern muss. Einige Exemplare sind besonders hartnäckig und müssen gleich mehrmals getroffen werden.

Weitere Minigames, wie das rhythmische "Samba De Amigo" oder das kampfbetonte "Virtua Fighter" wurden bereits als Video-Präsentation gezeigt. Obwohl "Sega Superstars" bislang keine wirklich neuen Ideen ins EyeToy-Universum bringt, bereitet es dennoch riesigen Spaß. ➲ **SH**

E3-VORSCHAU

SEGA SUPERSTARS

GENRE	Geschicklichkeit
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Sega
ERSCHEINT	November 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %

Alle Sega-Helden in einem witzigen EyeToy-Spiel versammelt. Na, wenn das keine Spaßgranate wird!

E3-LIVE — **TENDENZ**

Erstaunlich, wie schnell sich Menschen vor Monitoren versammeln, auf denen sie selbst zu sehen sind – auch wenn sie sich dabei zum Affen machen! Sega hat's kapiert und setzt nun voll auf EyeToy.

E3-Knaller | Highlight | **Topspiel** | Echt cool | Ganz nett

PlayStation 2 E3-AWARD BEST MULTIPLAYER

Autsch! Wer die Untoten nicht schnell genug trifft, bekommt selbst eins verpasst!

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter

Die Schlacht um den Ring ist noch nicht geschlagen: Electronic Arts lässt euch Tolkiens Fantasy-Saga in einem epischen Rollenspiel erleben.

Die detaillierten Charaktere sehen auch in Großaufnahme richtig klasse aus.

Was kommt denn da aus dem Nebel? Der Balrog ist ein mächtiges Ungetüm, das auch im ersten Teil der Trilogie einen sehr beeindruckenden Auftritt hatte.

Dieses Jahr werden alle "Der Herr der Ringe"-Fans auf eine harte Probe gestellt. Während in den zurückliegenden drei Jahren die Filme zum Fantasy-Klassiker für volle Kinosäle gesorgt haben, fehlt es jetzt an Nachschub. Und das wird auch so bleiben, denn der Ring ist ja bereits vernichtet und der Frieden in Mittelerde wiederhergestellt.

Einzig EA hat ein Herz für die darbende Fangemeinde und schickt sie zumindest auf der PS2 in ein neues Abenteuer rund um Frodo und die Gefährten. Dabei verlassen sich die Entwickler nicht länger auf das Konzept der erfolgreichen Vorgänger, die als kurzweilige und bombastisch präsentierte Actiontitel für Furore sorgten.

"Das dritte Zeitalter" kommt als komplexes Rollenspiel im "Final Fantasy"-Stil daher und beschränkt sich nicht auf eine einzelne "Der Herr der Ringe"-Episode, sondern wagt sich an den Inhalt der gesamten Ringsaga. Die Entwickler geben noch nicht viele Details preis, fest steht jedoch, dass sich eure Helden nicht aus der Riege der üblichen Verdächtigen wie Aragorn oder Legolas rekrutieren werden. Vielmehr steuert ihr bisher unbekannte Charaktere, deren Handlungen aber in Verbindung stehen zur eigentlichen "Der Herr der Ringe"-Story.

Multikulti-Kämpfer

So streiften wir auf der E3 mit einer illustren Heldentruppe aus Elf, Zwerg und gondorianischem Krieger durch die Höhlen von Moria und trafen dort auf Gandalf den Weißen. Der Zauberer lieferte sich gerade das legendäre Gefecht mit dem feurigen Balrog von Morgoth. Alle Kämpfe werden in klassischer Rollenspiel-Manier rundenbasiert ausgetragen. Ihr entscheidet in einem Menü, ob ihr angreifen, zaubern oder verteidigen wollt und anschließend führt euer Recke den Befehl aus. Wie so oft in diesem Genre dürft ihr euch nach jedem siegreichen Kampf die Ausrüstung und Schätze der gefallenen Gegner aneignen.

Wie nicht anders zu erwarten, lässt sich Electronic Arts bei der Präsentation nicht lumpen und holt nicht nur die Originalsprecher ans Mikro, sondern verwöhnt euch auch mit zahlreichen Videosequenzen aus Peter Jacksons Meisterwerken.

➲ SWEN HARDER/FK

E3-LIVE

"Electronic Arts: Die Herren der Linzenzen"

Auf der E3 gabs zwar nur Kämpfe mit zwei Trollen und dem beeindruckend animierten Balrog zu sehen, das reichte mir allerdings, um auf dieses RPG-Spektakel abzufahren. Ein genialer Mix aus "Final Fantasy" und "Der Herr der Ringe".

TENDENZ

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

E3-VORSCHAU

DER HERR DER RINGE: DAS DRITTE ZEITALTER

GENRE	Rollenspiel
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %

Mit fantastischer Lizenz und toller Präsentation könnte "Das dritte Zeitalter" ein echter Hit werden.

Def Jam Fight for NY

Def Jam und EA rufen den ultimativen Kampf um Big Apple aus. Und siehe da: Aus dem Wrestling-Spiel wurde ein astreines Beat'em-Up! Unter den mehr als 65 harten Jungs und Mädels finden sich mindestens 40 namhafte Rapper, wie Ludacris und Snoop Dogg oder weibliche Großmäuler wie die Sexbombe Lil' Kim.

Alle beherrschen einen von fünf Kampfstilen wie Street Fighting, Kickboxen oder Martial Arts. Dank einer neuen Fighting-Engine kann die enorm interaktive Umgebung der insgesamt 20 Schauplätze in die Klopperei einbezogen werden. Unter den in den Levels versteckten Objekten finden sich einmal verwendbare Gegenstände wie Flaschen, aber auch stabilere Dinge, mit denen ihr mehrmals zuschlagen dürft. Beim Erstellen eines Fighters könnt ihr bis zu drei Kampftechniken kombinieren, um einen eigenen Stil zu entwickeln.

Dabei dürft ihr euren Rapper auch in lizenzierte Street-Wear stecken und ihn mit krassen Tattoos oder schwerem Schmuck verzieren. In zehn Modi kann sich der Spieler kräftig austoben: Die Palette reicht vom klassischen One-on-One bis zu heftigen Zerstörungsorgien, bei denen ihr zum Beispiel die Karre eures Gegners demoliert. Dank Online-Modus kloppt ihr euch sogar auf der internationalen Bühne! **➲ SZ/PR**

Hilfsmittel: In den interaktiven Arenen finden sich viele verwendbare Objekte.

Stilvoll: Im neuen "Def Jam" kommen fünf verschiedene Kampftechniken zum Einsatz.

E3-LIVE

TENDENZ

Der Genre-Wechsel hat der Def-Jam-Crew gut getan. Beim Probespiel hinter verschlossenen Türen gefiel mir die Interaktion mit der Umgebung am besten – und natürlich die coole Rap-Mucke.

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

E3-VORSCHAU

DEF JAM FIGHT FOR NY

GENRE	Beat'em-Up
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA Canada
ERSCHEINT	September 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %

Fetter Prügler mit riesigem Star-Aufgebot, cooler Optik, lässigen Kampfstilen und viel Bastelspaß.

Kingdom Hearts 2

Der kuriose Mix aus Square Enix- und Disney-Figuren namens "Kingdom Hearts" feierte weltweit Erfolge. Die Fortsetzung der Story setzt ein Jahr nach den Ereignissen des ersten Teils ein. Ihr begleitetet Sora, Donald und Goofy: Die beiden Disney-Helden suchen ihren verschollenen König alias Micky Maus, während Protagonist Sora seine vermissten Freunde Kairi und Riku aufspüren muss.

Dabei bekommen es die Abenteurer wieder mit den Herzlosen zu tun, die jetzt in einer anderen Gestalt ihr Unwesen treiben und unschuldigen Bürgern das Herz stehlen. Zusätzlich erwarten euch jede Menge neuer Bösewichter. Doch ihr trefft unterwegs auch auf viele alte Bekannte, die euch bei eurem Abenteuer zur Seite stehen. Als Fortbewegungsmittel dient euch ein ähnliches Gefährt wie das Gummiboot aus dem ersten Teil. So bereist ihr zauberhafte Orte aus "Kingdom Hearts", aber auch völlig neue Fantasy-Welten. Ein überarbeitetes, jedoch immer noch einfach zu bedienendes Battle-System soll eurer sympathischen Comic-Gang neue Kräfte verleihen. **➲ SH/PR**

E3-VORSCHAU

KINGDOM HEARTS 2

GENRE	Action-Adven./RPG
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Squaresoft/Disney
ERSCHEINT	2005
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	40 %

Viel versprechende Fortsetzung des Rollenspiels inklusive neuer Feinde, Freunde und Battle-Optionen.

E3-LIVE

TENDENZ

Umringt von jeder Menge cooler Disney-Figuren gab es statt einer spielbaren Version lediglich den neuen Trailer zu sehen. Dieser bot zumindest einen kleinen Einblick in das Sequel.

E3-Knaller
Highlight
Topspiel
Echt cool
Ganz nett

Wow: Technisch übertrifft der zweite Teil den Vorgänger noch um einiges.

Final Fantasy 12

PlayStation 2 E3-AWARD BEST GRAPHICS

Fans zwischen Entsetzen & Freudentaumel: Während die erneute Terminverschiebung schwer im Magen liegt, sehen die Bilder einfach toll aus.

Belehrung: Luftpirat Balthier wäscht dem Dieb Vaan gehörig den Kopf.

Bereits vergeben: Die blonde Penelo ist die Freundin von Vaan.

Das Imperium von Archadia greift den kleinen Stadtstaat Dalmaska an – Held Vaan ist davon zwar nicht begeistert, macht aber trotzdem mit. Beim Raubzug im Palast kommt aber alles anders als gedacht: Anstatt Beute abzugreifen rutscht Vaan in die Widerstandsbewegung. Das war zwar nicht geplant, aber wenn da selbst schnuckelige Mädels wie Fürstentochter Ashe mitmischen...

Mit "Final Fantasy 12" beschreitet Square neue Wege: Nicht nur arbeitet ein komplett neues Team an dem Titel, auch die grafische Darstellung wurde generalüberholt – die Polygonzahl der Figuren wurde verringert und in extra-aufwändige Hintergrundszenarios investiert, dank verbesserter Texturen soll dem Spieler die Schwerpunktverlagerung nicht auffallen. Zufallsbegegnungen sind abgeschafft, auch ein neues Kampfsystem soll implementiert werden, über das bisher leider nicht allzu viel bekannt ist.

Gut Ding will Weile...

Mit bisher fünf bekannten Protagonisten, jeder Menge Luftschiffe in allen Größen und Formen und einem mediterran-europäischen Setting in warmen Farben verspricht auch die jüngste Episode ein Rollenspiel der Spitzenklasse zu werden. Schade, dass die PAL-Version noch in weiter Ferne schwebt, auch der Release in Japan verschiebt sich wohl noch nach hinten, da Square momentan ein wenig mit den Tücken der Technik zu kämpfen hat.

➲ **SWEN HARDER/TN**

E3-LIVE

"Donnerknispel! Square fährt schweres Geschütz auf"

Mutig, was sich Japans RPG-Profis da vorgenommen haben: Neues Team, neues Kampfsystem, komplett neue Technik, Designer und ein neuer Musiker... Ich bin gespannt, ob die neuen Ideen und Ansätze sich auch spielerisch auszahlen.

TENDENZ

- E3-Knaller
- Highlight
- Topspiel
- Echt cool
- Ganz nett

E3-VORSCHAU

FINAL FANTASY 12	
GENRE	Rollenspiel
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Square-Enix
ENTWICKLER	Square-Enix
ERSCHEINT	2005
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %

Was soll man sagen? Square fährt für die neue "Final Fantasy"-Episode die extra schweren Geschütze auf.

SONSTIGE

WEITERE NEUHEITEN

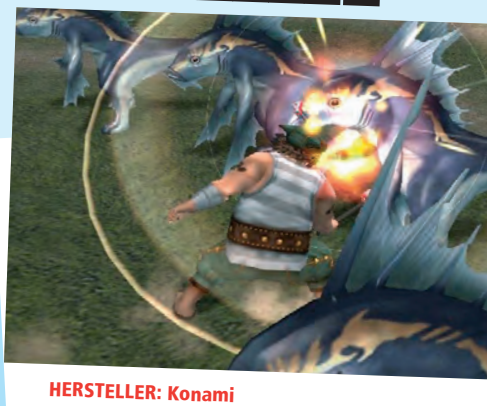
Egal ob Simulation, Beat'em-Up oder Rollenspiel, hier findet ihr potenzielle Hit abseits der Haupt-Genres.

THE URBZ: SIMS IN THE CITY

HERSTELLER: Electronic Arts
ERSCHEINT: Herbst 2004

Die Sims haben die Nase voll vom Leben in den Vororten – jetzt zieht es sie in die Großstadt. Im Create-an-Urbz-Mode baut ihr euch euren Protagonisten zusammen und helft ihm dabei, sich im hektischen Stadtleben zu orientieren. Eure Ziele sind unter anderem, diverse Jobs zu meistern und euch Respekt auf den Straßen zu verschaffen. **HIGHLIGHT**

SUIKODEN 4



HERSTELLER: Konami
ERSCHEINT: Winter 2004

Die Hauptfigur in Suikoden 4 ist ein junger Ritter, der im Besitz der Rune der Bestrafung ist. Diese eine von insgesamt 27 Runen verleiht ihm zwar große Macht, gleichzeitig entzieht sie ihm aber auch seine Lebensenergie. Viele Kämpfe finden nun nicht mehr nur zu Lande statt, sondern auch auf dem Meer. Ihr zieht eure Kriegsschiffe in strategisch vorteilhafte Positionen und beschießt die Gegner mit Kanonenkugeln. **HIGHLIGHT**

FIGHT CLUB

HERSTELLER: Vivendi
ERSCHEINT: Winter 2004

Bei diesem Beat'em-Up prügelt ihr euch mit den Charakteren aus dem gleichnamigen Film wortwörtlich die Seele aus dem Leib. Je zwei Tasten dienen zum Schlagen und Treten, mit Tastenkombinationen führt ihr Würfe und Konter aus. Spielerisch erinnert's stark an Tekken oder Dead or Alive. Sogar ein Online-Modus wird enthalten sein. **ECHT COOL**

GUILTY GEAR ISUKA

HERSTELLER: Sammy
ERSCHEINT: 2005

Der neueste Teil der technisch brillanten 2D-Prügel-Reihe bietet nicht nur herrliche Animationen, krachende Effekte und 23 Charaktere, sondern auch einen innovativen Vierspieler-Modus. Per Multitap könnt ihr zu viert gegeneinander antreten oder zwei Teams bilden. Dabei stehen euch zwei Ebenen zur Verfügung, zwischen denen ihr frei hin und her wechseln könnt. **TOPSPIEL**

MONSTER HUNTER

HERSTELLER: Capcom
ERSCHEINT: Winter 2004

Monster Hunter ist ein Online-Action-Rollenspiel und kommt vom Resident-Evil-Outbreak-Team. Bei diesem Abenteuer bildet ihr mit drei weiteren Jägern eine Gruppe und macht in verschiedenen Arealen der Online-Welt Jagd auf Monster. Ihr könnt eigene Items kreieren, Waffen modifizieren und euren Charakter ausbilden. **TOPSPIEL**

Die E3-Spiele komplett

OPM2-E3-Übersicht

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
100 Bullets	Action	Acclaim	✪✪	Winter
Ace Combat 5: The Unsung War	Flug-Action	Sony	✪✪✪✪	2005
Adiboo	Jump'n'Run	Vivendi	✪✪	27.08.
Airborne Troops	Action	Playlogic	✪✪✪	Winter
Altered Beast	Action	Sega	✪✪✪	Sommer
America's 10 Most Wanted	Ego-Shooter	Play It	✪✪✪	Juli
Ape Escape Olympia	Geschicklichkeit	Sony	✪✪✪✪	Winter
Aquanox 2: Revelation	Action	JoWood	✪✪✪	Sommer
Area 51	Ego-Shooter	Midway	✪✪✪	Winter
Astro Boy	Geschicklichkeit	Sega	✪✪	Winter
Athens 2004	Sport	Sony	✪✪✪✪	30.06.
Atlantis 4	Adventure	Dreamcatcher	✪✪✪	15.10.
Aura	Adventure	Dreamcatcher	✪✪	15.09.
Axle Rage	Action	1C	✪	Herbst
Backyard Wrestling 2	Wrestling	Eidos	✪✪✪	Herbst
Battlefield Modern Combat	Taktik-Shooter	Electronic Arts	✪✪✪✪	Herbst
Black9	Action-Adventure	Vivendi	✪✪✪	Winter
Blood Will Tell	Action	Sega	✪✪✪	Herbst
Blowout	Action	Vivendi	✪✪✪	Herbst
Brothers in Arms	Action	Ubisoft	✪✪✪✪	Winter
Bujingai: The Forsaken City	Action	Bam!	✪✪	2005
Burnout 3	Action-Rennspiel	Electronic Arts	✪✪✪✪✪	September
Call of Duty: Finest Hour	Ego-Shooter	Activision	✪✪✪✪✪	Herbst
Carmen Sandiego	Denkspiel	Bam!	✪✪	Herbst
Catwoman	Action	Electronic Arts	✪✪✪✪	12.08.
Champions of Norrath	Action-Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪✪✪	24.06.
Champions: Return to Arms	Action-Rollenspiel	SOE	✪✪✪✪✪	Winter
Cold Winter	Action	Vivendi	✪✪✪✪	Winter
Colin McRae Rally 2005	Offroad-Rennspiel	Codemasters	✪✪✪✪✪	Herbst
Combat Elite: WWII Paratroopers	Ego-Shooter	Acclaim	✪✪✪	25.06.
Cowboy Bebop	Action	Bandai	✪✪	2005
Crash'n'Burn	Action-Rennspiel	Eidos	✪✪✪	Herbst
Crash Twinsanity	Jump'n'Run	Vivendi	✪✪✪✪	Herbst
Crimson Tears	Action	Capcom	✪✪✪	Juli
Cyclone Circus	Action-Rennspiel	Playlogic	✪✪	2005
Dancing Stage Fusion	Musikspiel	Konami	✪✪✪✪	Winter
Dark Fall 2	Adventure	Dreamcatcher	✪✪	15.09.
Darkwatch: Curse of the West	Ego-Shooter	Sammy	✪✪	Herbst
Dead to Rights 2	Action	Namco	✪✪✪	2005
Death by Degrees	Action-Adventure	Namco	✪✪✪✪	Winter
Def Jam: Fight For NY	Beat'em-Up	Electronic Arts	✪✪✪✪✪	September
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	Rollenspiel	Electronic Arts	✪✪✪✪✪	Winter
Destroy All Humans!	Action	THQ	✪✪✪✪	2005
Devil May Cry 3	Action	Capcom	✪✪✪✪✪	Winter
Die Urbz	Simulation	Electronic Arts	✪✪✪✪	Herbst
Digimon Rumble Arena 2	Beat'em-Up	Bandai	✪✪✪	Herbst
Digimon World 4	Rollenspiel	Bandai	✪✪✪	Herbst
Digital Devil Saga	Rollenspiel	Atlus	✪✪	2005

ACE COMBAT 5

ALTERED BEAST

AQUANOX 2

ATHENS 2004

BLOOD WILL TELL

BLOWOUT

BURNOUT 3

CHAMPIONS OF NORRATH

COLIN MCRAE RALLY 2005

CRASH TWINSANITY

DANCE DANCE REVOLUTION

DEAD TO RIGHTS 2

DIE URBZ

DIGIMON WORLD 4

Übersicht auf vier Seiten: Hier findet ihr die Spiele der E3. Fast 250 Titel wurden gezeigt – wir sagen euch, worauf es sich lohnt zu warten.

DREAMWORKS' SHARK TALE

DRIVER 3

ENTHUSIA

ESPN NFL FOOTBALL 2005

FIGHT CLUB

FRONT MISSION 4

GHOST RECON 2

GRADIUS V

GUNDAM BATTLE ASSAULT 3

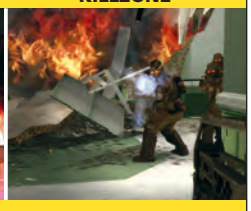
HEADHUNTER: REDEMPTION

INCREDIBLES: DIE UNGLAUBLICHEN

JAK 3

KARAOKE STAGE

KILLZONE



OPM2-E3-Übersicht

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
Dragon Ball Z Budokai 3	Beat'em-Up	Atari	✪✪✪	2005
DreamWorks' Shark Tale	Action	Activision	✪✪✪	Herbst
Driver 3	Action-Rennspiel	Atari	✪✪✪✪✪	22.06.
Dynasty Warriors 4: Empires	Action-Strategie	THQ	✪✪✪✪	Herbst
Enthusia Professional Racing	Rennsimulation	Konami	✪✪✪✪	2005
ESPN NBA Basketball 2005	Basketball	Atari	✪✪✪✪	September
ESPN NFL Football 2005	American Football	Atari	✪✪✪✪✪	September
ESPN NHL Hockey 2005	Eishockey	Atari	✪✪✪✪✪	September
Fahrenheit	Action-Adventure	Vivendi	✪✪✪✪	Winter
Far Cry: Instincts	Ego-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪	Winter
FIFA 2005	Fußball	Electronic Arts	✪✪✪✪	Oktober
Fight Club	Beat'em-Up	Vivendi	✪✪✪	Winter
Final Fantasy 11	Rollenspiel	Square Enix	✪✪✪✪✪	2005
Final Fantasy 12	Rollenspiel	Sony	✪✪✪✪✪	Winter
Forever Worlds	Adventure	Dreamcatcher	✪✪	15.06.
Forgotten Realms: Demon Stone	Rollenspiel	Atari	✪✪✪✪	16.09.
Formel Eins 2003 (Platinum)	Formel1-Rennspiel	Sony	✪✪✪	Juni
Formel Eins 2004	Formel1-Rennspiel	Sony	✪✪✪✪	Juni
Front Mission 4	Strategie	Square Enix	✪✪✪✪	Herbst
Full Metal Alchemist	Rollenspiel	Square Enix	✪✪✪	2005
Funkmaster Flex's Digital Hitz Factory	Musikspiel	XS Games	✪✪✪	2005
Ghost Recon 2	Taktik-Shooter	Ubisoft	✪✪✪✪	Winter
Ghostmaster	Simulation	Vivendi	✪✪✪	Sommer
God of War	Action	Sony	✪✪✪✪✪	Herbst
Godzilla: Save the Earth	Action	Atari	✪✪✪	Herbst
GoldenEye: Rogue Agent	Action	Electronic Arts	✪✪✪✪✪	Herbst
Gradius V	Shoot'em-Up	Konami	✪✪✪✪	September
Gran Turismo 4	Rennsimulation	Sony	✪✪✪✪✪	Herbst
Grand Theft Auto: San Andreas	Action	Take 2	✪✪✪✪✪	Oktober
Grand Tour Racing 400	Action-Rennspiel	THQ	✪✪✪	25.06.
Guilty Gear Isuka	Beat'em-Up	Sammy	✪✪✪	2005
Gundam Battle Assault 3	Action	Bandai	✪✪✪	2005
Hack vol.3	Action-Rollenspiel	Atari	✪✪✪	09.09.
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	Atari	✪✪✪✪✪	25.08.
Heroes of the Pacific	Flug-Action	Encore	✪✪✪	2005
Hot Shots Golf Force!	Golf	Sony	✪✪✪✪	2005
Hot Wheels Stunt Track Challenge	Action-Rennspiel	THQ	✪✪	November
Incredibles: Die Unglaublichen	Jump'n'Run	THQ	✪✪✪✪	November
IndyCar Series 2005	Rennsimulation	Codemasters	✪✪✪	25.06.
Initial D	Action	Sega	✪✪✪	Sommer
Inuyasha	Rollenspiel	Bandai	✪✪✪	2005
Jak 3	Jump'n'Run	Sony	✪✪✪✪✪	Herbst
Juiced	Action-Rennspiel	Acclaim	✪✪✪	Herbst
Karaoke Revolution Vol. 2	Musikspiel	Konami	✪✪✪✪	Herbst
Karaoke Stage	Musikspiel	Konami	✪✪✪✪	2005
Kidz Sports Basketball	Basketball	Data Design	✪✪✪	Herbst
Kidz Sports Ice Hockey	Eishockey	Data Design	✪✪✪	Herbst
Killzone	Ego-Shooter	Sony	✪✪✪✪✪	Herbst

➲

OPM2-E3-Übersicht

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
King Arthur	Action	Konami	✪✪✪✪	2005
Kingdom Hearts 2	Rollenspiel	Sony	✪✪✪✪✪	Sommer
Kookabonga	Geschicklichkeit	Vivendi	✪✪✪	Herbst
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Action-Adventure	Vivendi	✪✪✪	Herbst
Madden NFL 2005	American Football	Electronic Arts	✪✪✪✪✪	Oktober
Mashed	Action-Rennspiel	Supersonic	✪✪✪✪	24.06.
McFarlane's Evil Prophecy	Action	Konami	✪✪✪	September
Mega Man Anniversary Collection	Action	Capcom	✪✪✪	2005
Mega Man X Command Mission	Action	Capcom	✪✪✪	2005
Mercenaries	Action	LucasArts	✪✪✪✪✪	Herbst
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	Konami	✪✪✪✪✪	Winter
Metal Slug 4 & 5 Combo	Action	SNK	✪✪✪✪	2005
Midnight Club 3: DUB edition	Action-Rennspiel	Take 2	✪✪✪✪✪	2005
Mobile Suit Z-Gundam	Action	Bandai	✪✪✪	2005
Monster Hunter	Action	Capcom	✪✪✪✪	Winter
Mortal Kombat Deception	Beat'em-Up	Midway	✪✪✪✪✪	Winter
MTV Music Generator 3	Musikspiel	Codemasters	✪✪✪✪	25.06.
Myth Makers Super Karts GP	Action-Rennspiel	Data Design	✪✪	2005
Nanobreaker	Action	Konami	✪✪✪	2005
NARC	Action-Adventure	Midway	✪✪✪	2005
NASCAR Thunder 2005	Rennsimulation	Electronic Arts	✪✪✪	2005
NBA Live 2005	Basketball	Electronic Arts	✪✪✪✪✪	2005
NBA ShootOut 2005	Basketball	Sony	✪✪✪	2005
Need for Speed: Underground 2	Action-Rennspiel	Electronic Arts	✪✪✪✪✪	Herbst
Neo Contra	Action	Konami	✪✪✪✪	2005
NFL GameDay 2005	American Football	Sony	✪✪✪	2005
NHL 2005	Eishockey	Electronic Arts	✪✪✪✪✪	2005
Nico	Action-Adventure	Sony	✪✪✪✪	Winter
Obscure	Horror-Adventure	Atari	✪✪✪✪	17.06.
Onimusha 3: Demon Siege	Action-Adventure	Capcom	✪✪✪✪✪	Juli
Phantom Brave	Strategie-Rollenspiel	Atlus	✪✪✪	2005
Plague of Darkness	Action	Namco	✪✪✪✪	2005
Playboy: The Mansion	Simulation	Ubisoft	✪✪✪✪	Herbst
Prince of Persia 2	Action-Adventure	Ubisoft	✪✪✪✪✪	Herbst
Pro Evolution Soccer 4	Fußball	Konami	✪✪✪✪✪	Herbst
Project Delta	Action	Playlogic	✪✪✪	2005
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Action	Midway	✪✪✪	September
Punisher	Action	THQ	✪✪✪	2005
Ratchet and Clank 3	Jump'n'Run	Sony	✪✪✪✪✪	Herbst
Rave Master International	Action	Konami	✪✪✪	2005
Red Ninja: End of Honor	Action	Vivendi	✪✪✪	Winter
Resident Evil Outbreak	Horror-Adventure	Capcom	✪✪✪✪✪	September
Richard Burns Rallye	Offroad-Rennspiel	SCI	✪✪✪	07.07.
Robot Warlords	Strategie	Midas	✪✪	09.07.
Rocky Legends	Boxen	Ubisoft	✪✪✪✪	Winter
Rumble Roses	Wrestling	Konami	✪✪✪✪	2005
Samurai Warriors	Action-Adventure	Electronic Arts	✪✪✪	26.06.
Samurai Shodown V	Beat'em-Up	SNK	✪✪✪	2005
Savage Skies	Action	Bigben	✪✪	Sommer
SD Gundam Force	Action	Bandai	✪✪	2005
Sega Superstars	Geschicklichkeit	Sega	✪✪✪✪	Winter
Shadow Hearts: Covenant	Action	Midway	✪✪✪✪	Winter

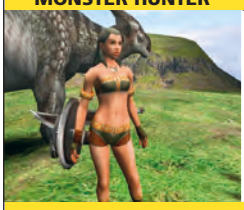
KINGDOM HEARTS 2

LEISURE SUIT LARRY

MASHED

MEGA MAN X COMMAND MISSION

MONSTER HUNTER



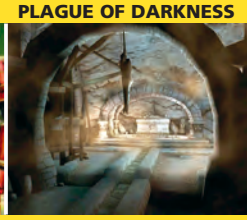
MORTAL KOMBAT DECEPTION

NANOBREAKER

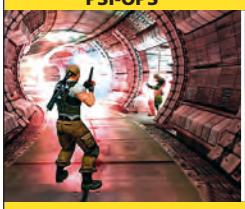
NEO CONTRA

ONIMUSHA 3

PLAGUE OF DARKNESS



PSI-OPS



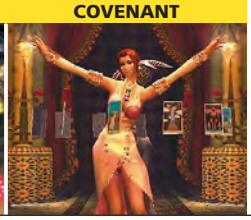
RATCHET & CLANK 3

RESIDENT EVIL OUTBREAK

ROCKY LEGENDS

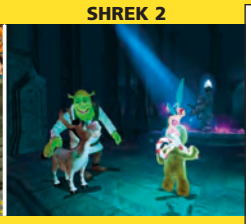
SAMURAI SHOWDOWN V

SHADOW HEARTS: COVENANT



SHAMAN KING

SHREK 2



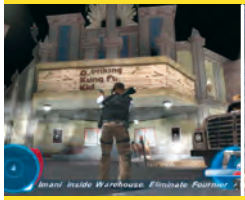
SILENT HILL 4: THE ROOM

SPONGEBOB: THE MOVIE

SPYRO: A HERO'S TAIL

STATE OF EMERGENCY 2

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN



TALES OF SYMPHONIA

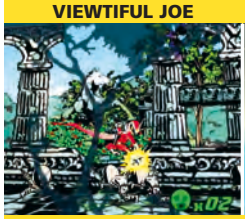
TERMINATOR 3: REDEMPTION

TEST DRIVE: EVE OF DESTRUCTION

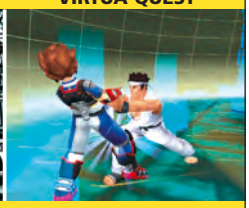
TIGER WOODS PGA TOUR 2005

TIME CRISIS: CRISIS ZONE

VIEWTIFUL JOE



VIRTUA QUEST



X-MEN LEGENDS

YU-GI-OH! DUELISTS OF THE ROSES

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
Shadow of Rome	Action-Adventure	Capcom	✪✪✪✪	Winter
Shaman King: Power of Spirit	Beat'em-Up	Konami	✪✪✪✪	2005
Shellshock: NAM '67	Action	Eidos	✪✪✪	30.06.
Shin Megami Tensei: Nocturne	Action-Rollenspiel	Atlus	✪✪✪	2005
Shrek 2	Jump'n'Run	NBG	✪✪✪✪	17.06.
Silent Hill 4: The Room	Horror-Adventure	Konami	✪✪✪✪✪	Oktober
SingStar	Musikspiel	Sony	✪✪✪✪	09.06.
Sly 2: Band of Thieves	Jump'n'Run	Sony	✪✪✪✪✪	Winter
Spider-Man 2 The Game	Action	Activision	✪✪✪✪	08.07.
Splinter Cell 3	Stealth-Action	Ubisoft	✪✪✪✪✪	2005
SpongeBob: The Movie	Geschicklichkeit	THQ	✪✪✪	November
Spy Fiction	Action	Sammy	✪✪✪	2005
Spyro: A Hero's Tail	Jump'n'Run	Vivendi	✪✪✪	Herbst
Star Ocean: Till the End of Time	Rollenspiel	Ubisoft	✪✪✪✪	Winter
Star Wars: Battlefront	Action	LucasArts	✪✪✪✪✪	Winter
StarCraft Ghost	Action	Vivendi	✪✪✪✪	Winter
State of Emergency 2	Action	Bam!	✪✪✪	2005
Street Fighter Anniversary Collection	Beat'em-Up	Capcom	✪✪✪	2005
Street Racing Syndicate	Action-Rennspiel	Namco	✪✪✪	Herbst
Suikoden IV	Rollenspiel	Konami	✪✪✪	2005
Syphon Filter: The Omega Strain	Stealth-Action	Sony	✪✪✪✪	30.06.
Taiko Drum Master	Musikspiel	Namco	✪✪✪	2005
Tak 2: The Staff of Dreams	Jump'n'Run	THQ	✪✪✪	2005
Tales of Symphonia	Rollenspiel	Namco	✪✪✪	2005
Tekken 5	Beat'em-Up	Namco	✪✪✪✪✪	2005
Ten Pin Alley 2	Bowling	XS Games	✪✪	2005
Terminator 3: Redemption	Action	Atari	✪✪✪	16.09.
Test Drive: Eve of Destruction	Action-Rennspiel	Atari	✪✪✪	Herbst
The Bard's Tale: Song of the Bard	Action-Rollenspiel	Acclaim	✪✪✪✪	Herbst
The Dukes of Hazzard	Action-Rennspiel	Ubisoft	✪✪✪	Oktober
The Godfather	Action	Electronic Arts	✪✪✪✪	2005
The Movies	Simulation	Activision	✪✪✪✪	2005
The Nightmare Before Christmas	Horror-Adventure	Capcom	✪✪✪	Herbst
The Omega Stone 2	Adventure	Dreamcatcher	✪✪	15.11.
The Red Star	Action	Acclaim	✪✪✪✪	Winter
The Shield	Action	Sammy	✪✪	2005
Tiger Woods PGA Tour 2005	Golf	Electronic Arts	✪✪✪✪	2005
Time Crisis: Crisis Zone	Shoot'em-Up	Namco	✪✪✪✪	Winter
Tony Hawk's Underground 2	Skateboard	Activision	✪✪✪✪✪	Winter
Trigger Man	Action	Crave	✪✪	2005
Trivial Pursuit Unlimited	Denkspiel	Atari	✪✪	07.10.
Ty the Tasmanian Tiger 2	Jump'n'Run	Electronic Arts	✪✪✪	Herbst
Under the Skin	Action	Capcom	✪✪✪	Herbst
Viewtiful Joe	Action	Capcom	✪✪✪✪	Herbst
Viewtiful Joe 2	Action	Capcom	✪✪✪✪	2005
Virtua Quest	Action-Rollenspiel	Sega	✪✪✪	Winter
WWE SmackDown! Vs. Raw	Wrestling	THQ	✪✪✪✪	November
Xenosaga Episode II	Rollenspiel	Namco	✪✪✪✪	2005
X-Men Legends	Action-Adventure	Activision	✪✪✪	Herbst
Yeti Sports	Geschicklichkeit	JoWood	✪✪	Herbst
YS VI: The Arc of Napishtim	Rollenspiel	Konami	✪✪✪	Herbst
Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses	Strategie	Konami	✪✪✪	02.07.

PlayStation 2 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
EXklusiv

DRIV3R

LIVE GESPIELT:
DREI MISSIONEN
KOMPLETT ERKLÄRT

Unglaublich: Driver 3 ist fast fertig. Wir zeigen euch auf den folgenden Seiten drei Missionen in allen Details – so spielt sich der kommende Hit wirklich!

Endlich! "Driver 3" rast seinem hoffentlich endgültigen Release entgegen und wir halten stolz eine erste Preview-Version von Reflections Kronjuwel in Händen. Es wurde schon viel berichtet über die lang ersehnte Verfolgungsjagd. Deswegen ersparen wir euch an dieser Stelle eine erneute Aufzählung der Fakten zum aufwändigsten Sequel aller Zeiten.

Vielmehr haben wir für euch Kopf und Kragen riskiert und Tanner bereits durch drei spektakuläre Missionen gelenkt. Wir waren in Miami, Nizza und Istanbul, um die dreckigen Geschäfte des Undercover-Cops höchstpersönlich zu erledigen.

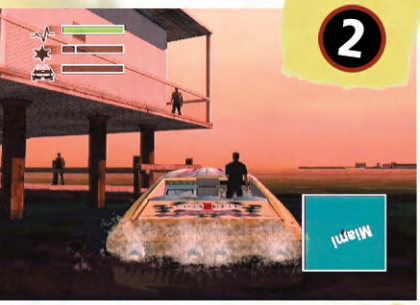
Erinnert ihr euch noch? Die Autoschieberbande South Beach soll für einen mysteriösen Käufer 40 der teuersten Autos der Welt beschaffen. Als Cop Tanner schleicht ihr euch in die Gang ein und arbeitet als Fahrer, um die bösen Jungs schließlich hochzunehmen. Euch erwarten hollywoodreife Verfolgungsjagden, schmerzfreie Ballerorgien und jede Menge Spaß. Aber wie läuft so ein "Driver"-Auftrag genau ab? Wir zeigen euch jetzt, wie ihr als Haudegen Tanner eure Brötchen verdient. ➲ PR

Mission: Gator's Yacht (Miami)

Tanner erhält einen Anruf von Calita. Sie ist der Kopf von South Beach und erteilt ihm einen mörderischen Auftrag. Gator, ein Kerl, mit dem sie einst gemeinsame Sache gemacht hat, hat sie hintergangen. Als kleinen Denkzettel soll Tanner nun Gator's Yacht in Miami in die Luft jagen.

Ihr fahrt mit eurer Cigarette, einem extrem coolen Power-Boot, das gleich hinter eurer Bude ankert, zunächst zu einem Gangster-Unterschlupf auf dem Wasser. Dort besorgt ihr die Sprengsätze, die ihr dann an der Luxus-Yacht von Gator montiert. Los gehts!

DAHEIM: In Tanners Bude erreicht euch der Anruf von Calita. Das nächste Zwischenziel wird euch links unten angezeigt. Ihr begebt euch durch die Hintertür zu eurem geliebten Schnellboot. Mit dem brettert ihr zur Hütte, in der ihr die Sprengsätze findet.



NICHT WILLKOMMEN: Nach einem zweiminütigen Wellenritt erreicht ihr euer erstes Ziel, das Haus auf dem Wasser. Ihr solltet behutsam vorgehen, um die Wachen nicht vorzeitig auf euch aufmerksam zu machen. Per Knopfdruck steigt ihr aus dem Boot und erklimmt über eine Leiter die hölzerne Plattform.

SHOOTOUT: Oben angekommen erwartet euch ein rundes Dutzend Gangster. Ballert euch mit der durchschlagskräftigen Armalite den Weg frei und durchforstet die Räume nach den drei Sprengsätzen. Wer will, kann auch in die Ego-Perspektive schalten.

ZIELOBJEKT: Nach zwei Minuten Bootsfahrt erreicht ihr Gator's Yacht. Nähert euch langsam, um nicht zu viel Aufsehen zu erregen. Stellt euer Boot trotzdem so nahe wie möglich am Luxuskutter ab, denn eure Flucht muss sehr schnell gehen.

MASCHINENRAUM: Hier bringt ihr den ersten C4-Sprengsatz an. Der nächste muss auf dem Mitteldeck platziert werden. Aber Achtung: Wie überall auf der Yacht warten auch hier einige Verbrecher auf euch. Versucht so gut wie möglich zu zielen, Kopfschüsse sind das effektivste Mittel.

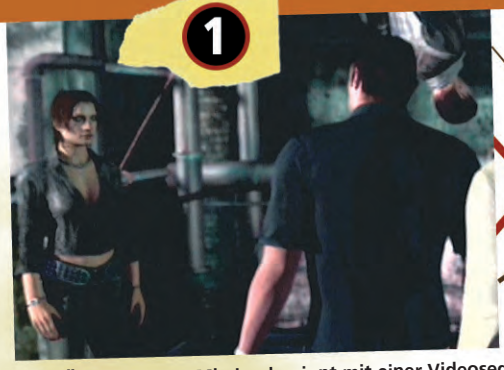
STEUERDECK: Nachdem ihr zwei Bomben installiert habt, ertönt ein lauter Alarm und ihr müsst so schnell wie möglich die dritte C4 anbringen. Diese soll an der Steuereinheit der Yacht befestigt werden. Jetzt müsst ihr schleunigst abhauen! Ihr habt nur 20 Sekunden, um Gator's Titanic zu verlassen.

FLUCHT: Springt von der Yacht, rein in euer Boot und gebt Vollgas. Ist der Countdown bei null angekommen, explodieren eure Sprengsätze – gut gemacht Tanner! Gibt es keine Komplikationen, schafft ihr diese Mission in 20 Minuten.

BETTHUPFERL: Auf dem Kissen ist die zweite C4-Bombe versteckt. Habt ihr erst mal alle Verbrecher beseitigt, wird es euch nicht allzu schwer fallen, auch das letzte der drei Teile ausfindig zu machen. Nach etwa fünf Minuten solltet ihr dies erledigt haben. Weg hier!

Mission: Bobbytrap (Nizza)

Tanner cruised mit Kollege Jones an der sonnigen Côte d'Azur entlang. Das Handy klingelt. Gaunerin Fabienne lässt die beiden wissen, dass eine Bombe am Cabriolet der beiden installiert ist. Sollte die Tachonadel für einige Sekunden unter die 40-Meilen-Marke geraten, explodiert der Chevrolet-Verschnitt. Auf die Tube zu drücken ist also lebenswichtig. Ihr heizt durch Nizza, Partner Tobias Jones springt aus dem Wagen und ihr chauffiert die Bombe zum eigentlichen Besitzer zurück: Fabienne.



PRÜFUNG: Diese Mission beginnt mit einer Videosequenz. Calita ist Tanner gegenüber misstrauisch. Er soll einen kopfüber aufgehängten Gefangenen töten, um Loyalität zu beweisen. "Wenn du ein Bulle bist, wirst du ihn nicht umnieten!" Wie Tanner handelt, verraten wir nicht.

VORSICHT: Tanner soll unter Zeitdruck eine Bombe kutschieren. Der Balken über dem Cabrio beginnt sich zu füllen, wenn ihr langsamer als 40 mp/h fahrt. Innerhalb weniger Sekunden ist die Spazierfahrt zu Ende, legt ihr jetzt nicht einen Zahn zu. So rast ihr mit der Bombe im Gepäck etwa fünf Minuten lang durch die Straßen Nizzas.

STUNTMAN: Am Strand muss Tanner seine Fahrkünste unter Beweis stellen. Ihr müsst mit eurem Wagen ganz dicht neben dem Pick-up herfahren, damit euer Partner lässig rüberspringen kann. Natürlich dürft ihr weiterhin nicht zu lange unter der 40-mp/h-Grenze bleiben.

GESCHAFFT: Tobias Jones ist sicher auf der Ladefläche gelandet. Ein neues Ziel erscheint auf dem Bildschirm. Nun sollt ihr das Auto mit der Bombe zu Fabienne zurückbringen. Das heißt: wenden, hoch auf die Straße schanzen und dem Kegel auf der Karte in der unteren Bildschirmecke folgen!

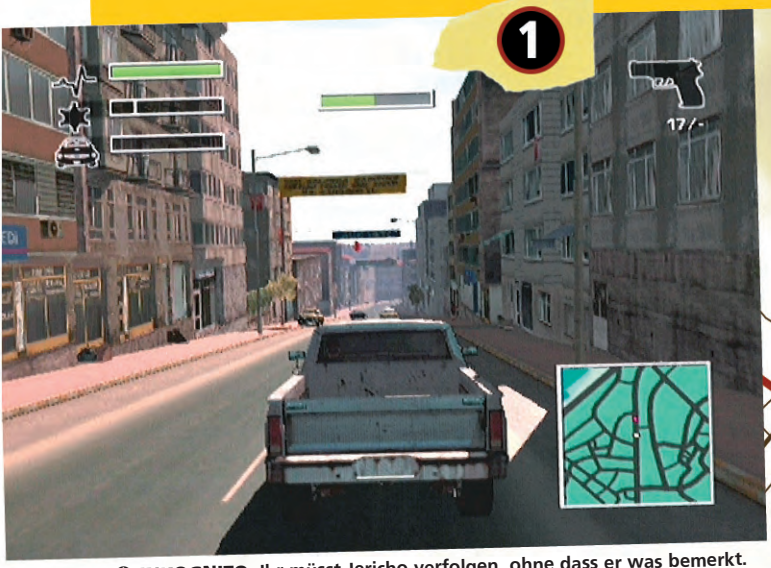
RACHE: Nach wiederum drei Minuten neigt sich Tanners Höllenfahrt langsam ihrem Ende zu. Jetzt nur nicht trödeln! Die teilweise recht engen Kurven meistert ihr am besten per Handbremse, um dann mit ordentlich Speed weiterzuheizen. Das Ziel befindet sich etwas versteckt in einem Hof.

ZIEL: Der Truck am Ende des Hofes ist euer Ziel. Ihr müsst den Sportwagen in den Sattelschlepper donnern lassen. Vorher sollte Tanner natürlich aus dem Wagen hechten. Bis zum Schluss solltet ihr dabei kräftig auf die Tube drücken, sonst knallt's noch auf den letzten Metern...

FINALE: In letzter Sekunde springt ihr aus dem fahrenden Cabrio. Dabei dürft ihr keine Rücksicht nehmen auf unaufmerksame Arbeiter. Sobald euer Wagen in den LKW rast, explodiert die Bombe und zerstört damit Fabiennes heiße Ware im Truck. Glückwunsch, Tanner!

Mission: Surveillance (Istanbul)

In Istanbul muss Tanner ein Meeting von Jericho, dem unberechenbaren Oberbösewicht, und einem seiner Geschäftspartner ausspionieren. Um die Location auszumachen, müsst ihr Jericho unauffällig folgen. Dort belauscht ihr heimlich das Gespräch und beseitigt nebenbei Wachen, ohne Aufsehen zu erregen. Gejagt von einigen Gangster-Kutschen flüchtet Tanner dann an einen sicheren Ort.



INKOGNITO: Ihr müsst Jericho verfolgen, ohne dass er was bemerkt. Der Balken über eurem weißen Pick-up zeigt euch, wie unauffällig sich Tanner bewegt. Ist die Anzeige grün, macht ihr alles richtig. Fahrt ihr zu nahe auf oder lasst zu viel Abstand, ist die Mission gescheitert.

GESCHÄFTSZENTRALE: Nach einer etwa zweiminütigen Verfolgung hält Jericho an und verschwindet in einem alten Gebäude, in dem das Meeting stattfinden soll. Um auch hier noch unbemerkt zu bleiben, müsst ihr einen anderen Eingang finden. Dieser liegt auf der anderen Seite des Hauses.

DRIN: Um keinerlei Aufsehen zu erregen, benutzt Tanner innerhalb des Gebäudes einen Schalldämpfer. Ihr müsst sehr sicher zielen, die Wachen dürfen keine Möglichkeit mehr haben, zurückzuschießen. Ein einziger lauter Schuss aktiviert bereits den Alarm und Jericho flüchtet.

VON HINTEN: Nachdem ihr euch durch zwei Stockwerke geschlichen und einige Gangster fein säuberlich um die Ecke gebracht habt, müsst ihr an einem Baugerüst zum Raum herunterklettern, in dem das Meeting stattfindet. Jetzt noch schnell die restlichen Wachen ausschalten.

MEETING: Jericho (rechts) in geheimer Besprechung mit seinem düsteren Geschäftspartner. Tanner belauscht die beiden von draußen, genauso wie Gator. Der stürmt den Raum und richtet mit Waffengewalt ein Chaos an. Zeit für Tanner, abzuhauen.

ÜBER DER STADT: Tanner flüchtet über das riesige Dach des Gebäudekomplexes. Seinen Weg muss er sich freiballern. Dazu dürft ihr jetzt ein schnelles Maschinengewehr benutzen. Dutzende Verbrecher versuchen euch aufzuhalten. Zum Glück sind hier genügend Medipacks versteckt.

NICHTS WIE WEG: Wieder unten angekommen, schnappt ihr euch den Pick-up und flüchtet vor dem versammelten Verbrecherpack. Mit Vollgas brettert ihr los, immer dem Kegel nach, der auf der Karte zu sehen ist. Euch erwartet eine heiße Hetzjagd, die fünf Minuten lang dauert.

HINDERNISSE: Auf eurem Weg zu einem sicheren Ort werdet ihr von zahlreichen Gangster-Limousinen verfolgt. Ohne Rücksicht auf Verluste versuchen sie euch von der Straße zu drängen. Bis zu Tanners Unterschlupf müsst ihr sie alle loswerden. Seid ihr gut genug?

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

Autobahn Raser – Der Film 138
Disgaea: Hour of Darkness 136
Harry Potter und der Gefangene von Askaban 134
MTV Music Generator 3 140
Red Dead Revolver 130
Samurai Warriors 138
SingStar 122
Smash Court: Tennis Pro Tournament 2 133
Space Invaders Anniversary Edition 140
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 126
The Suffering 132
World Championship Pool 140

Das OPM2-Team

Redaktion, Layout und Online-Team sorgen alle vier Wochen für Spiele-Durchblick! Christian Blendl, Carsten Grauel, Michael Galuschka, Thomas Szedlak, Tobias Hartlehnert, Fabian Käufer, Markus Häberlein, Patric Roos, Diane Feininger, Kristina Arnold, Michael Stark (v. links n. rechts)

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

PlayStation 2 STAR

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

DAS 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 GRAFIK: 10/10 SOUND: 9/10	89
Packendes Hack'n'Slay-Rollenspiel im "EverQuest"-Universum.			PROZENT

PlayStation2-Tests 07/2004

Die OPM2-Redaktion im Profil

CHRISTIAN BLENDL
CHEFREDAKTEUR christian@opm2.de

Favorisierte Genres:
Action, Rennspiele, Oldies
Spielt auf PS2:
Puyo Pop Fever, Guilty Gear XX, Ferkels großes Abenteuer
Schaut zurzeit:
Marillion-Konzerte (DVD)
Hört gerade:
Asia: Aura, Prince Ital Joe feat. Marky Mark
Freut sich auf:
Das neue Autoradio im neuen Auto
Regt sich auf über:
Miese Witze bei der "Anke Late Night", unkontrolliert ausscherende Stink-LKWs

THOMAS SZEDLAK
STELLV. CHEFREDAKTEUR thomas@opm2.de

Favorisierte Genres:
Rennspiele, Sportspiele, Ego-Shooter, Musikspiele
Spielt auf PS2:
Need for Speed: Underground 2, Far Cry: Instincts (E3-Vers.)
Schaut zurzeit:
E3-Presse-CDs
Hört gerade:
Nichts mehr (wegen viel zu lauter E3-Stände)
Freut sich auf:
EM-Urlaub
Regt sich auf über:
Enge Lufthansa-Maschinen

MARKUS HÄBERLEIN
REDAKTEUR markus@opm2.de

Favorisierte Genres:
Action, Action-Adventure, Rennspiele
Spielt auf PS2:
Shellshock Nam' 67, Van Helsing, Harry Potter
Schaut zurzeit:
Star Trek: The Next Generation Season 5
Hört gerade:
Franz Ferdinand – Franz Ferdinand
Freut sich auf:
Feuchtfröhliche Grillfeten am Main
Regt sich auf über:
Defekte Surround-Verstärker

CARSTEN GRAUEL
REDAKTEUR carsten@opm2.de

Favorisierte Genres:
Beat'em-Up, Rennspiele, Rollenspiele
Spielt auf PS2:
GT 4 Prologue, Splinter Cell: PT
Schaut zurzeit:
Ein einfacher Plan
Hört gerade:
Megashira – At Last
Freut sich auf:
Die dritte "Der Herr der Ringe"-DVD (Hab' den Film im Kino verpasst)
Regt sich auf über:
Übereifrige Politessen

MICHAEL GALUSCHKA
REDAKTEUR michael@opm2.de

Favorisierte Genres:
Rennspiele, Strategie, Sport
Spielt auf PS2:
PES 3, GT4 Prologue, The Suffering, Sniper 2
Schaut zurzeit:
Reservoir Dogs
Hört gerade:
Den ukrainischen Hit vom European Song Contest
Freut sich auf:
Ausgedehnte Radltouren
Regt sich auf über:
Das Verhalten deutscher Autofahrer auf den Autobahnen

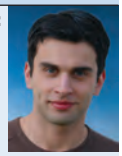
SWEN HARDER
REDAKTEUR swen@opm2.de

Favorisierte Genres:
Sport, Beat'em-Ups
Spielt auf PS2:
Shining Force, PES 4
Schaut zurzeit:
Damen-Poolbillard-WM auf ESPN2
Hört gerade:
The Beat (L.A. Hiphop-Sender)
Freut sich auf:
Chlorfreies Leitungswasser
Regt sich auf über:
Exorbitante Supermarktpreise in Hollywood (bin ich Ölscheich oder was?)

PATRIC ROOS
VOLONTÄR patric@opm2.de

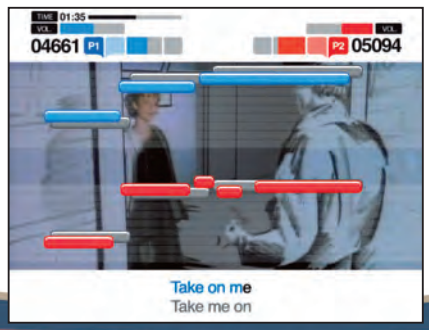
Favorisierte Genres:
Jump'n'Run, Sportspiele
Spielt auf PS2:
Driver 3, Fight Night 2004
Schaut zurzeit:
Honey, Built to Scratch
Hört gerade:
David Banner: MTA2, Cassidy: Split Personality
Dj Green Lantern: Throwback Classics
Freut sich auf:
Nächsten Urlaub am Mittelmeer
Regt sich auf über:
Benzinpreise; Sonne unter der Woche, aber schlechtes Wetter am Wochenende

FABIAN KÄUFER
VOLONTÄR fabian@opm2.de



Favorisierte Genres:
Action-Adventures, Ego-Shooter, Jump'n'Runs
Spielt auf PS2:
PES 3, Project Zero 2
Schaut zurzeit:
Six Feet Under
Hört gerade:
Zwan – Mary Star of the Sea
Freut sich auf:
"Star Wars"-Trilogie auf DVD
Regt sich auf über:
Den weichgespülten Griechen beim European Song Contest

Präsentiert eure Hits in den angesagtesten Clubs der Stadt.



30 Hits aus mehreren Jahrzehnten Musikgeschichte dürft ihr nachsingen.

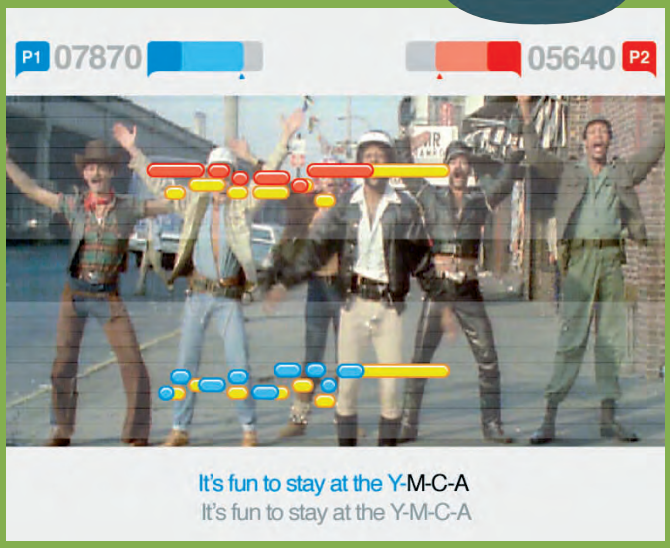
DER TEST DES MONATS

"SingStar" leitet die nächste Karaoke-Generation ein.

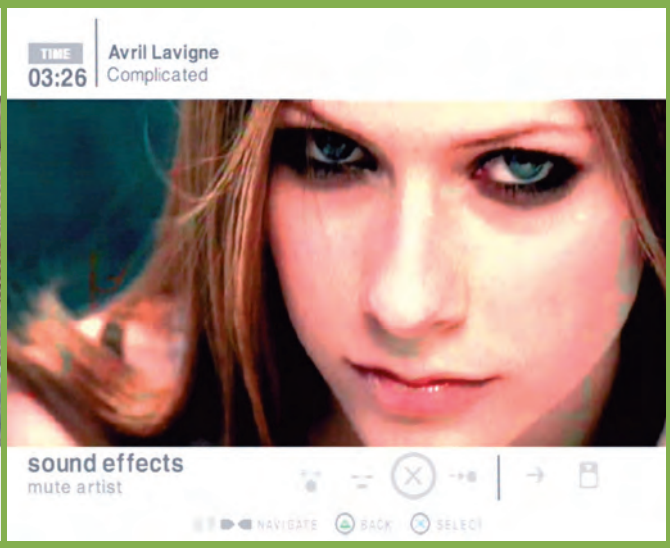
singstar™

PlayStation 2 STAR

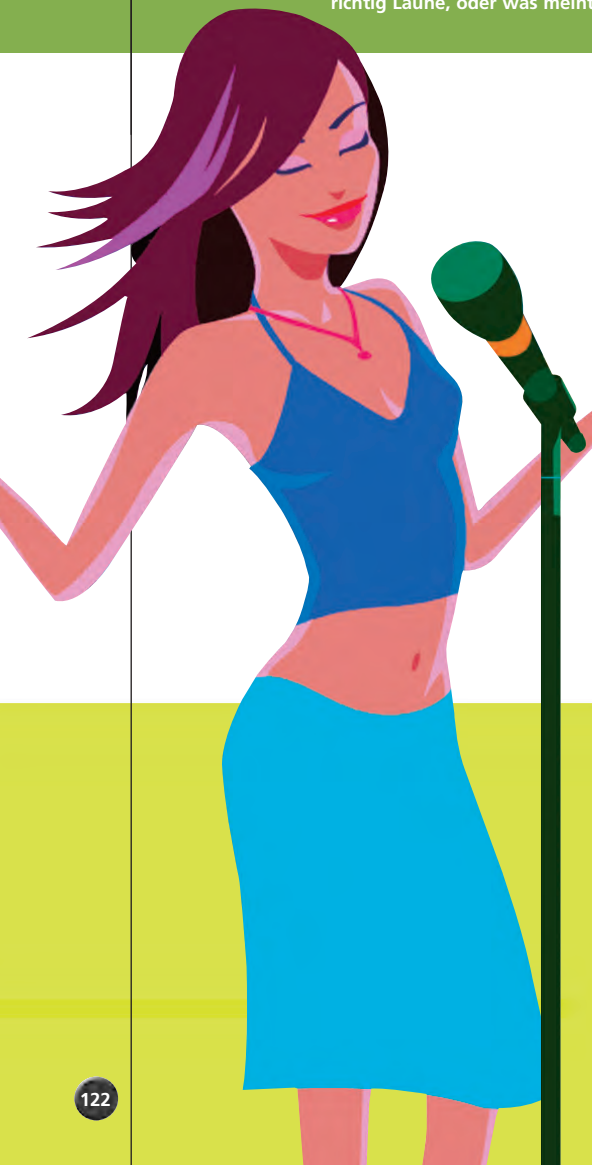
singstar™



Der Klassiker Y.M.C.A. von den Village People macht nur im Duett richtig Laune, oder was meint ihr?



Nach jedem Song dürft ihr euch euren Gesang noch mal zu Gemüte führen. Für unverfälschten Musikgenuss sogar ohne die Originalstimme.



Nach dem riesigen Erfolg von EyeToy stürmt jetzt die nächste Sony-Granate gesellige PS2-Partys.

Fun anyone? Sonys neuer Slogan – zu Deutsch: "Will jemand Spaß haben?" – zielt nicht auf die eingefleischten Spiele-Freaks. Diese wähnt man als unangefochtener Marktführer sowieso längst im eigenen Stall. Nein, die Zielrichtung dieser Kampagne ist eine andere: Auch wer mit dem bekannten schwarzen Eingabegerät namens DualShock2 nichts anzufangen weiß, soll mit der PS2 Spaß haben können. Zum Beispiel, indem er sich vor eine kleine Kamera stellt und mit Handbewegungen ganz intuitiv spielt – wer hat da eben EyeToy gerufen?

Sing anyone? Auch bei "SingStar", das wie EyeToy aus dem Londoner Sony-Studio kommt, braucht ihr kein Pad. O.k., fast kein Pad – die Navigation in den Menüs funktioniert noch nicht mit "Hoch"-, "Runter"- oder "Drücken"-Rufen, aber abgesehen davon tauscht ihr den Controller gegen eines von zwei Mikrofonen, die jedem "SingStar"-Pack beiliegen.

SINGSTAR-SONGLISTE

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
A-HA	Take On Me
PINK	Get the Party Started
JAMELIA	Superstar
MOTORHEAD	Ace of Spades
GEORGE MICHAEL	Careless Whisper
AVRIL LAVIGNE	Complicated

PETULA CLARK	Downtown
SOPHIE ELLIS BEXTOR	Murder On the Dancefloor
CARL DOUGLAS	Kung Fu Fighting
RICK ASTLEY	Never Gonna Give You Up
WESTLIFE	World of Our Own
RICKY MARTIN	Livin La Vida Loca
MADONNA	Like A Virgin
ROY ORBISON	Oh Pretty Woman
S CLUB	Don't Stop Movin
SUGABABES	Round Round
ELVIS PRESLEY	Suspicious Minds
VILLAGE PEOPLE	Y.M.C.A
DIDO	Thank You
ATOMIC KITTEN	Eternal Flame
JAMIROQUAI	Deeper Underground

Die beiden schweren Mikros wirken hochwertig, trotzdem kostet das Paket mit Spiel und Mikros nur 60 Euro. Zum Verkaufsstart wird es "SingStar" sogar im Bundle mit einer schwarzen PS2 geben. Der Preis: Günstige 199 Euro!

Karaoke Version 2.0

"SingStar" spielt ihr nach dem Karaoke-Prinzip und doch gibt es Unterschiede zu herkömmlichen Nachsing-CDs. Der wichtigste Vorteil: Das Spiel zeigt Linien an und gibt damit ein sofortiges Feedback auf euren Gesang. Ihr seht, ob ihr die vorgegebenen Tonhöhen und Tonlängen einhaltet oder ob ihr total daneben liegt. Nachteil: Trefft ihr die Töne nicht exakt, gibt es gnadenlos Abzug – auch dann, wenn ihr mit eurem Gesang trotzdem jeden Talentwettbewerb gewinnen würdet. Die Originalmusik der einzelnen Songs läuft im Hintergrund mit, die Gesangsspur kann aber in der Lautstärke verändert oder ganz abgeschaltet werden. Standardmäßig wird eure Stimme mit Hall unterlegt, um eventuelle Unstimmigkeiten zu verschleiern – Bernhard Brink und Konsorten lassen grüßen...

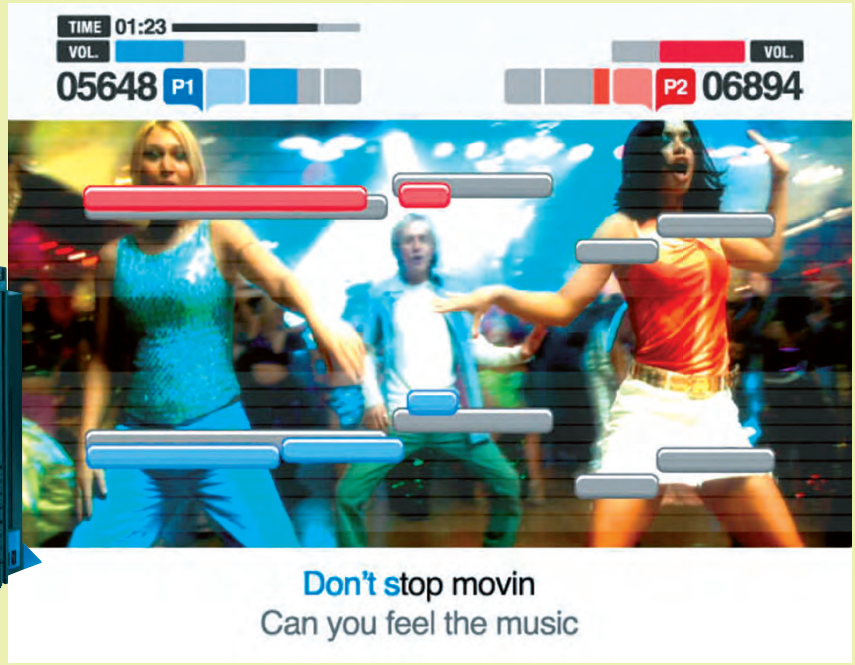
Bevor ihr eure Sangeskünste der Weltöffentlichkeit präsentiert, müsst ihr erst mal die kinderleichte Verkabelung vornehmen: Mikrofon-Adapter in den USB-Port der Konsole, rotes Mikro in rote Buchse, blaues Mikro in blaue Buchse – fertig. Der Stecker der optionalen EyeToy-Kamera wandert in den zweiten USB-Steckplatz der PS2 und schon geht es los. ➲

Die beiden Mikrofone steckt ihr in den beiliegenden Adapter.

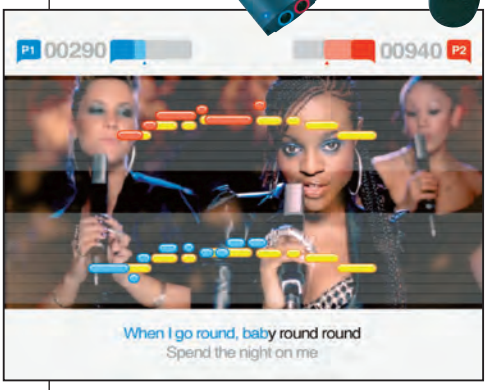
Dann steckt ihr den Adapter in den USB-Port eurer PS2 – fertig!

SINGSTAR UND PS2 FÜR 199 EURO

Der neue Partykracher wird mit zwei Mikrofonen ausgeliefert und ist ohnehin schon sehr preisgünstig. Zur Markteinführung gibt's dazu die schwarze PS2 mit Controller im Bundle für nur 199 Euro!



Im Duell sieht und hört man sofort die Unterschiede. Zugegeben – manches Video steigert auch nicht eben die Konzentration auf die eigenen Stimmbänder.



Zuckersüße Mädels: Die "Sugababes" performen ihren Hit "Round Round".

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
EyeToy Groove	Sony	13/2003	Sehr gut
EyeToy Bewegungsspaß mit 26 Songs namhafter Künstler. Ein echter Musikspiel-Hit!			
DSDS	Codem.	01/2004	71%
Neben dem Rhythmus-Reaktionstest wird sogar ein richtiger Karaoke-Modus geboten.			
Karaoke Stage	Konami	Erscheint: Winter '04	
Karaoke-Spiel mit Headset und großer Songauswahl – leider ohne Originalvideos.			

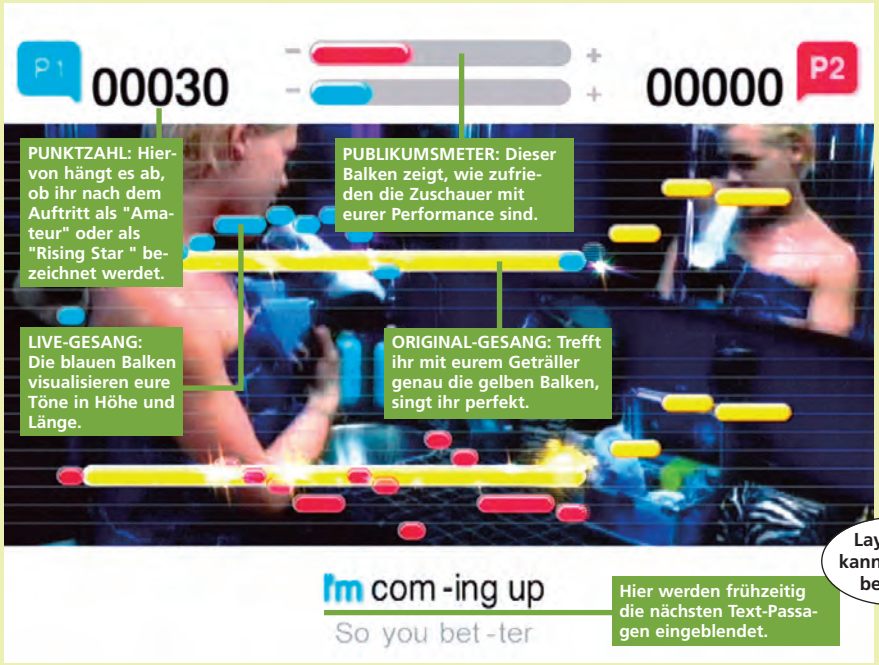
Klickt gleich mal Sing an und wählt euren Lieblingstitel. Fast alle Songs werden mit dem Originalvideo gezeigt, nur bei besonders alten Titeln wie etwa "Oh Pretty Woman" von Roy Orbison seht ihr Standbilder. Mit der EyeToy-Kamera zaubert ihr alternativ euer eigenes Konterfei auf den Bildschirm. Coole Bildeffekte verstärken dabei die "Ich bin ein Superstar"-Stimmung.

Alle gleichzeitig!

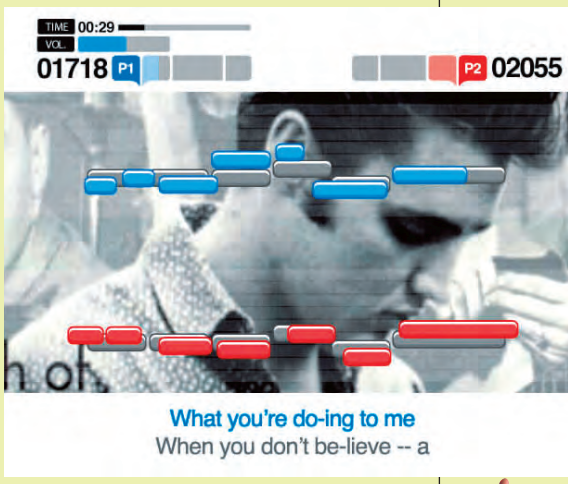
Da "Singstar" beim gemeinsamen Spielen mit Freunden am meisten Spaß macht, stellen wir euch hier den umfangreichen Party-Modus näher vor: Bei "pass the mic" nehmen zwei Teams mit bis zu vier Mitstreitern an unterschiedlichen Wettbewerben teil. Pro Sieg gibt es zwei Punkte. Geht der Kontest unentschieden aus, bekommen beide Mannschaften einen Punkt. Nachdem ihr die Anzahl der Mitspieler und den Schwierigkeitsgrad festgelegt habt, wählt ihr noch zwischen einer Kurzversion und dem kompletten Song. Sieben Runden trennen euch dann noch von Sieg oder Nichtsieg. Anders als bei diversen Casting-Shows tretet ihr beim Zweikampf nicht nacheinander, sondern gleichzeitig an. Wer die Töne am besten trifft und die höchste Punktzahl erreicht, ist der Sieger. Danach wartet ein "Eins-gegen-Eins". Dabei singt ein Spieler jedes Teams ein Solo. Die dritte Runde fordert zum ersten Mal zwei Mitglieder eines Teams ans Mikrofon. Beim Duett entscheiden sich beide Sangestalente für einen Titel. Danach darf das andere Team sein Glück versuchen.

Applaus bitte!

In der darauf folgenden Disziplin müsst ihr singen, so lange es das Publikum ertragen kann – oder bis die Zuschauer vor Begeisterung ausflippen. Haltet also das Zuschauerbarometer im Auge. Ganz witzig ist der Risiko-Modus, bei dem eine bestimmte Punktzahl erreicht werden muss. Fühlt ihr euch der Herausforderung nicht ganz gewachsen, passt ihr und lasst das andere Team antreten. Im Vorfeld dieser Entschei-



Zum besseren Verständnis haben wir für euch die einzelnen Bereiche auf dem Screen erklärt. Da ihr ein Mikro habt, braucht ihr nicht – wie hier Pink – in den Fön zu singen.



Ihr könnt die Lautstärke eures Gesangs im Vergleich zum Original regulieren.

dung wisst ihr zwar, welche Punktemarke überschritten werden muss, jedoch nicht, welchen Song ihr zum Besten geben müsst. Doch bevor ihr euch zu früh ins Fäustchen lacht – eure Gegner dürfen beim nächsten Versuch auch euch den Vortritt lassen.

Drei-Stimmen-Staffel

Nach einem erneuten Zweikampf folgt der letzte und zugleich lustigste Wettbewerb der Party-Runde: Die zwei, drei oder vier Mitglieder eines Teams singen hintereinander Teile eines Songs. Ein Balken zeigt an, wann das Mikro an den nächsten weitergereicht werden muss, ähnlich wie bei einem Staffellauf. Auch hier solltet ihr das Zuschauerbarometer nicht aus den Augen verlieren. Hektische Mikrowechsel sind bei diesem Modus vorprogrammiert.

"Best of 3" ist ein weiterer Mehrspieler-Wettkampf, bei dem ihr euch je drei Songs aussuchen dürft. Entscheidet dann noch schnell, ob ihr abwechselnd oder gleichzeitig singen wollt, und schon kann es mit dem lustigen Geträller losgehen.

Mein privates Tonstudio

Für alle, die sich ihrer Gesangeskünste schämen, steht mit Star Maker ein Karriere-Modus bereit, den man ganz alleine und ohne schadenfrohe Lacher von den billigen Plätzen absolvieren kann. Ihr startet in einem modernen Großstadt-Apartment und checkt erst einmal die Nachrichten auf eurem Handy. Wie nicht anders zu erwarten, wartet bereits ein Jobangebot auf eurer Mailbox. Also flugs hindüsen und Talent unter Beweis stellen. Seid ihr erfolgreich, folgen weitere Offerten und das Song-Repertoire wächst. Alles in allem ist der Karriere-Modus nett, aber auf Dauer unspektakulär.

Ganz besonders unterhaltsam sind hingegen die Wiederholungen eurer Auftritte. Hier könnt ihr nicht nur eure Gesangeskünste Revue passieren lassen, sondern auch mit Effekten spielen: Bei eingeschalteter Babystimme klingt ihr wie ein Kleinkind, ein weiterer Effekt verwandelt euch in Windeseile in einen Pop-Pavarotti. Cool: Die Replays lassen sich auf eurer Memory Card für die Nachwelt festhalten.

➲ ANDREAS SZEDLAK/SZ

PS2 Meinung

Nie war Karaoke lustiger. Sony London hat, ähnlich wie bei Eye-Toy, fast alles richtig gemacht: Originalvideos, zahlreiche Multiplayer-Modi, eine klasse Replay-Funktion – was will man mehr als "Max im Frühstadium"? Natürlich entfaltet das Gesangsspiel nur in der Gruppe sein volles Potenzial – auch wir beziehen unsere Wertung auf die Mehrspieler-Möglichkeiten. Menschenscheue Einsiedler dürfen trotz des netten Star-Maker-Modus ein paar Spaßprozente abziehen. Einige Lieder waren in unserer Testversion nicht synchron, Sony hat jedoch versprochen, dass in der Verkaufsversion alles passt. Fazit: Genial!

PS2 Testergebnis

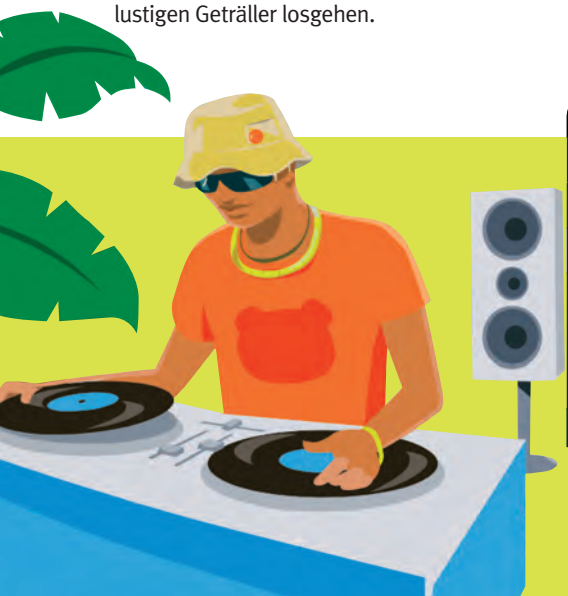
SINGSTAR		Karaoke-Spiel	Alter: frei
Hersteller: Sony	Entwickler: London Studio	Erscheint: 09.06.2004	Preis: ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Text deutsch, Eye-Toy, zwei Mikrofone im Lieferumfang		STEUERUNG: 7/10 UMFANG: 9/10 GRAFIK: 7/10 SOUND: 10/10	SPIELSPASS 85 PROZENT

POSITIV
- Spaßiger Party-Modus
- Originalvideos
- Wiederholungen lassen sich abspeichern

NEGATIV
- Keine Backstage-Infos
- Öder Karriere-Modus
- Keine variablen Tonlagen

Nicht nur für Casting-Kandidaten die perfekte Übungsplattform.

PlayStation 2 STAR



PlayStation 2 STAR

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Es ist soweit, Sam Fishers zweiter Einsatz beginnt! Der Superspion muss die Welt vor dem Terroranschlag einer radikalen Widerstandsbewegung retten.

So schöne Licht- und Schatteneffekte wie diese hier sind leider nicht die Regel.

Lob an Ubisoft: Splinter Cell: Pandora Tomorrow ist das PS2-Spiel mit dem schönsten Wasser. Die Grafikroutine dafür stammt ursprünglich vom Beyond-Good-&-Evil-Team aus Montpellier.

Sein Job ist die Infiltration von feindlichen Stützpunkten, die Rettung von Geiseln, die Verfolgung von Verdächtigen und das Sammeln von Informationen. Sam Fisher ist der einsame Wolf, der ausgesandt wird, um geplante Anschläge von Terrorzellen gegen die westliche Welt im Keim zu ersticken.

Diesmal hat es der Elitekämpfer der NSA mit einem indonesischen Rebellenführer zu tun, der sein Land von den amerikanischen Besatzern befreien will. Um sein Ziel zu erreichen, ist Suhadi Sadono, dem Kopf der indonesischen Widerstandsbewegung Darah Dan Doa, jedes Mittel recht. Seine Anhänger haben in allen Metropolen der USA Behälter mit einem tödlichen Pockenvirus versteckt, die eine gewaltige Epidemie auslösen könnten.

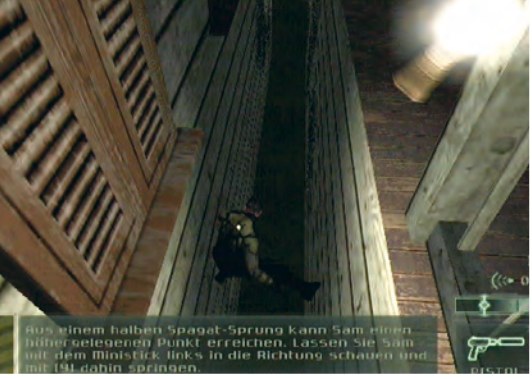
Lust auf eine Weltreise?

Sam startet seinen Feldzug gegen den Terror in der Nähe eines kleinen Küstendorfs bei Dili, der Hauptstadt von Osttimor, wo Sadono und seine Leute die U.S.-Botschaft besetzt halten. Später infiltriert ihr ein Labor in Paris, fahrt mit dem Nachtzug von Paris nach Nizza, dann geht's nach Jerusalem und von dort in den indonesischen Dschungel. Anschließend schleicht ihr euch in Sadonos U-Boot, dringt in eine TV-Sendeanstalt in der indonesischen Hauptstadt Jakarta ein und jagt auf dem Flughafen von Los Angeles getarnte Terroristen. Als Spion kommt man ganz schön rum.

Gewandt wie eine Katze

Damit euch der Feind nicht bemerkt, wenn ihr direkt vor seiner Nase agiert, müsst ihr möglichst immer im Schatten bleiben, sehr leise sein und auf Sams vielfältiges Bewegungsrepertoire zurückgreifen. Ihr hangelt an Kanten entlang, erklimmt Mauern, zieht euch an senkrechten Rohren hinauf, klammert euch an waagrechte Balken oder seilt euch an Wänden ab.

Seit seinem letzten Einsatz hat Sam sogar noch dazugelernt. Beispielsweise könnt ihr euch nun mit den Beinen an einem waagrecht verlaufenden Leitungsrohr festhalten, euch kopfüber hinunter hängen lassen und mit eurer Handfeuerwaffe schießen. Findet ihr eine Luke im Boden, könnt ihr sie öffnen und in den darunter liegenden Raum springen. Während ihr mit dem Rücken an der Wand lehnt, könnt ihr um Ecken schauen und eine Granate vor die Füße des Gegners werfen, ohne dabei die sichere Deckung zu



Da der Schütze auf dem Balkon ein Nachtsichtgerät trägt, müsst ihr im Licht bleiben.

Am Seil lasst ihr euch in eine Höhle hinab. Sie führt zu Sadonos Lager.

Neue Moves: Sam im Spagat, beim Swat-Turn und außen am Zug (v. oben n. unten).

Der Kerl am Boden, der sich gerade von unserem Schlag erholt, ist einer der Terroristen auf dem Flughafen von LA Normalerweise stehen niedergeschlagene Personen aber nicht mehr auf.

verlassen. Um ungesehen an einer offenen Tür vorbeizukommen, aus der Licht scheint, benutzt ihr die Swat-Drehung. Die Leute im Inneren des Raumes werden euch, sofern sie nicht direkt auf die Tür schauen, nicht wahrnehmen, obwohl ihr euch durch den Lichtschein bewegt.

Sam hat außerdem seinen Spagatsprung optimiert. Konntet ihr euch bisher nur in relativ breiten Korridoren mit zwei durchgestreckten Beinen zwischen die Wände klemmen, klappt das jetzt auch in engeren Spalten. Dazu winkelt ihr einfach ein Bein an. Aus dieser Position heraus könnt ihr euch nun sogar nach oben abstoßen und so höher gelegene Mauerkanten erreichen.

Bestens ausgestattet

Die Bewaffnung und die elektronische Ausrüstung ist zu weiten Teilen dieselbe wie im Vorgänger: Nacht- und Wärmesichtgerät, Glasfaserkamera, Lasermikrofon, Leuchtfackel und Betäubungsgeschosse hattet ihr schon damals im Marschgepäck. Auch die schallgedämpfte Pistole und das SC20K-Gewehr mit Multifunktionswerfer und Zielfernrohr sind bekannte Werkzeuge.

Einige Geräte sind aber neu oder wurden verbessert. Beispielsweise wurde das Granatensortiment um Rauch-, Blend- und EMP-Granaten erweitert. Mit den ersten beiden verwirrt ihr eure Feinde und haltet sie davon ab, Alarm zu schlagen. Die EMP-Granaten hingegen stören durch magnetische Partikel elektronische Geräte.

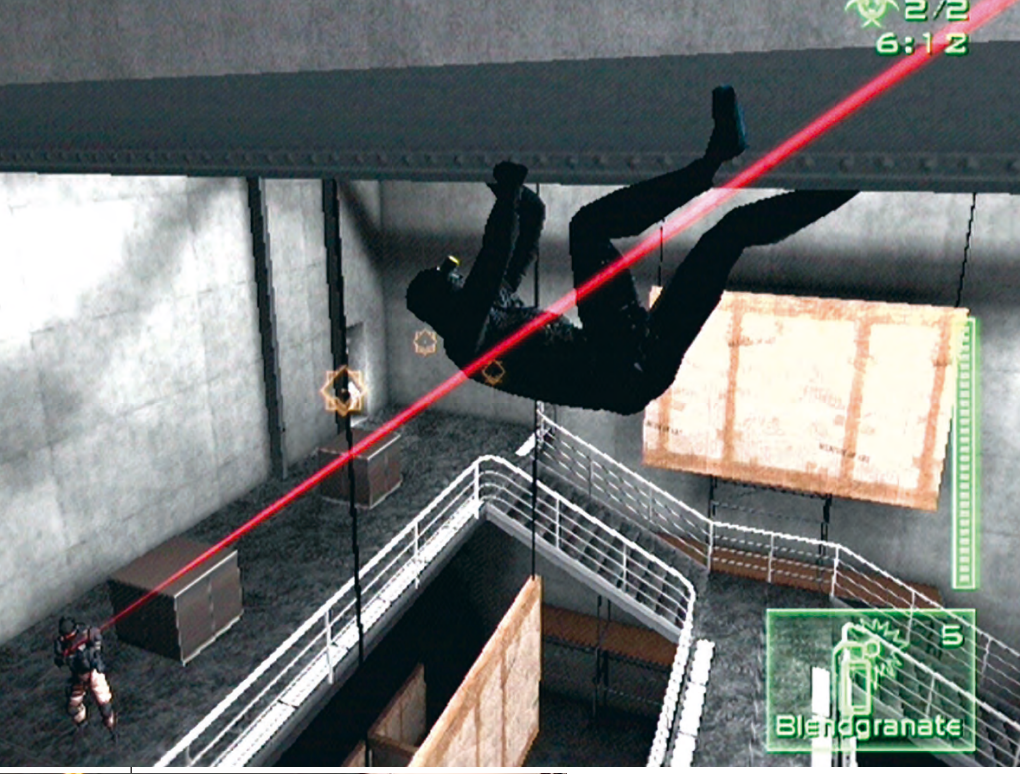
Mit eurem neuen Laservisier könnt ihr nun auch mit der Pistole genauer zielen. Besonders zum Zerschießen von Glühbirnen aus großer Distanz ist der Laser sehr nützlich. Allerdings besteht die Gefahr, dass Gegner den roten Punkt bemerken und stutzig werden. Die kleinen Haftkameras, die ihr mit dem Multifunktionswerfer des Gewehrs an Wände schießt, verfügen nun über Nacht- und Wärmebildmodi sowie über eine Aufnahmefunktion für Gespräche.

Völlig neu ist der Kamerablocker. Zielt ihr damit auf eine Überwachungskamera, stört ihr vorübergehend ihre Funktion und schleicht an ihr vorbei, ohne erfasst zu werden. Aber beeilt euch! Die Batterien des Blockers halten nicht allzu lange.

Viele Wege führen zum Ziel

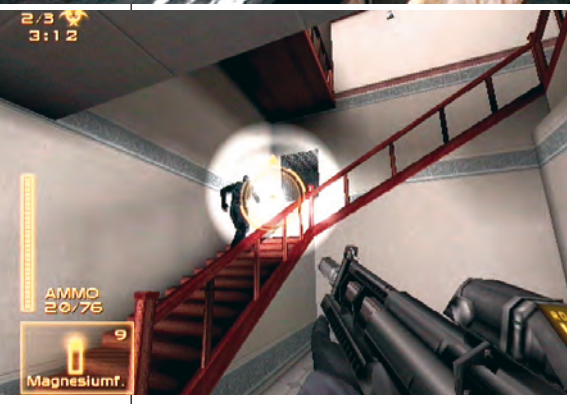
Die Probleme, die ihr auf euren Missionen lösen müsst, sind sehr vielfältig und erfordern unterschiedliche Vorgehensweisen. Um den Hof der U.S.-Botschaft zu überqueren, müsst ihr euch – anders als sonst – im Lichtkegel des Suchscheinwerfers bewegen, der aus Versehen angelassen wurde. Der Grund dafür ist der Scharfschütze mit dem Nachtsichtgerät auf dem gegenüberliegenden Balkon. Steht ihr im Licht, kann er euch nicht sehen.

Im Zug nach Nizza darf euch natürlich auch keiner sehen. Deswegen steigt ihr durch eine Bodenluke und hangelt unter dem Zug entlang, oder ihr arbeitet euch außen an den Waggons vorwärts. Im Flughafen von LA müsst ihr nach Terroristen suchen, die sich als Angestellte und Arbeiter ausgeben. Ihr erkennt sie, wenn ihr euer Wärmesichtgerät aktiviert und nach Personen mit einem dunkleren Wärmebild sucht. Die Extremisten haben nämlich einen Impfstoff gegen das Pockenvirus im Blut, und dieses hebt ihre Körpertemperatur stark an. ➲



Online 1: Die Soldaten müssen sehr aufmerksam sein, Gefahren lauern überall.

Online 2: Hat ein Agent einen Söldner im Griff, kann er per Headset zu ihm sprechen.



Online 3: Der Spion im Visier des Söldners will durch den Luftschacht abhauen.

Mehr Spieler, mehr Spaß

Kommen wir zum besten Stück von "Splinter Cell: Pandora Tomorrow" – zum Online-Mehrspieler-Modus. Er ist eine der größten Spiele-Innovationen der letzten Jahre. Zwei Spieler schlüpfen in den Tarnanzug der Shadownet-Spione, die beiden anderen Teilnehmer steuern die ARGUS-Söldner. Die Spione seht ihr wie gewohnt aus der Verfolgerperspektive. Ihr behaltet somit einen guten Überblick – ganz im Gegensatz zu den Söldnern. Die steuert ihr aus der Ego-Sicht. Zwar könnt ihr so besser zielen, allerdings seht ihr nicht, was sich hinter eurem Rücken abspielt. Das Ziel der Agenten ist es, innerhalb eines Zeitlimits die kreuz und quer verteilten Virusbehälter zu neutralisieren oder sie zu stehlen. Dies zu verhindern, ist die Aufgabe der Söldner.

Perfekt ausbalanciert

Während die Söldner mit Maschinengewehr und Granatwerfer um sich ballern, müssen sich die Shadownets mit einem Betäubungsgewehr wehren. Doch die Spione sollen auch gar nicht angreifen. Ihre Stärken liegen in der Tarnung. Sie können beinahe überall entlang klettern, geheime Wege nutzen und sich verstecken. Außerdem haben sie ein Nacht- und Wärmesichtgerät und finden sich so in den schwach beleuchteten bis stockfinsteren Levels viel besser zurecht als die Jäger mit ihren Helmlampen.

Weitere Gimmicks wie Blend- und Rauchgranaten für die Spione oder Näherungs- und Laserminen für die Söldner, zwingen die Spieler ebenfalls dazu, sich kluge Taktiken auszudenken, überlegt zu handeln und im Team zu agieren. Trotz der ungleichen Fähigkeiten und Ausstattungen sind beide Parteien ausgewogen stark, niemand dürfte sich benachteiligt fühlen.

➲ CARSTEN GRAUEL

PS2 Meinung

CARSTEN GRAUEL

"Pandora Tomorrow" ist ein voller Erfolg. Der Story-Modus glänzt durch optisch und spielerisch abwechslungsreiche Missionen und ein spannendes Leveldesign. Allerdings würde ich nicht unbedingt sagen, dass der Solo-Part des neuen "Spinter Cell" deutlich besser ist als der des Vorgängers. Beide Episoden liegen auf gleichem Niveau. Dafür punktet "Pandora Tomorrow" durch den brillanten Mehrspieler-Modus, der online und im Netzwerk spielbar ist.

FABIAN KÄUFER

Ich finde den Online-Modus zwar auch super, allerdings betrachte ich ihn nur als einen netten Bonus. Mir ist der Einzelspieler-Teil wichtiger und zu meinem Glück hat Ubisoft hier alles richtig gemacht. Die Missionen sind allesamt wahnsinnig spannend und dauern schön lange. Am fünften Level saß ich mehr als zwei Stunden! Der Schwierigkeitsgrad ist dank mehrerer Checkpoints niedriger als der von der etwas frustrierenden Xbox-Version.

MARKUS HÄBERLEIN

Ich möchte mal ein paar Worte zur Grafik loswerden. Es gibt viele Momente, in denen euch der Mund offen stehen bleiben wird, z.B. im Dschungel oder beim Betrachten des Wassers im ersten Level. Auch Sams Animationen sind absolut klasse. Doch das Niveau schwankt: Viele Innenräume sind karg texturiert und haben nur wenige Details. Einige Lichtquellen erzeugen nicht diese scharfen Schatten, die eigentlich das Markenzeichen der Serie sind. Insgesamt ist's aber schon ein Hingucker.

PS2 Online-Test

SPLINTER CELL : PANDORA TOMORROW		
SPIELGEBÜHREN	KEINE	
SPIELER ONLINE	MAX. 4 SPIELER	
HEADSET	JA	ONLINE-SPASS
TASTATUR	NEIN	87
MAUS	NEIN	
Taktik und Teamplay!		PROZENT

PS2 Testergebnis

SPLINTER CELL : PANDORA TOMORROW	Action-Adventure	Alter: ab 16
Hersteller: Ubisoft	Entwickler: Ubisoft	Erscheint: Juni 2004
Preis: ca. 60 Euro		

1-4 Spieler (LAN, online), Headset, MC, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch

POSITIV	NEGATIV
Spannende Missionen	Teils rauschige Sounds
Hohes Grafikniveau	Ladepausen i. d. Levels
Hervorragender Mehrspieler-Modus	Stellenweise lasche Grafik (Innenräume)

STEUERUNG:	8/10
UMFANG:	9/10
GRAFIK:	9/10
SOUND:	7/10

SPIELSPASS **90** PROZENT

Aufregender Agenten-Thriller mit toller Atmosphäre.

PlayStation 2 STAR

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

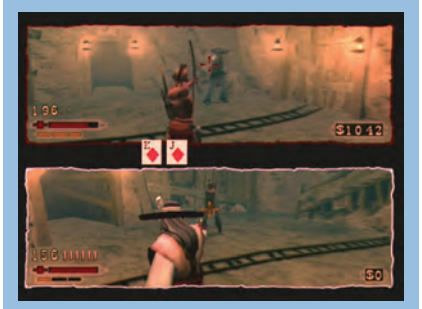
Red Dead Revolver

Western-Feeling gefällig? Dann schnappt euch einen Cowboyhut, sattelt euer Pferd und reitet in Rockstars arcademäßig Wilden Westen!

Im Brücken-Level mit General Diego kommen die Wassereffekte schön zur Geltung.

Der Dead-Eye-Modus vereinfacht das Zielen durch einen schwarz-weißen Grafikeffekt und Zeitlupentempo. Das wirkungsvolle Feature ist aber nur begrenzt verfügbar.

Multiplayer



Beim Stud Poker gewinnt, wer die fünfte Pokerkarte ergattert.

Drei Mehrspieler-Modi

Bis zu vier Spieler dürfen sich per Multitap mit blauen Bohnen füttern. Dabei könnt ihr eine beliebige Kombination aus KI- oder echten Spielern wählen.

Im **Kopfgeldjäger-Modus** gilt es eine bestimmte Summe einzusacken. Jeder Treffer und jeder Kill bringen Dollars. Zudem bleibt nach einem tödlichen Schuss eine Pokerkarte stehen, die ihr aufnehmen könnt. Damit erhöht ihr zum Beispiel eure Gesundheit.

Beim **Sundown** sind die Regeln ganz einfach: Wer nach Ablauf der Zeit am meisten Geld hat, gewinnt. Hinter **High Noon** verbirgt sich ein klassisches Duell – Auge um Auge.

Vor knapp einem Jahr hat eine Nachricht viele Wild-West-Fans erschüttert: Kopfgeldjäger Red Harlow, Hauptdarsteller des Italo-Western-Spiels "Red Dead Revolver", lag im Sterben. Und es gab einen Schuldigen: Capcom hatte den Entwicklern kurzerhand den Geldhahn zugedreht. Doch Lebensretter Rockstar Games ermöglichte mit wohlwollender Finanzierung, dass Red nun seine zahlreichen Bleikugeln doch noch auf eurer Konsole verteilen darf. Feuer frei!

Rache ist bleihaltig

Der inzwischen erwachsene und reichlich furchtlose Held hat eine halsbrecherische Mission zu erfüllen: Rache! Seine Eltern wurden bei einem Überfall auf den eigenen Hof grausam ermordet und der junge Red hat alles mit ansehen müssen.

Wer auf die üblichen Genre-Klischees hofft, wird nicht enttäuscht. Red zieht alle Western-Register und geht keiner gefährlichen Schießerei und keiner halsbrecherischen Stunteinlage aus dem Weg, bis er endlich die Drahtzieher des heimtückischen Mordes zur Rechenschaft gezogen hat. Beispiel gefällig? Als Red den angeschossenen Sheriff zu einem Arzt in die Kleinstadt Brimstone bringen will, überfallen Banditen den Zug auf offener Strecke. Einer der Schurken befindet sich dummerweise in eurem Waggon und will euch in hollywoodreifer High-Noon-Manier kalt machen.

Solche Duelle stehen häufiger an. Das Spiel schaltet dann in einen Zeitlupenmodus à la "Max Payne". Mit dem rechten Analog-Stick zieht ihr euren Colt, visiert mit dem Fadenkreuz den Bösewicht an und jagt mit der R1-Taste die Kugeln in dessen Richtung. Die Farbe der Markierung lässt die Wirkung des Treffers erkennen. Diese Slow-Motion-Funktion leistet Red noch mehr lebenswichtige Dienste: Mit Hilfe des Dead-Eye-Modus eliminiert ihr sogar größere Gegenerscharen mit links. Um besonders widerspenstige

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
007: Alles oder Nichts	EA	03/2004	84%
Der Titel bietet eine ebenso tolle Präsentation, überzeugt technisch allerdings nachhaltiger.			
May Payne 2: The Fall of Max Payne	Rockstar	02/2004	80%
Die Grafik ruckelt gelegentlich und der Umfang ist gering. Dafür gibt es eine spannende Handlung.			
Bad Boys 2	Empire Inter.	05/2004	59%
Hier finden Fans des Films ein brachiales Bleigewitter – leider mit ungenauer Steuerung und mieser Grafik.			

Während der Einsätze frischen Gesundheitsdrinks die Lebensenergie auf.

"Reit' mir vor die Flinte Gringo!" Mit dem hübschen Cowgirl Annie verteidigt ihr furchtlos eure brennende Ranch gegen die fiesen Eindringlinge.

Schurken niederzustrecken, bedarf es aber schon einer ganzen Hand voll blauer Bohnen – oder eines gezielten Kopfschusses.

Nimm das du Witzfigur!

Nach gewonnenem Duell klettert ihr auf das Dach des Zuges und begegnet weiteren lästigen Banditen. Mit Revolver oder Gewehr blast ihr sie einfach weg, dabei sacken die in ihrer Darstellung witzigen Schurken in sich zusammen oder fallen, wie in jedem B-Movie, vom Zug. Das Waffenarsenal lässt sich im Laufe des Spiels um edelste Revolver wie den Pacificador, den Scorpion und klassische Gewehre wie das "Zwei Fasser" aufstocken. Aber das kostet was: Für die neuen Schießeisen blättert ihr nämlich eure hart verdienten Kopfgelder hin.

Auf dem Transport-Waggon kann sich Red hinter Holzkisten verstecken. Aus einer speziellen Deckungsposition heraus visiert ihr nun die Gegner effektiv mit dem Fadenkreuz an, ohne dabei selbst zu viele Treffer einstecken zu müssen. Praktisch: Füllt ihr euren Colt mit neuen Patronen, begibt sich Red von selbst wieder in Deckung.

Nachdem ihr "Hatchet" Schulz, dem Anführer der Banditen, den Garaus gemacht habt, müsst ihr am Ende des Levels drei Minuten lang den Zug von der Lokomotive aus verteidigen. Schafft ihr es nicht, die reitenden Widersacher aus dem Sattel zu ballern, klettern sie auf den Zug und versuchen euch umzunieten. Habt ihr auch diese Aufgabe erfolgreich gemeistert, erreicht ihr den Zielbahnhof Brimstone.

Neben dem furchtlosen Red warten noch weitere Figuren darauf, von euch durch die vielfältigen Missionen geleitet zu werden. Zum Beispiel bahnt sich Buffalo Soldier mit gezielten Gewehrschüssen vom Heck einer Kutsche aus den Weg durch Schluchten. Als General Diego versucht ihr eine Brücke zu zerstören, während euch Kanonenkugeln um die Ohren pfeifen. An Speicherpunkten werden eure Fortschritte gesichert.

Optisch fallen sofort die lustig gestalteten Zwischensequenzen mit stilvollen Störstreifen sowie der Unschärfefilter ins Auge. Gemeinsam mit dem originalen Wild-West-Soundtrack tragen diese Effekte wesentlich zur Italo-Western-Atmosphäre bei. Drei Multiplayer-Modi (siehe Kasten links) animieren zu spaßigen Western-Partys. Maximal vier Cowboys und -girls können per Multitap an einer Konsole ballern.

➲ **ANDREAS SZEDLAK**

PS2 Meinung

Alle Achtung! Rockstar hat es geschafft, das stiefmütterlich behandelte Western-Genre durch einen erstklassigen Arcade-Shooter zu bereichern. Die vielfältigen Aufgaben machen den Titel zudem nicht nur für Wild-West-Fans attraktiv. Einen zwiespältigen Eindruck hinterlässt die Grafik: Schöne Effekte – zum Beispiel realistisch dargestellte Wasserfälle – wechseln sich ab mit detailarmer Optik und tapetenartigen Hintergründen. Gemeinsam mit den gelegentlichen KI-Aussetzern (dumme Banditen-Bande!) verhindert dies eine noch höhere Wertung. Western-Feeling kommt trotzdem auf – aufsatteln lohnt sich.

PS2 Testergebnis

RED DEAD REVOLVER		Action	Alter: ab 16
Hersteller: Take Two	Entwickler: Rockstar	Erscheint: 28.05.2004	Preis: ca. 60 Euro
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausg. engl., Text deutsch, 16:9, PL II		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV Dead-Eye-Feature Drei Mehrspieler-Modi Vorzügliche Wild-West-Präsentation	**NEGATIV** Kaum Speicherpunkte hirnlose Gegner Einige Levels sind grafisch sehr schlicht	UMFANG: 7/10 GRAFIK: 7/10 SOUND: 8/10	80
Arcadelastiger Western-Shooter mit hervorragender Atmosphäre.			PROZENT

The Suffering

Welcher Ort könnte schlimmer sein als ein Knast? Ein Knast, der von blutrünstigen Höllenmonstern heimgesucht wird.

Es gibt auch eine Ego-Perspektive (oben). Torque verwandelt sich in ein Monster (unten).

Harter Stoff: Während Torque sich durch die Horden von Zombies metzelt, wird sein Shirt mit Blut getränkt. Mit dem roten Saft wird nicht gespart, heftige Splattereffekte wurden aber entfernt.

Kaum hat Torque, der Neuankömmling im Abbott-Hochsicherheitsgefängnis seine Zelle bezogen, geschehen schreckliche Dinge. Erst bebt die Erde und die Lichter flackern. Dann werden sowohl Wärter als auch Inhaftierte von klingenbewehrten Monstern grausam abgeschlachtet. Nur Torque überlebt. Es scheint, als solle sein Todesurteil auf eine andere Art und Weise vollstreckt werden.

Horror, Action, Abenteuer

Aus der Verfolgerperspektive steuert ihr Torque durch den riesigen Gefängniskomplex und über das dazugehörige Freigelände. Die meiste Zeit über erforscht ihr Räume und sucht nach Waffen, Munition, Gesundheitsauffrischern und Batterien für eure Taschenlampe. Gegen die plötzlich auftauchenden Killerdämonen wehrt ihr euch mit Magnum-Revolver, Kampfmesser und Maschinengewehr. Hin und wieder müsst ihr kleine Rätsel lösen, um den Weg frei zu machen. Ihr betätigt Türschalter, löscht Feuer und verschiebt Kisten.

Neben diesen recht gewöhnlichen Spielelementen weist "The Suffering" noch einige Besonderheiten auf: Zum Beispiel trefft ihr manchmal andere Inhaftierte oder auch Wärter, die sich euch anschließen wollen. Ihr könnt sie wegpusten, ihnen helfen oder sie ignorieren. Euer Verhalten in solchen Situationen wirkt sich auf das Ende aus.

Ein weiteres Feature ist Torques Fähigkeit, sich in eine breitschultrige, brutale Bestie mit Riesenpranken zu verwandeln. In dieser Form macht der Knacki gleich ganze Rudel von Höllenmonstern platt. Allerdings funktioniert die Verwandlung nur, wenn sich zuvor eure Ausrast-Leiste durch Kills und Verletzungen gefüllt hat. Und wenn ihr euch nicht rechtzeitig wieder in die Menschenform zurückverwandelt, bevor sich die Leiste geleert hat, gebt ihr den Löffel ab.

➲ **CARSTEN GRAUEL**

PS2 Meinung

"The Suffering" könnte man als eine Mischung aus "Shadow Man: 2nd Coming" und "Silent Hill 3" beschreiben. Das Spiel bietet einerseits schnelle Balleraction aus der Verfolgerperspektive, aber auch eine sehr gruselige und beklemmende Atmosphäre. Dafür sind die eingestreuten Rätsel kaum der Rede wert. Dennoch bringen sie etwas Abwechslung ins ansonsten recht eintönige Spielprinzip. Der Reiz von "The Suffering" geht aber ohnehin mehr von der Story, der Spannung und der finsteren, feindseligen Umgebung aus. Wer's gern actionlastig und brutal mag, lässt sich ins Abbott-Gefängnis verlegen.

PS2 Testergebnis

THE SUFFERING		Action-Adventure	Alter: ab 18
Hersteller: Konami	Entwickler: Midway	Erscheint: 21.5.2004	Preis: ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV Gute Gruselstimmung Packende Ballereien Professionelle Synchro und satte Sounds	**NEGATIV** Höhepunkte fehlen Recht eintönige Levels Etwas hakelige Steuerung	UMFANG: 7/10 GRAFIK: 8/10 SOUND: 8/10	77
Solider Survival-Horror mit kleineren Design-Macken.			PROZENT

Smash Court Tennis Pro Tournament 2

Mit exzellenten Allroundqualitäten gelingt dem Neuling der Durchmarsch bis ins PS2-Finale – erst dort unterliegt er im Tie-Break einem alten Bekannten.

Tommy Haas, Anna Kournikowa, Kim Cljisters und Lleyton Hewitt im Promi-Doppel: Mit Multitap und vier menschlichen Spielern ein Riesenspaß.

Ein "Heiligenschein" um den Ball zeigt den idealen Aufschlagszeitpunkt.

Wie viel Aufmerksamkeit erregt ein gutes, aber nicht weltbewegendes Spiel einer wenig populären PS2-Sportart? Richtig – gar keine. Namco musste sich deshalb beim Nachfolger von "Smash Court Tennis" so richtig ins Zeug legen, wollten sie nicht mit ihrer Serie untergehen.

Und das hat sich gelohnt. Die Stärken des Vorgängers wurden betont, die Schwächen größtenteils eliminiert. Die leicht erlernbare Steuerung lässt bald hin und her wogende, realistisch wirkende Matches zu. Trotzdem hat man gegen starke Gegner am Anfang kaum eine Chance, dazu sind die leistungsbestimmenden Werte des eigenen Spielers, etwa für Vorhand, Aufschlag oder die Laufarbeit, noch zu schwach.

249 Treppchen nach oben

Wen Einzelspiele langweilen, der tobt sich im neuen Karriere-Modus aus. Hier kämpft man sich mit einer Spieler-Eigenkreation von Platz 250 aus an die Spitze der Weltrangliste. Dazu tretet ihr das Jahr über bei fiktiven und echten (Grand Slam) Turnieren an und scheffelt die nötigen Punkte.

Als etwas skurril erweist sich dabei ein alternativer Spielmodus. Ihr nudelt nicht das komplette Match durch, sondern greift bei markanten Punkten in die Begegnung ein, um dann "Missionen" zu erfüllen: Etwa drei Punkte in Folge machen, das Spiel innerhalb von zwei Minuten gewinnen oder einen Aufschlag genau auf die Linie setzen.

Dass die Wertung "nur" im unteren 80er-Bereich rangiert, liegt an vielen kleinen Mängeln und fehlenden Details. So lassen sich in der flachen Perspektive Richtung und Länge vieler Bälle schwer abschätzen. Etwas nervig sind auch die Leistungsschwankungen der Computerspieler. Je nach Situation reicht das Können ein und desselben Akteurs von "blind" bis "Wunderkind".

MICHAEL GALUSCHKA

PS2 Meinung

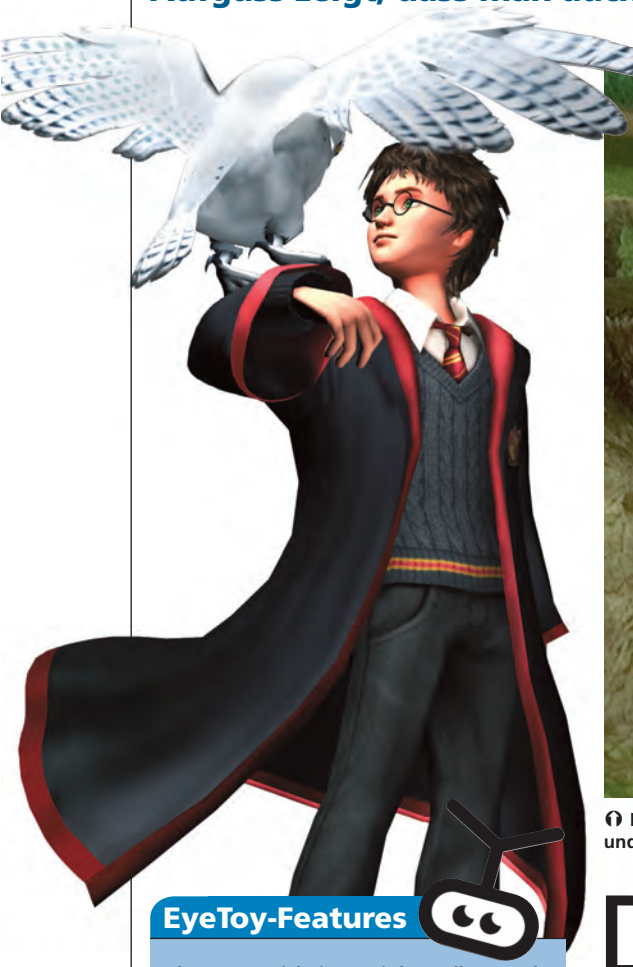
Na, das nenne ich mal eine Steigerung! Während der Vorgänger nur zur Ganz-nett-Kategorie gehörte, darf sich das zweite "Smash Court Tennis" zur feinen Gesellschaft der Spitzenklasse-Sportspiele zählen. Das große Schlagrepertoire und die eingängige Steuerung erlauben flotte und spannende Ballwechsel. Diese erinnern dank einwandfreier Physik und sehr guter Animationen nicht nur verdammt stark an echtes Tennis, sondern auch öfters an Segas "Virtua Tennis 2". Doch einerseits geht "Smash Court 2" eher in Richtung Simulation, andererseits fehlt zum Klassenprimus dann schon noch ein Stück.

PS2 Testergebnis

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2		Sport	Alter: frei
Hersteller: Sony	Entwickler: Namco	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe Deutsch, Text Deutsch, 16:9		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV Spannende Ballwechsel 16 Originalspieler Attraktiver Mix aus Action und Spieltiefe	**NEGATIV** Undetaillierte Spieler Dudelige Musik Auf Dauer etwas eintöniger Karriere-Modus	UMFANG: 8/10 GRAFIK: 7/10 SOUND: 6/10	81
Dieser Tenniskracher bietet alles: Action, Tiefgang, Spielspaß.			PROZENT

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Manchmal kehren halt auch alte Besen gut: Der generalüberholte, dritte Aufguss zeigt, dass man auch mit Harry fix was Tolles zaubern kann.



Harry und Hermine können sich auf den Rücken von Hippogreif Seidenschnabel schwingen und einen ausgedehnten Rundflug über die Ländereien von Hogwarts unternehmen.

Die Ferien sind vorbei. Was landläufig nicht gerade für Begeisterung sorgt, ist für Nachwuchsmagier Harry Potter immer ein Grund zur Freude. Endlich kommt er weg von den verhassten Verwandten und darf zurück in die Zauberschule Hogwarts. In EAs "Harry Potter und der Gefangene von Askaban", das parallel zum neuen Kinofilm in die Läden kommt, erlebt ihr Harrys mittlerweile drittes Jahr an der etwas anderen Bildungsstätte.

Alles neu macht Teil drei

Selbstredend beschränkt sich die Zeit dort nicht auf schnöde Lernerei, vielmehr erwarten Harry zahlreiche neue Gesichter und Gefahren. Schon die Anreise fällt äußerst strapaziös aus. Im spielbaren Prolog erlebt ihr im Hogwarts-Express Harrys erste, sehr unangenehme Begegnung mit einem Dementor. Diese Kreaturen sind Wächter des Zauberergefängnisses Askaban.

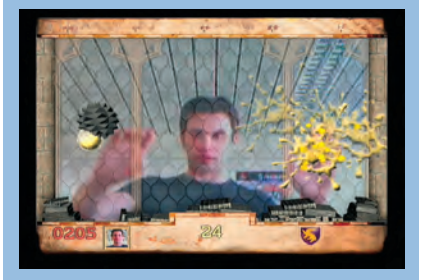
Welche Verbindung zwischen Harry, den Dementoren und dem aus Askaban entflohenen Häftling Sirius Black besteht, erschließt sich erst nach und nach. Die Geschichte bietet (zumindest für Nichtkenner der Bücher) einige durchaus überraschende Wendungen.

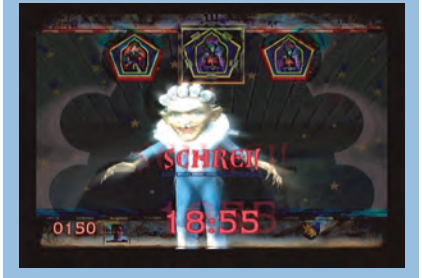
Spielerisch bleibt auch der neueste Auftritt des Jungmagiers dem Action-Adventure-Genre treu – und doch stellt ihr bereits bei den ersten Schritten grundlegende Unterschiede zu den Vorläufern fest. Ihr steuert nun nicht mehr nur den Titelhelden, sondern auch seine besten Freunde, den Rotschopf Ron und die strebsame, aber deswegen nicht minder liebenswerte Hermine.

Auf Knopfdruck könnt ihr zwischen den Charakteren wechseln, die sich in ihren Fähigkeiten deutlich unterscheiden. So fallen beispielsweise nur Ron verborgene Gänge auf, während Harry als einziger an Seilen klettern kann. Zudem lernen nicht alle dieselben Zaubersprüche, sondern jeder erarbeitet sich im Spielverlauf ein eigenes Re-

EyeToy-Features

Als erstes Spiel eines Drittherstellers macht "Harry Potter und der Gefangene von Askaban" Gebrauch von Sonys USB-Kamera EyeToy. Mit bis zu vier Spielern könnt ihr euch an sechs kurzweiligen Minispielen versuchen. Einige davon beziehen sogar das eingebaute Mikrofon des EyeToys ein.





Verschwinde! Den Hausgeist Peeves vertreibt ihr durch lautes Geschrei.

PS2 Weitere Filmspiele

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Der Herr der Ringe 3	EA	13/2003	85%
In diesem fantastisch präsentierten Spektakel helft ihr Frodo und den Gefährten, den Ring zu vernichten.			
007: Alles oder Nichts	EA	03/2004	84%
Der PS2-Bond steht seinen Leinwandvorbildern in Sachen atemberaubender Action nicht nach.			
Van Helsing	Vivendi	06/2004	83%
Als mutiger Dämonenjäger rückt ihr in der gelungenen Filmumsetzung allerlei düsterem Pack auf den Pelz.			

Im Hogsmeade kommt es zu einem Duell mit Draco Malfoy und seinen Kumpanen.

Mit Magie klaut ihr diesem wild gewordenen Ritter seine schützenden Schilde.

Die alternative Weitwinkelkamera bietet wie hier tolle Panorama-Ansichten.

Dieser mächtige Endgegner ist ein echter Hitzkopf. Da Harry und Ron nichts gegen ihn ausrichten können, müsst ihr ihn mit Hermines Glacius-Zauber abkühlen.

pertoire an magischen Formeln. Allerdings bekommt ihr die praktischen Sprüche nicht geschenkt: In den Unterrichtsstunden der einzelnen Professoren wird das Trio auf die Suche geschickt nach gut gehüteten Zauberbüchern.

Zaubern für Einsteiger

Der Weg zu den magischen Wälzern führt über größtenteils sehr einfache Rätsel und wenig zähe Gegner. Hier merkt man, dass das Spiel auf eine jüngere Zielgruppe zugeschnitten ist. Nichtsdestotrotz werden sich auch ältere Zocker nicht langweilen, denn der Titel spielt sich deutlich dynamischer als die beiden früheren Episoden und die anstehenden Aufgaben kommen sehr abwechslungsreich daher.

Habt ihr an einem Tag alle für die Story relevanten Punkte abgearbeitet, dürft ihr entweder schlafen gehen oder noch auf eigene Faust die Hallen der Zauberschule durchstreifen. Wie gehabt entdecken findige Spieler zahlreiche, gut versteckte Sammelkarten. Komplettiert ihr einen Kartensatz, erhaltet ihr einen Bonus, beispielsweise mehr Ausdauer für eure Charaktere. Zudem findet ihr nach wie vor an jeder Ecke Bertie Botts Bohnen, das Zahlungsmittel im Laden von Rons Brüdern Fred und George. Dankenswerterweise wird nicht mehr jede aufgesammelte Bohne mit einem Kommentar zum jeweiligen Geschmack bedacht, was in den Vorgängern schon nach kurzer Zeit gehörig genervt hat. Perfekt ist die Sprachausgabe aber noch immer nicht, einige der Nebenrollen sind mit seltsam unmotivierten Sprechern besetzt.

Ansonsten ist die Präsentation tadellos. Der sehr aufwändige Orchester-Soundtrack untermalt die Action stets passend und auch die nahezu ruckelfreie Grafik überzeugt mit schönen Texturen und ungemein atmosphärischen Lichteffekten.

➲ FABIAN KÄUFER

PS2 Meinung

Ich bin überrascht: Nach zwei erfolgreichen, technisch aber nur mittelprächtigen Vorgängern, haben sich die Entwickler diesmal richtig ins Zeug gelegt. Neben der lobenswerten EyeToy-Unterstützung und der stimmigen Präsentation hat sich auch spielerisch vieles verbessert. Drei spielbare Charaktere sorgen für erheblich mehr Abwechslung und Spieltiefe, auch wenn "Der Gefangene von Askaban" sich insgesamt immer noch klar an die jüngeren Potter-Fans richtet. Schade, dass sich das auch im Umfang niederschlägt. Erfahrene Spieler haben nach einem Wochenend-Urlaub in Hogwarts alles gesehen.

PS2 Testergebnis

HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN	Act.-Adventure	Alter: ab 6
Hersteller: EA	Entwickler: EA UK	Erscheint: 03.06.2004	Preis: ca. 60 Euro
1-4 Spieler (EyeToy), Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV Flotter Spielablauf Toller Soundtrack Hübsche Grafik mit schicken Lichteffekten	**NEGATIV** Für Profis zu einfach Geringer Umfang Einige Sprecher wirken lahm	UMFANG: 7/10 GRAFIK: 8/10 SOUND: 8/10	82
Rundum verbessertes Abenteuer mit witzigem EyeToy-Support.			PROZENT

Disgaea – Hour of Darkness

Charmant, aber leicht angestaubt: Grafisch reizt der Titel die PS2 bei weitem nicht aus.

Zoff in der Hölle: Der Oberteufel ist tot und jetzt wollen viele auf den begehrten Thron. Laharl aber, Sohn des verstorbenen Höllenchefs, hat auch ein Wörtchen mitzureden und wirft sich mit einer Hand voll mehr oder weniger treuer Kameraden in die Schlacht. Klingt ernst, ist es aber nicht: "Disgaea" besticht mit charmant-witzigen Protagonisten und einer extrem durchgeknallten Handlung, auf den zweiten Blick entdeckt ihr strategischen Tiefgang, der die Konkurrenz alt aussehen lässt.

Das Grundprinzip ist bekannt – ihr zieht eure Truppe rundenweise auf einem isometrischen Schlachtfeld. Sind eure Leute in Position, ist der Feind dran. Was hier jedoch einfach klingt, kann mitunter sehr komplex sein: Ihr könnt Kämpfer erschaffen und trainieren, Items durch Kämpfe verbessern, ellenlange Kombos planen und durchführen, mit dem innovativen Geo-Panel-System experimentieren, in der Dark Assembly Beschlüsse durch Bestechung für euch entscheiden und, und, und.

Zum Glück sind viele Elemente optional, so dass weniger versierte Spieler nach 30 bis 40 Stunden den Abspann sehen, Hardcore-Strategen scheuen sich nicht vor den englischen Texten und verbringen Hunderte von Stunden in der Unterwelt. **➲ TN**

PS2 Testergebnis

DISGAEA – HOUR OF DARKNESS		Strategie	Alter: ab 6
Hersteller: EA	Entwickler: Nippon Ichi	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text englisch		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV Sympathische Helden Gigantischer Umfang Sehr viel Tiefgang	**NEGATIV** Keine deutschen Texte Technisch zweckmäßig Für Einsteiger fast schon zu komplex	UMFANG: 10/10 GRAFIK: 6/10 SOUND: 6/10	**87**
Komplexes und witziges Strategiespiel mit riesigem Umfang.			PROZENT

Seven Samurai 20XX

Mit "Seven Samurai 20XX" liefert Entwickler Dimps eine vermeintlich zeitgemäße Version des legendären Filmklassikers "Die sieben Samurai" von Regisseur Akira Kurosawa. Während auf der Leinwand sieben Schwertkrieger ein japanisches Bauerndorf gegen Banditen verteidigten, kommt das Gemetzel auf der PS2 in einem futuristischen Science-Fiction-Setting daher.

Als Jungspund Natoe hackt ihr euch in räumlich begrenzten Arealen durch endlose Gegnerhorden; erst wenn nach pausenlosem Button-Gehämmere auch der letzte Robo-Rüpel am Boden liegt, öffnen sich die Lichtschranken eines Raumes und ihr dürft den nächsten betreten – wo sich das Spielchen wiederholt.

Schade, dass die viel versprechenden Voraussetzungen so leichtfertig vergeben worden sind: Das grandiose Zelluloid-Epos in Verbindung mit Design-Ideen des französischen Comiczeichners Möbius hatten auf ein Ausnahme-Geprügel hoffen lassen. Der immergleiche Hack'n'Slay-Ablauf sowie der uninspirierte Manga-Look ermüden aber schon nach wenigen Spielminuten. **➲ WS**

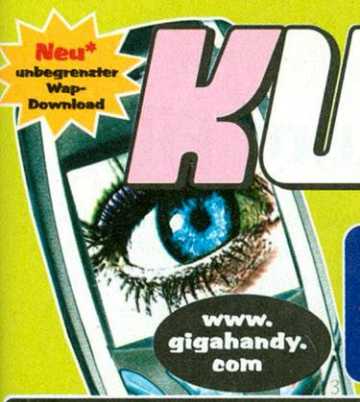
Flammenmeer: Im brennenden Dorf schlagt ihr euch mit Robotern herum.

Untergrund: In der muffigen Kanalisation gönnt man euch keine Verschnaufpause.

PS2 Testergebnis

SEVEN SAMURAI 20XX		Action	Alter: ab 12
Hersteller: Atari	Entwickler: Dimps	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch		STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV Original-Filmlizenz Einfache Bedienung Freispielbare Bonuswaffen	**NEGATIV** Eintöniges Gameplay Miese Technik Altbackener Manga-Look ohne Pfiff	UMFANG: 7/10 GRAFIK: 6/10 SOUND: 6/10	**49**
Öde Metzelei im Sci-Fi-Gewand: Wird dem Vorbild nicht gerecht.			PROZENT

Neu* unbegrenzter Wap-Download



KULT-POWER für's Handy

SO GEHT'S PER SMS:
SCHICK' DEN TEXT "RRD"
UND DIE BESTELLNUMMER AN:
86688
ZUM BEISPIEL: RRD42043
(DU BESTELLST PIX NR. 42043)

...ODER BESTELLE DIREKT:
0190 **861486** 1,86 euro/min
: 0900560574 € 3,63/Min :0900902318 SFR 4,23/Min

*So geht's per Wap:
Sende eine SMS mit "WAP" an: 86688
Du erhältst von uns Deine Wap-Konfiguration:
Im Handy speichern und ab gehts ins Wap !
Kosten 1,86€/Min während Verbindung zu Wap

SEXY-COLOR-PIX

Für alle Handys mit Farbdisplay

42023 42020 42045 42043
42044 42051 42052 42239
42054 42114 42055 42056
42061 42059 42072 42078
42115 42277 42485 42486
42191 42166 42230 42281

Animierte Screensaver

45481 45016 45011 45445 45475
45377 45439 45041 45420 45066
45423 45034 45445 45392 45420
45462 45441 45380 45450 45436

Für Nokia 3330, 5210,5510 ● Auch für Siemens C55

Display MOVIES

Mega-Geil! Farbige Animated Movies auf Deinem Display !!

Der Mega-Hit: Für Alle Handys mit Farbdisplay

42160 42221 42234
42208 42219 42181
42178 42223 42180
42410 42157 42440
42183 42184 42216

Colored Logo-Hits

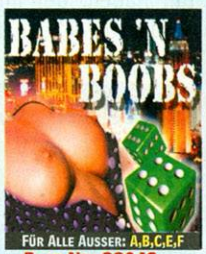
41010 41014 41005
Für alle Nokia mit Farbdisplay ausser 3650,7650

86688 Farbige Logos €2,99/SMS, max. €5,98 f. 2 SMS
12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS
20ct Anbieteranteil T-Mobile/SMS

SEXY HANDY-GAMES

CALL FOR GAMES:
0190 **821524** 1,86 euro/min
: 0900560573 € 3,63/Min :0900902303 SFR 4,23/Min

Handy Selector
A= Siemens SL45 B= Siemens MT50
C= Siemens M50 D= Siemens S55
E= Siemens C55 F= Nokia 3410
G= Nokia 3510i H= Nokia 7210
I = Nokia 7650 J= Nokia 3650
K= Nokia 6610 L= Nokia 7250
M= Nokia 5100 N= Nokia 6100
O= Sharp Gx10



FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E,F
BEST.NR: 38048
DER SEXY-GAMBLE KRACHER FÜR DEIN HANDY !!!
NIMM DIE WÜRFEL, WENN DU GUT BIST, STRIPPEN UNSERE HEISSEN BABES AUF DEINEM DISPLAY.

FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E,F
BEST.NR: 38094
DIE SUPER SLIDE-SHOW FÜR'S HANDY !! GENIESSE DIE PARADE WOHLGEFORMTER,SCHÖNER PO'S WANN IMMER DU WILLST,WO IMMER DU BIST !!

FÜR ALLE AUSSER: A,B,C,E,F
BEST.NR: 38052
"10 FANTASTISCHE HEISSE BABES WARTEN DARAUF, FÜR DICH ALLES GEBEN ZU DÜRFEN. HEISSER EROTISCHER SPASS !"

KULTIGE HANDY-SOUNDS

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

36020 GEILE NYMPHOMANINEN
36001 GERÄUSCH EINER KLOSPÜLUNG
36002 EIN LACHSACK
36021 ORGIE MIT 2 FRAUEN
36004 EINE FRAU STÖHNT UND SCHREIT
36005 WIEHERN
36006 EINE GEISTERLACHE HUAAAHHH
36007 SCHREI EINES ESELS
36008 KIRCHENGLOCKEN
36009 LAUTE SIRENE MIT EXPLOSION
36010 GELÄCHTER MEHRERE LEUTE
36012 USA HYMNE
36014 FOLTER SCHREIE
36016 KRANKES LACHEN
36017 LUSTIGES LACHEN
36019 TOTAL VERRÜCKTES LACHEN
36022 EIN ALTER WECKER
36023 TÜRKLINGEL
36024 EINE KIRCHTURMGLOCKE
36026 KUKUCKSUHR
36027 SCHNARCHEN
36028 EINE TOILETTENSPÜLUNG
36030 GEISTERLACHE MIT HALL
36031 GEISTERLACHE MIT HALL 2
36032 KATHEDRALENMUSIK
36003 EIN GONG

SMS-POWER-PIXX

NOKIA 3210, 3310, 3330, 3350, 3410, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310, 6510, 7650, SER AUSSER 8810

67356 61764 60108 64348 63077 65664
60105 64734 60001 66532 61938 61661
61580 60608 63599 66534 61619 67354
61664 60141 61596 67307 66921 60110

1 to 1 CHAT!

Direkt Live Kontakt

SMS MIT "AMMI" AN: 84064*
JEDE ANTWORT GRATIS !

*Max 1,99 SMS (VF D2 Ant. 12 ct/ SMS)

Autobahn Raser: Das Spiel zum Film

Mit dem Smart durch München: Zu blöd, dass der Film im Ruhrpott spielt.

Die Versoftung des deutschen "The Fast and the Furious" für Arme ist noch schlechter als der ohnehin schon grottige Film. Das geht? Allerdings! Anstatt ein neues schlechtes Spiel zu programmieren, hat der holländische Entwickler Davilex schnell mal ein altes schlechtes Spiel mit Szenen aus dem aktuellen schlechten Film versehen und wie weiland Frankenstein ein echtes Monster geschaffen – nur schlechter.

Das Spiel zum Film sieht aus wie das alte "Autobahn Raser", bietet dieselben Städte (die natürlich nichts mit dem Film zu tun haben, der im idyllischen Ruhrpott spielt) und die aus dem Streifen bekannten Autos steuern sich ähnlich dynamisch wie ein russischer Traktor. Kommentare zur Grafik sparen wir uns an dieser Stelle – die dargestellten Städte sind bestenfalls leidlich gut getroffen, Ortskundige heben skeptisch die Augenbraue.

Und da auch die Gegner-KI quasi nicht vorhanden ist und der traurig vor sich hin brummende Sound eher an komische Magengeräusche denn an starke Motoren erinnert, können wir nur empfehlen, Konkurrenz-Raser zu kaufen – Alternativen gibt's genug. Von uns jedenfalls setzt es ein dreifaches "Doppel-Pfui" – dafür sollte Hersteller Davilex PKW-Maut zahlen müssen. ➲ **TN**

PS2 Testergebnis

AUTOBAHN RASER: DAS SPIEL ZUM FILM		Rennspiel	Alter: ab 12
Hersteller: Koch Media	Entwickler: Davilex	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 20 Euro
1 - 2 Spieler, Memory Card, analog. DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG: 4/10	SPIELSPASS
POSITIV Kostet nur 20 Euro Autos aus dem Film Vier verschiedene Städte	**NEGATIV** Szenen aus dem Film Miese Steuerung Lasche Grafik, üble Soundkulissse	UMFANG: 4/10 GRAFIK: 4/10 SOUND: 2/10	25
Kauft für die 20 Euro lieber ein paar Matchbox-Autos.			PROZENT

Samurai Warriors

Mit den Samuraikriegern transportiert Entwickler Koei das Spielprinzip der beliebten "Dynasty Warriors"-Reihe nach Japan. Somit ändert sich zwar der historische Hintergrund, der Spielablauf jedoch bleibt nahezu unverändert: Als einer von 15 virtuellen Feldherren oder in der Haut eines selbst erschaffenen Baukasten-Kriegers schnetzelt ihr euch durch 90 Missionen und versucht, das mittelalterliche Nippon unter eurer Flagge zu vereinen.

Umzingelt: In den verwinkelten Schlossanlagen warten zahlreiche Gegner.

Die verbissenen Gegnerscharen sind zahlenmäßig stets überlegen – statt Taktik setzt der Spieler auf stures Knopfgehämmere und mäht seine nachrückenden Polygon-Feinde in Hundertschaften nieder.

Mit "Samurai Warriors" bedient Koei die "Dynasty"-Freunde – sinnvolle Verbesserungen und hoher Wiederspielwert fesseln Actionliebhaber für Wochen. Wer hingegen Wert legt auf spielerische Abwechslung und taktischen Anspruch, sollte vor dem Kauf eine intensive Proberunde einlegen. Übrigens: Die von uns getestete englische PAL-Fassung kommt hierzulande komplett lokalisiert in den Handel. ➲ **WS**

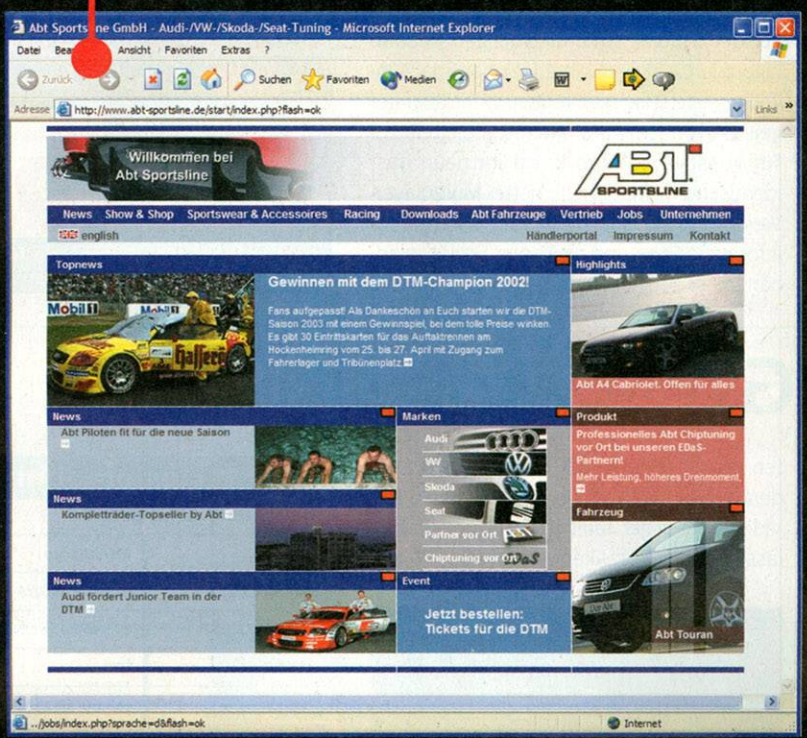
Nachwuchs-Held: Ein selbst entworfener Offizier wird für seinen ersten Einsatz trainiert.

PS2 Testergebnis

SAMURAI WARRIORS		Action	Alter: ab 12
Hersteller: EA	Entwickler: Omega Force	Erscheint: Juni 2004	Preis: ca. 60 Euro
1 - 2 Spieler, Memory Card, analog. DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV Hoher Wiederspielwert Intuitive Handhabung Gelungener Kooperations-Modus	**NEGATIV** Eintöniges Gameplay Wenige Bonusfiguren Technisch wäre mehr drin gewesen	UMFANG: 8/10 GRAFIK: 7/10 SOUND: 7/10	74
Kompromissloses Dauergemetzel mit Japan-Flair.			PROZENT

DTM CHAMPION 2002

Das Abt Team. Offizieller Boxenzugang.



Motorsportmuseum.

Online-News. Tuningschmiede.

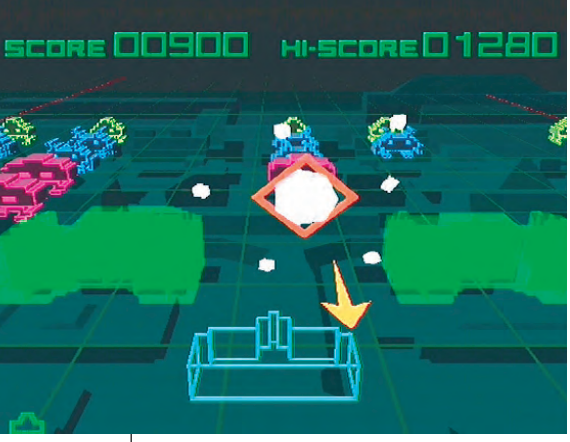
www.abt-sportsline.de

Downloads. **Fanshop.** Racingnews.

Der Abt – www.abt-sportsline.de

ABT SPORTSLINE

Abt Sportsline GmbH · Daimlerstr. 2 · D-87437 Kempten · Telefon +49 (0) 8 31/5 71 40 - 0 · Fax +49 (0) 8 31/7 26 66 · www.abt-sportsline.de



Psychedelisch: Die neue 3D-Variante spielt sich von allen Versionen am besten.

Space Invaders Anniversary

Von links nach rechts zuckelnd bewegen sich unheimliche Pixelmonster auf die Erdoberfläche zu. Der einzige Weg, sie aufzuhalten: Mit eurem Vehikel ebenfalls hin und her zuckeln, die fiesen Invasoren abschießen und in Bunkern Schutz suchen. Klingt simpel – ist es auch. Immerhin war Taitos "Space Invaders" 1978 eines der ersten Actionspiele überhaupt. Zum 25. Geburtstag der Serie veröffentlicht Taito über Bigben eine Sammlung mit allen relevanten Variationen des Alien-Themas.

Klar, dass der jungdynamische Spieler von heute nach der ersten Runde gähnend nach modernerer Kost verlangt. Wir finden es sehr schade, dass nur die Uralt-Versionen auf der Scheibe sind, die witzigen Neuauflagen der Achtziger Jahre ("Super Space Invaders" etc.) dagegen fehlen. Wer früher begeistert vor dem Automaten stand, greift zu: Für günstige 20 Euro kriegt ihr neun (fast identische) Variationen, nette Multiplayer-Varianten und eine Hand voll Hintergrundinformationen – und ein cooler Schlüsselanhänger ist auch noch dabei. ➲ TN

Testergebnis

SPACE INVADERS ANNIVERSARY	
GENRE	Action
HERSTELLER	NBG
ENTWICKLER	Taito
ALTER	frei
PREIS	ca. 20 Euro

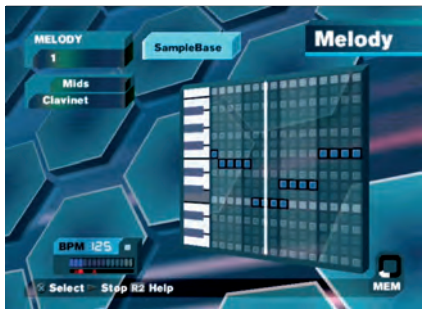
STEUERUNG:	5/10	SPIELSPASS
UMFANG:	2/10	50
GRAFIK:	2/10	
SOUND:	1/10	

Nett aufbereitete Sammlung für Liebhaber alter Alien-Spiele.

MTV Music Generator 3

Ganze drei Jahre lang mussten wir auf den dritten Teil von "MTV Music Generator" warten – doch die Geduld hat sich gelohnt. Neulinge verschaffen sich zunächst durch ein ausführliches Tutorial erste Einblicke. Zudem kann man jederzeit eine Online-Hilfe aufrufen. Bevor ihr euch an vollständige Eigenkreationen wagt, könnt ihr Songs von Stars wie Sean Paul, Snoop Dog, Outkast oder der House-Ikone Carl Cox nach eigenem Geschmack remixen.

Genau wie beim Vorgänger verteilt ihr die Gruppen Drums, Bass, Riff und Gesang auf die Kanäle und Takte. Immer das Ziel vor Augen, Hörbares zu kreieren. Neu: Ihr dürft nun die Datenbank aus 3.500 Soundsamples vergrößern. Entweder rippt ihr Daten von einer Audio-CD, oder ihr erstellt mit dem Editor eigene Töne und Melodien. Der Video-Sequenzer fehlt jetzt; in der Playlist lassen sich die Grafikeffekte ändern. ➲ AZ



Klare Verbesserung: Das neue Menü wirkt deutlich übersichtlicher und professioneller.

Testergebnis

MTV MUSIC GENERATOR 3	
GENRE	Musikspiel
HERSTELLER	Codemasters
ENTWICKLER	Mixmax
ALTER	frei
PREIS	ca. 60 Euro

STEUERUNG:	9/10	SPIELSPASS
UMFANG:	8/10	SEHR GUT
GRAFIK:	7/10	
SOUND:	10/10	

Durch die neuen Features für PS2-Musiker unentbehrlich.

World Championship Pool 2004

Kurz nach der Snooker-Weltmeisterschaft gibt es wieder viele neue Billard-Spiele. Darunter die Neuauflage von Jalecos "World Championship Pool". Darin findet der geneigte Spieler sämtliche U.S.-Pool-Varianten, das knifflige Snooker und sogar Weltranglisten-Billardspieler wie Steve Davis, Francisco Bustamante oder den deutschen Weltmeister Ralf Souquet. Neben den Standardregeln wie Acht- oder Neunball gibt es eine Reihe von Trickstößen und Bonusspielchen zum Ausprobieren.

Bei dieser Pool-Variante gibt's Punkte für die Ablage des Spielballs.

Trotz der hervorragenden Ballphysik ist das Ablegen des Spielballs unglaublich schwer – die Banden scheinen mit Kleber bestrichen zu sein. Ein gravierender Patzer, der uns bereits beim Vorgänger gestört hat! Im Hinblick auf den Umfang, die gelungene Grafik und die vielen Einstellmöglichkeiten ist "World Championship Pool 2004" dennoch empfehlenswert. ➲ SH

Testergebnis

WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004	
GENRE	Billard
HERSTELLER	Bigben
ENTWICKLER	Jaleco
ALTER	frei
PREIS	ca. 50 Euro

STEUERUNG:	7/10	SPIELSPASS
UMFANG:	7/10	72
GRAFIK:	5/10	
SOUND:	4/10	

Schönes, umfangreiches Billard mit leider klebrigen Banden.

DER ULTIMATIVE GAMES-SHOP

ULTIMATE GAMING

www.ultimategaming.de

PS2-PLATINUM

Der Herr der Ringe - Die zwei Türme
Platinum
Bestell-Nr. 300 117
SMS-Code: SHOP LORDP
29,50 € (USK 16)

SOCOM: U.S. Navy Seals (o. Headset)
Platinum
Bestell-Nr. 300 163
SMS-Code: SHOP SOCOMP
29,50 € (USK 16)

Gran Turismo 3 A spec
Platinum
Bestell-Nr. 300 022
SMS-Code: SHOP GT3P
29,50 € (USK 0)

Splinter Cell
Platinum
Bestell-Nr. 300 162
SMS-Code: SHOP SPLINTERP
29,50 € (USK 16)

GTA Vice City (dt.)
Platinum
Bestell-Nr. 300 179
SMS-Code: SHOP VICEP
29,50 € (USK 16)

WWE Smackdown 5
Platinum
Bestell-Nr. 300 195
SMS-Code: SHOP SMACKP
29,50 € (USK 16)

PS2-GAMES

Athens 2004
Erhältlich ab 30.06.2004
Bestell-Nr. 300 198
SMS-Code: SHOP ATHENS
56,95 € (USK 0)

Final Fantasy X-2
Bestell-Nr. 300 176
SMS-Code: SHOP FINALX2
49,95 € (USK 12)

James Bond: Alles oder Nichts
Bestell-Nr. 300 165
SMS-Code: SHOP ALLES
56,95 € (USK 16)

Rogue Ops
Bestell-Nr. 300 167
SMS-Code: SHOP ROGUE
56,95 € (USK 16)

Baldur's Gate: Dark Alliance 2
Bestell-Nr. 300 178
SMS-Code: SHOP ALLIANCE2
49,95 € (USK 12)

Forbidden Siren
Bestell-Nr. 300 175
SMS-Code: SHOP SIREN
56,95 € (USK 16)

Legacy of Kain: Defiance
Bestell-Nr. 300 153
SMS-Code: SHOP DEFIANCE
57,95 € (USK 16)

Singstar inkl. 2 Mikrophone
Erhältlich ab 09.06.2004
Bestell-Nr. 300 181
SMS-Code: SHOP SINGSTAR
59,95 € (USK 0)

Champions of Norrath
Erhältlich ab 24.06.2004
Bestell-Nr. 300 172
SMS-Code: SHOP NORRATH
54,95 € (USK 12)

Formel Eins 2004
Erhältlich ab Juli 2004
Bestell-Nr. 300 199
SMS-Code: SHOP F12004
56,95 € (USK 0)

Need for Speed Underground
Bestell-Nr. 300 143
SMS-Code: SHOP NFSUG
54,95 € (USK 0)

Die Sims brechen aus
Bestell-Nr. 300 151
SMS-Code: SHOP SIMSOUT
55,95 € (USK 0)

Driver 3
Erhältlich ab 22.06.2004
Bestell-Nr. 300 168
SMS-Code: SHOP DRIVER3
56,95 € (USK 16)

Fußball Manager 2004
Bestell-Nr. 300 140
SMS-Code: SHOP FM2004
54,95 € (USK 0)

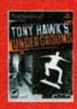
Obscure
Erhältlich ab 10.06.2004
Bestell-Nr. 300 196
SMS-Code: SHOP OBSCURE
49,95 € (USK 16)

This is Football 2004
Bestell-Nr. 300 174
SMS-Code: SHOP TIF2004
56,95 € (USK 0)

Eye Toy: play (inkl. Kamera)
Bestell-Nr. 300 110
SMS-Code: SHOP EYETOY
58,95 € (USK 0)

Ghost Recon Jungle Storm
Bestell-Nr. 300 177
SMS-Code: SHOP JUNGLESTORM
29,95 € (USK 16)

Onimusha 3: Demon Siege
Erhältlich ab 15.07.2004
Bestell-Nr. 300 197
SMS-Code: SHOP ONIMUSHA3
55,95 € (USK 16)



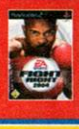
Tony Hawk's Underground
Bestell-Nr. 300 139
SMS-Code: SHOP THUG
54,95 € (USK 0)

Findet Nemo
Bestell-Nr. 300 158
SMS-Code: SHOP NEMO
39,95 € (USK 0)

Gran Turismo 4 Prologue
Erhältlich ab 26.05.2004
Bestell-Nr. 300 191
SMS-Code: SHOP GT4PROLOGUE
39,95 € (USK 0)

Rainbow Six 3
Bestell-Nr. 300 169
SMS-Code: SHOP RAINBOW6
55,95 € (USK 16)

Transformers
Erhältlich ab 06.05.2004
Bestell-Nr. 300 194
SMS-Code: SHOP TRANS
49,95 € (USK 12)



Fight Night 2004
Bestell-Nr. 300 184
SMS-Code: SHOP FIGHTNIGHT
56,95 € (USK 6)

Harry Potter und der Gefangene von Askaban
Erhältlich ab 04.06.2004
Bestell-Nr. 300 192
SMS-Code: SHOP ASKABAN
57,95 € (USK 6)

Rise to Honour
Bestell-Nr. 300 173
SMS-Code: SHOP RISE
56,95 € (USK 12)

UEFA Euro 2004
Erhältlich ab 07.05.2004
Bestell-Nr. 300 193
SMS-Code: SHOP EURO2004
56,95 € (USK 0)

PS2-ZUBEHÖR

PS2-Konsole Aqua Edition
inkl. DualShock Controller
Bestell-Nr. 300 182
SMS-Code: SHOP PS2AQUA
199,00 €

Vertical Stand Aqua Edition
Bestell-Nr. 300 183
SMS-Code: SHOP VSTAQUA
12,95 €

BigBen Memory Card 32 MB
Bestell-Nr. 300 186
SMS-Code: SHOP 32MEM
29,95 €

Speedster 3 Force Feedback
Bestell-Nr. 300 161
SMS-Code: SHOP SPEEDFF
65,95 €

PS2 Netzwerkadapter
Bestell-Nr. 300 190
SMS-Code: SHOP NETWORK
39,95 €

PS2 Bag
Bestell-Nr. 300 004
SMS-Code: SHOP PS2BAG
34,95 €

Sony DualShock Controller
Bestell-Nr. 300 008
SMS-Code: SHOP CONTR
29,95 €

Action Replay Max inkl. Memory Card, 8 MB
Bestell-Nr. 300 188
SMS-Code: SHOP ACTIONMAX
39,95 €

Sony Memory Card 8 MB
Bestell-Nr. 300 096
SMS-Code: SHOP SONYMEM
29,95 €

Sony Fernbedienung
Bestell-Nr. 300 011
SMS-Code: SHOP FERNB
29,95 €

Scart Box, 5-fach
Bestell-Nr. 300 007
SMS-Code: SHOP SCART
9,95 €

DVD Region X RGB-Pack inkl. RGB-Scartkabel
Bestell-Nr. 300 189
SMS-Code: SHOP REGIONX
14,95 €

Airstyle Funk Controller
Bestell-Nr. 300 129
SMS-Code: SHOP AIRSTYLE
49,95 €

12er Pack DVD-Leerhüllen
Bestell-Nr. 300 035
SMS-Code: SHOP DVDCASE
5,95 €

Lightgun Gunstation 2 white dot
Bestell-Nr. 300 187
SMS-Code: SHOP LGUN2
29,95 €

Sony USB-Headset für PS2
Bestell-Nr. 300 185
SMS-Code: SHOP HEADSET
39,95 €

shopping@ultimategaming.de
www.ultimategaming.de

HIER BESTELLEN:

POST ULTIMATE GAMING
Heuriedweg 19
88131 Lindau
FAX (0049) 01805/99 33 93
MAIL shopping@ultimategaming.de
WEB www.ultimategaming.de
SMS Artikel aussuchen - z.B. Sony Fernbedienung - und den unter der Abbildung befindlichen SMS-Code - in diesem Falle SHOP FERNB - eingeben. Wichtig: Zwischen SHOP und FERNB bitte ein Leerzeichen lassen. Mehrfachbestellungen mit Komma trennen. Schicken Sie die SMS an die Service-Nr. 72866. SMS-Preis: Ihr Basistarif OHNE Premiumaufschlag. Bei Ihrer ersten Bestellung wird alles Weitere per Rück-SMS abgefragt. Bitte beachten Sie: Bestellungen per SMS werden ausschließlich per Nachnahme zuzüglich Nachnahmegebühren verschickt! SMS-Bestellung ist derzeit in Deutschland verfügbar.

Vorname, Name

Straße/Nr.

PLZ, Ort

E-Mail-Adresse

Telefon Geburtsdatum

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzl. Vertreters)

Bestellinfos:
- Bestellungen möglich per E-Mail, Internet, Fax, SMS oder Post
- Kein Mindestbestellwert
- Versandkosten Inland 4,25 €, Österr./CH 7,65 €, sonst. Ausl. auf Anfrage
- Versandkostenfreie Lieferung ab 150 € Warenwert
- Bitte beachten Sie gegebenenfalls entstehende Nachnahmekosten!
- Lieferung solange Vorrat reicht
- Druck- und Satzfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten
- Rückendungen nur nach vorheriger telefonischer Absprache
- Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung unser Eigentum

Zahlungs- und Versandbedingungen:
Ich bestelle hiermit die aufgeführten Artikel und bezahle (bitte ankreuzen):

☐ per Angebotsrechnung (Versand erfolgt nach Bezahlung der Rechnung, ohne Nachnahmegebühr).

☐ per Nachnahme (nur in Deutschland möglich, zuzüglich Nachnahmegebühr).

☐ per Kreditkarte (ohne Nachnahmegebühr).
☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer 3-stellige Prüfziffer

Seit 1.7.2002 muß bei Bezahlung per Kreditkarte neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

Jetzt auch im Internet!
www.ultimategaming.de

BESTELLSCHEIN

Stück	Best.-Nr.	Artikelbezeichnung	Preis (€)

Zzgl. Versandkostenpauschale für Porto, Verpackung: Inland 4,25 €, Österr./CH 7,65 €, sonst. Ausl. auf Anfrage (Nichtzutreffendes bitte streichen). Bitte beachten Sie gegebenenfalls entstehende Nachnahmekosten! Versandkostenfreie Lieferung ab 150 € Warenwert.

Inland 4,25 €
Österr./CH 7,65 €

OPM2 07/2004

Summe:

Bitte beachten Sie bei Bestellung per SMS die AGBs und die Datenschutzerklärung des SMS-Providers unter www.shopmobile.de. **Zu Ihrer Information:** Der Preis für eine SMS-Bestellung ist der Basistarif Ihres Netzbetreibers OHNE Premiumaufschlag!

Info-Hotline: Telefon (0049) 01805/99 44 94
(Mo.-Do. 8-18 Uhr, Fr. 8-15 Uhr) (0,12 €/Min.)

www.ultimategaming.de

OPM2 – Leserforum

Habt ihr Fragen zur PlayStation2? Oder wollt ihr einfach eure Meinung zu einem aktuellen Thema loswerden? Das Leserforum ist eure Plattform.

Das Hobby zum Beruf

Könnt ihr mir sagen, wo ich mich bewerben muss, wenn ich bei einem Spieleentwickler wie z.B. Capcom oder EA arbeiten will? Ich möchte mein Hobby nämlich zum Beruf machen und Spieledesigner oder etwas ähnliches werden. Ich komme aus Paderborn und würde gerne wissen, ob es auch bei uns in der Umgebung einen Spielehersteller gibt.
ROMAN HENZE

OPM2: Da hast du dir viel vorgenommen. Aber du hast ja Recht, Ziele braucht der Mensch! Um bei einem Spieleentwickler angestellt zu werden, musst du dich mit den erforderlichen Programmiersprachen und Computeranwendungen (z.B. 3D-Programme) sehr gut auskennen. Außerdem solltest du schon ein paar eigene Arbeiten vorweisen können. Auch Zeichner, Informatiker und sogar Architekten mit der entsprechenden Ausrichtung haben gute Karten.

Einen sicheren Weg zum Beruf Spieledesigner/-Programmierer gibt es aber ebenso wenig wie eine spezielle Ausbildung. Außerdem gibt es in Deutschland verhältnismäßig wenige Entwickler. Zu den bekanntesten gehören Sunflowers in Dreieich bei Frankfurt, Neon in Darmstadt oder Crytek in Coburg. Wenn du dein Ziel erreichen willst, kannst du dich auf einen Arbeitsplatz im Ausland freuen, in Frankreich, England oder vielleicht in USA.

Wo sind die Poster?

Ich wollte mal fragen, warum keine Poster mehr in den neuen Ausgaben sind. Die fand ich nämlich super. Sie waren schön groß und hatten eine gute Qualität. Waren sie zu teuer?
NICO HEIDE

OPM2: Schön, dass sie dir gefallen haben. Wenn wir Poster im Heft haben, handelt es sich meist um Sonderaktionen oder Kooperationen mit Spieleherstellern. Poster sind zwar kein fester Bestandteil unseres Heftes, doch hin und wieder werden wir euch mit einem überraschen.

Tekken 5 in Japan

Ich bin kürzlich im Internet auf eine Seite gestoßen, auf der stand, dass "Tekken 5" in Japan schon erschienen ist. Stimmt das? Und wann kommt das Spiel nach Deutschland?
CHRISTIAN LÜDECKE

OPM2: Die Meldung auf dieser Internetseite war falsch, das fünfte "Tekken" wurde gerade erst auf der E3-Messe in Los Angeles vorgestellt. Auf Seite 104 findest du einen Artikel dazu. Ein genauer Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt. Wir bezweifeln, dass "Tekken 5" noch in diesem Jahr in Japan erscheint, geschweige denn hier bei uns in Deutschland. Lediglich der "Tekken 5"-Automat soll noch 2004 in die japanischen Spielhallen kommen.

Kein Handball auf der PS2

Ich bin ein großer Sportspiel-Fan, doch zu meinem Glück fehlt mir noch eine Sportart im PS2-Spiele-Sortiment: Handball. Könnt ihr mir sagen, ob es ein Handball-Spiel gibt oder ob vielleicht eines in Planung ist?
KEVIN SCHRÖDER

OPM2: Leider nein, ein Handball-Spiel für die PS2 gibt es nicht und wird es wohl auch nicht geben. Diese Sportart ist selbst in Europa scheinbar nicht populär genug, um umgesetzt zu werden. In den USA oder Japan sieht es sogar noch düsterer aus.

Cheater nerven!

Ich spiele seit etwa drei Monaten "Need for Speed: Underground" und es vergeht praktisch kein Tag, an dem ich mich nicht über Cheater aufregen muss. Leider tragt ihr einen Teil zu diesem Ärgernis bei, denn ihr druckt die Cheats in eurem Heft ab. Eine gewisse Doppelmoral ist da schon ersichtlich, findet ihr nicht auch?
RENE FROM SWITZERLAND

OPM2: Deinen Ärger können wir verstehen. Es nervt wahnsinnig, wenn sich beim Onlinespielen Cheater einmischen. Dadurch wird jeglicher Wettbewerb zerstört und es will kein Spaß mehr aufkommen. Allerdings darfst du uns dafür nicht die Schuld in die Schuhe schieben. Sollen wir unseren Lesern die begehrten Cheats vorenthalten, nur weil die Möglichkeit besteht, dass einige sie online verwenden?

Den Schwarzen Peter müssen wir an Electronic Arts weitergeben. Spiele-Entwickler sollten darauf achten, dass Cheats beim Onlinespielen nicht funktionieren. Schummler könnten sich dann nur noch offline austoben.

Coole Tracks

Wisst ihr zufällig, wie das Titellied aus "Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy" heißt und wer es singt?
ERIC NEUNDORF

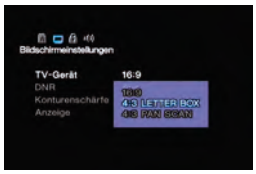
Ich habe eine Frage zu V-Rally 3. Von wem ist der Song, den man am Anfang im Intro hört? Und wie heißt er? Ich habe schon überall nachgeforscht, leider erfolglos.
MANUEL GERMANN

OPM2: Das hitverdächtige Titellied von "Psi-Ops" heißt "With My Mind" und wurde speziell für das Spiel von der Gruppe Cold geschrieben. Der Song aus dem Intro von "V-Rally 3" hingegen stammt von einer Band namens "A" und heißt "Nothing". Wir wünschen viel Spaß beim Plattenkauf!

PS2-Technik-Forum

Lange Gesichter

Ich hab' ein Problem: Bei DVDs, die das 16:9-Format haben, macht die PlayStation2 die Balken kleiner und somit das Bild höher, dadurch wirken die Gesichter viel zu lang. Kann man das denn überhaupt nicht ändern? **MOH FREAK**



OPM2: Wenn du den Film stoppst und mit Select das DVD-Menü der PS2 aufrufst, findest du unter "Einstellungen" -> "Bildschirmeinstellungen" die Optionen 16:9, 4:3 PAN SCAN und 4:3 Letter Box. Wähle eine der letzten beiden Optionen, dann müssten alle Köpfe wieder die richtigen Proportionen aufweisen. Sicher ist deine PS2 noch auf 16:9 eingestellt.

Lightguns für Projektor?

Wisst ihr, ob ich eine Lightgun mit einem Projektor verwenden kann? Ich besitze neben dem Beamer auch noch einen Rückprojektionsfernseher. **ULF**

OPM2: Handelsübliche Lightguns funktionieren nur mit normalen 50-Hertz-Röhrenfernsehern. Mit Beamern oder Rückprojektionsfernsehern arbeiten sie meist nicht zusammen. Das klappt nur bei Spielautomaten in der Spielhalle, dort sind die Lightguns technisch auf den Rückprojektionsautomaten ausgelegt.

Everquest Online Adventures

Am 25. April haben sich über 70 deutschsprachige Spieler von EQOA im Ort "Gut Darvar" auf dem deutschen Server "Dark Solace" getroffen, um über die aktuelle Service-Situation zu diskutieren. Viele der anwesenden Spieler zeigten sich unzufrieden mit der Kundenbetreuung durch Sony Online Entertainment. Beanstandet wurden Beantwortungszeiten von Fragen, Programmierfehler, mangelhaft durchgeführte Updates und Probleme mit der Account-Verlängerung. Ein besonderer Kritikpunkt war auch die deutsche Lokalisierung.

Sony Online Entertainment entschuldigte sich und bedankte sich dafür, auf die Probleme aufmerksam gemacht worden zu sein. Hier ein Auszug aus der Stellungnahme:

[...] Die Anzahl von CSRs (Customer Service Representatives; Service-Beauftragte) pro Server steht meist im vernünftigen Verhältnis zur Spielerbasis und ist in den meisten Fällen mehr als ausreichend.

In diesem Fall muss aufgrund von Lokalisierungsproblemen dieses Verhältnis überarbeitet werden. Hier wollen wir die Möglichkeit eines Forums bzw. einer Website für deutsche EQOA-Spieler prüfen. Diese Site würde wie andere EQOA-Dienstleistungen kontrolliert und mit neuesten Spielinformationen aktualisiert werden.

Eine Alternative wäre, dass die Spieler unserer Website Informationen entnehmen und in eine eigene Website einfügen. Wir geben zu, dass kein Spiel 100% fehlerfrei sein kann. Deshalb schätzen wir, dass unsere Kunden unsere Aufmerksamkeit auf die Probleme lenken. Detaillierte Angaben zu diesem Verfahren werden in der oben erwähnten Website stehen. In der Zwischenzeit sind wir auf Hinweise auf Probleme durch das spieleigene Ticket-System angewiesen. [...] **MfG, Jan Keller, Online Manager PlayStation Net**

Fragen? Dann schreibt an:

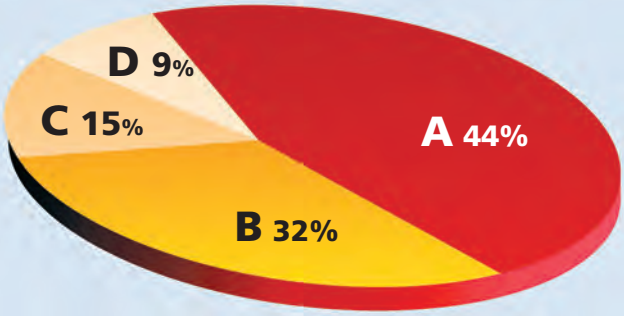
CyPress GmbH, OPM2 Leserbriefe
Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg
Fax: 0931-40 69 115
E-Mails: leserbriefe@opm2.de

Aus Zeitgründen ist es uns nicht möglich, alle Briefe persönlich zu beantworten. Auch individuelle Tipps zu Fragen rund um die PS2 können wir nicht verschicken. Wir bitten um Verständnis. Euer OPM2-Team.

Online-Umfrage

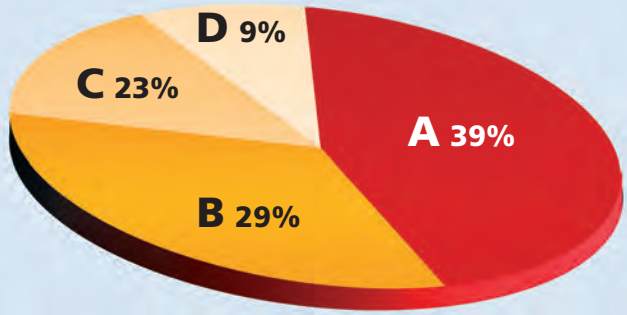
Was haltet ihr von Kriegsspielen mit Vietnam- oder Weltkriegsthematik?

- **A** Genau mein Ding, mehr davon!. . . . . 44 %
- **B** Finde ich o.k., muss aber nicht sein. . . . . 32 %
- **C** Ich kann's nicht mehr sehen, immer dasselbe! . . . 15 %
- **D** Ich halte sowieso nichts von Kriegs- oder Ballerspielen. . . . . 9 %



Freut ihr euch auf den Mehrspieler-Modus von "Splinter Cell: Pandora Tomorrow"?

- **A** Ich habe leider keinen Online-Account, aber im Netzwerk wäre er sicher interessant. . . . 39 %
- **B** Auf jeden Fall, ich freue mich auf spannende Online-Matches. . . . . 29 %
- **C** Mir ist der Story-Modus wichtiger. . . . . 23 %
- **D** Ich habe keinen Schimmer, wie der überhaupt funktionieren soll. . . . . 9 %



OPM2-Forum

Live dabei auf www.opm2.de

Aktuell, schnell, spannend!

PlayStation2 Tipps & Tricks

Probleme mit dem Endgegner? Oder hängt ihr an einer Stelle fest? Mit unseren Cheats und Passwörtern sorgen wir für mehr PS2-Spaß – ohne Frust.

Der Inhalt

Cheats

Fight Night 2004 144
Hitman 3: Contracts 145
Serious Sam: Next Encounter 145
The Suffering 144

Action-Replay-MAX

Hitman 3: Contracts 146
Project Zero 2 146
Ghost Recon: Jungle Storm . 146

Komplettlösungen

Hitman 3: Contracts 148

Live aus dem Staples Center: Mit unseren Cheats schaltet ihr alle Arenen frei.

Fight Night 2004

Miniatur-Boxer

Wählt im Hauptmenü den Menüpunkt "Jetzt spielen" ohne zu bestätigen und gebt dann die folgende Tastenkombination ein.

. . . . . ←, →, ←, →, ←, →, ←

Nun bestätigt ihr den Menüpunkt "Jetzt spielen" mit ⊗. Die Boxer sollten im Auswahlmenü nun überdimensional große Köpfe haben. Im Ring schlagen sich dann zwei Miniatur-Versionen der ausgewählten Kämpfer die Rübe ein.

Big Tigger freischalten

Wählt Im Hauptmenü "Meine Ecke" aus. Unter dem Menüpunkt "Rekord Bücher" blättert ihr zur Statistik für "Meiste Siege: Boxer". Hier drückt ihr ↑, ↑ und ein Glückwunsch-Kasten erscheint. Jetzt könnt ihr als Ringrichter und Mittelgewichtler Big Tigger euren Kontrahenten die Zähne ausschlagen.

Alle Arenen freischalten

Aktiviert im Hauptmenü den Punkt "Meine Ecke" und gebt anschließend zügig die folgende Tastenkombination ein:

. . . . . ←, ←, ←, →, →, →, ←, →, →.

Im nächsten Kampf stehen euch nun alle im Spiel integrierten Arenen zur Auswahl.

Der Cheat besorgt den Fightern schon vor dem Kampf einen dicken Schädel.

Neue Ring Girls, Trucks etc. freischalten

Um Extras wie Bonus Trucks, Spezialschläge, neue Ring Girls oder Eingangsmusik freizuschalten, müsst ihr den Karriere-Modus durchspielen und so viele Siege wie möglich einfahren.

Spezialschläge

Folgende Spezialschläge erhaltet ihr, wenn ihr diese Boxer besiegt.

Besiegter Boxer	Spezialschlag
Ray Leonard	Bolo Punch
Muhammad Ali	Ducking Hook Punch
Roy Jones jr.	Look Ma No Hands Punch
Bernard Hopkins	Lunging Hook Special Punch
Evander Holyfield	Lunging Hook Special Punch

The Suffering

Mit unseren Cheats zerlegt ihr die fiesen Dämonen mit Leichtigkeit. Gebt die Tastenkombinationen während des laufenden Spiels ein. Die richtige Eingabe wird durch eine Texteinblendung und ein Sprachsample bestätigt.

Acid Mode

Effekt: Ihr lauft wie benebelt mit abgedrehtem Gesang durch den Knast.

R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann ←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2.

Die erneute Eingabe deaktiviert den Effekt.

Schwarz-Weiß-Modus

R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann

. . . . ↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2.

Mit der Pause-Taste wird der Schwarz-Weiß-Modus wieder deaktiviert.

Habt ihr alle Waffen, fällt der Kampf gegen die eklige Brut merklich leichter.

PLAYSTATION2-CHEATS

Blutverschmiertes Familienfoto
R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann
. . . . . ←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, R2.

Neues Familienfoto
R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann
. . . . . ↑, →, ↑, →, ↑, →, R2.

Volle Gesundheit
R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann
. . . . . ↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↓, R2.

Maximale Anzahl Xombium-Flaschen
R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann
→, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2.

Alle Ausrüstungsgegenstände bis auf die Hühner-Knarre
R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann
. . . . ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2.

Hühner-Knarre
R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann
. . . . . ←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2.

Blutüberströmtes Outfit
R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann
. . . . . ↑, ↓, ←, →.

Weiße Weste
R1, L1 und ⊗ gedrückt halten, dann
. . . . . ↓, ↑, →, ←.

Hitman 3: Contracts

Alle Levels freischalten

Im Hauptmenü gebt ihr folgende Tastenkombination ein, um alle Missionen freizuschalten. . . . □, △, ○, ←, ↑, →, L2, R2.

Gebt ihr in diesem Menü die Tastenkombination ein, erhaltet ihr Zugriff auf alle Levels.

So macht das Leben als Auftragskiller Spaß: Wählt die Levels bequem in diesem Menü aus.

Level beenden und geheime Waffe freischalten

Gebt ihr folgende Tastenkombination ein, beendet ihr die aktuelle Mission und erhaltet die geheime Waffe.
. R2, L2, ↑, ↓, ⊗, L3, ○, ⊗, ○, ⊗.

Serious Sam: Next Encounter

Bonuslevel freischalten

Am Ende eines jeden Levels wird eure Leistung bewertet und gegebenenfalls mit einer Medaille belohnt. Um die höchste Auszeichnung, eine schicke Goldmedaille, zu erhalten, müsst ihr die vorgegebenen Zeitlimits einhalten und genug Monster plätten. Zudem dürft ihr nicht allzu viele Continues verwenden, denn diese kosten euch viele wertvolle Punkte.

Kein leichter Job also, aber die Mühe lohnt sich, denn durch das Sammeln der Goldmedaillen schaltet ihr neue Levels frei. Diese könnt ihr anschließend über die Geheimlevel-Option anwählen.

Benötigte Goldmedaillen	Freigeschalteter Level
03	Altes Rom Bonuslevel 1
05	Altes Rom Bonuslevel 2
07	Altes Rom Bonuslevel 3
09	Altes Rom Bonuslevel 4
12	Altes Rom Bonuslevel 5
15	China Bonuslevel 1
18	China Bonuslevel 2
22	Atlantis Bonuslevel 1
24	Atlantis Bonuslevel 2
26	Atlantis Bonuslevel 3

31 gesammelte Medaillen schalten keinen Level, dafür aber eine Gallerie frei.

Hersteller-Hotlines

Hier findet ihr eine Auflistung der wichtigsten 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 1,86 Euro/Min.	0190 - 82 46 83 Mo.-So. 8 - 24 Uhr
ACCLAIM 1,86 Euro/Min.	0190 - 82 46 63 Mo.-So. 8 - 24 Uhr
ACTIVISION 0,62 Euro/Min.	0190 - 51 00 55 Mo.-Fr. 14 - 18 Uhr, Sa.-So. 16 - 18 Uhr
ATARI 1,24 Euro/Min	0190 - 77 18 83 Mo.-Sa. 14 - 19 Uhr
AVALON 1,24 Euro/Min.	0190 - 77 18 88 Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
CODEMASTERS 1,24 Euro/Min.	0190 - 90 00 45 Abfrage
EIDOS 1,86 Euro/Min.	0190 - 83 95 82 Mo.-Sa. 10 - 22 Uhr
ELECTRONIC ARTS 1,24 Euro/Min.	0190 - 75 44 64 Mo.-Sa. 11 - 20 Uhr
KONAMI 1,86 Euro/Min.	0190 - 82 46 94 Mo.-So. 8 - 24 Uhr
SONY (SPIELE) 0,62 Euro/Min.	0190 - 57 85 78 Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
SONY (TECHNIK) 0,12 Euro/Min.	01805 - 76 69 77 Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
SWING Festnetztarif	02131 - 40 66 49 9 Mo./Mi./Fr. 16 - 19 Uhr
TAKE 2 1,86 Euro/Min.	0190 - 87 32 68 36 Mo.-Fr. 8 - 24 Uhr
THQ 0,62 Euro/Min.	0190 - 50 55 11 Mo.-Fr. 16 - 20 Uhr
UBISOFT 1,86 Euro/Min.	0190 - 88 24 12 10 Mo.-So. 11 - 24 Uhr

Tasten-Belegungen

Kommas zwischen den Zeichen bedeuten, dass die Eingabe nacheinander erfolgen muss. Ein "+" zwischen den Zeichen bedeutet, dass ihr die genannten Tasten gleichzeitig drücken müsst.

Action-Replay-Max-Codes

Cheaten leicht gemacht. Wir liefern euch brandaktuelle Codes für das Action-Replay-Max, mit denen ihr euren Spielen so richtig Beine machen könnt.

Die Codes funktionieren nicht mit dem regulären Action-Replay-2, aber dennoch müssen auch Besitzer dieser älteren Version nicht in die Röhre schauen. Mit einer Upgrade-CD lässt sich das Action-Replay-2 in ein vollwertiges Action-Replay-Max verwandeln.

Hitman: Contracts

Master Code
(Dieser Code muss immer aktiv sein!)
..... 6FA5-6A6J-RWUVF
..... 1PJ2-PPHM-MCYW0

Unverwundbarkeit
..... V1YF-89ZH-FA7VR
..... RFZQ-U4QJ-CNQD7

Unsichtbarkeit
..... ZG83-E4R6-7ZMRU
..... CXK0-ADAB-8TF7A

Maximale und unbegrenzte Munition
..... WWCG-HUZU-W1UH1
..... 04PR-316X-6M3QN
..... HM47-9A2G-8G7W6

Kein Nachladen und unbegrenzte Munition
..... Q3WK-5J67-CMX0N
..... H7JP-V0GQ-Q7PDA

Unbegrenzt Lebensenergie
..... 9DYK-Q1NR-RCCGT
..... Y0FA-U7QU-F2BQ4

Project Zero II: Crimson Butterfly

Master Code
..... BW0X-FGN1-57XMY
..... 6XVR-GZ6J-9H8V8

Unbegrenzt Lebensenergie
..... 1UG2-BMPV-5H4RK
..... 6EKM-Z1H6-YQNZM

Unbegrenzter Film- und Itemvorrat
..... F96F-3M6C-F3QZD
..... ETAG-G5JB-DUH45

Items:
..... 6FJT-QYEM-NEAVJ

Typ-14-Film U4DU-F4A3-7JBBJ
..... Y8XV-NCYX-M2DXV

Typ-61-Film BHAH-7BM8-0C01W
..... J2N4-3CP9-ZC0Z6

Typ-90-Film
..... 89JT-T07J-AQCHH
..... UCEC-EPW3-2WA62

Typ-Zero-Film
..... FRWB-VA7R-HGTCG
..... B8G0-ACJM-J7YKK

Kräutermedizin
..... CQ2X-5DNA-N51U9
..... DV2A-5TFP-7MC40

Taschenlampe
..... D46B-MVR3-J8R81
..... G8YY-3R4R-0AB8E

Schmetterlingsschlüssel
..... R9G9-T3YB-DQW83
..... ZWZV-D93P-8QMUT

Lichtschlüssel
..... J3EC-NCXX-2N2WR
..... RANR-WBMH-1MJVV

Schattenschlüssel
..... 5E7H-RX7A-58FF3
..... DWMT-PG3W-8YB93

Rostiger Schlüssel
..... DEYU-JMEP-ECF05
..... ZYJM-BUVV-HP13B

Alle Notizen und Fotos
..... WNAH-YGVB-Y7QHU
..... VND6-UHHB-XHKZY
..... FTHC-7EXD-PK7ZQ
..... 2R8T-RKHF-P2Y30
..... QXQJ-648D-D3B1F
..... 4QK3-5KHE-J33A5

Ghost Recon: Jungle Storm

Master Code
(Dieser Code muss immer aktiv sein!)
..... WFD7-AA01-T22AT
..... HA6U-5AXQ-6JUPN
..... NYV1-F0HQ-F1YX2

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.

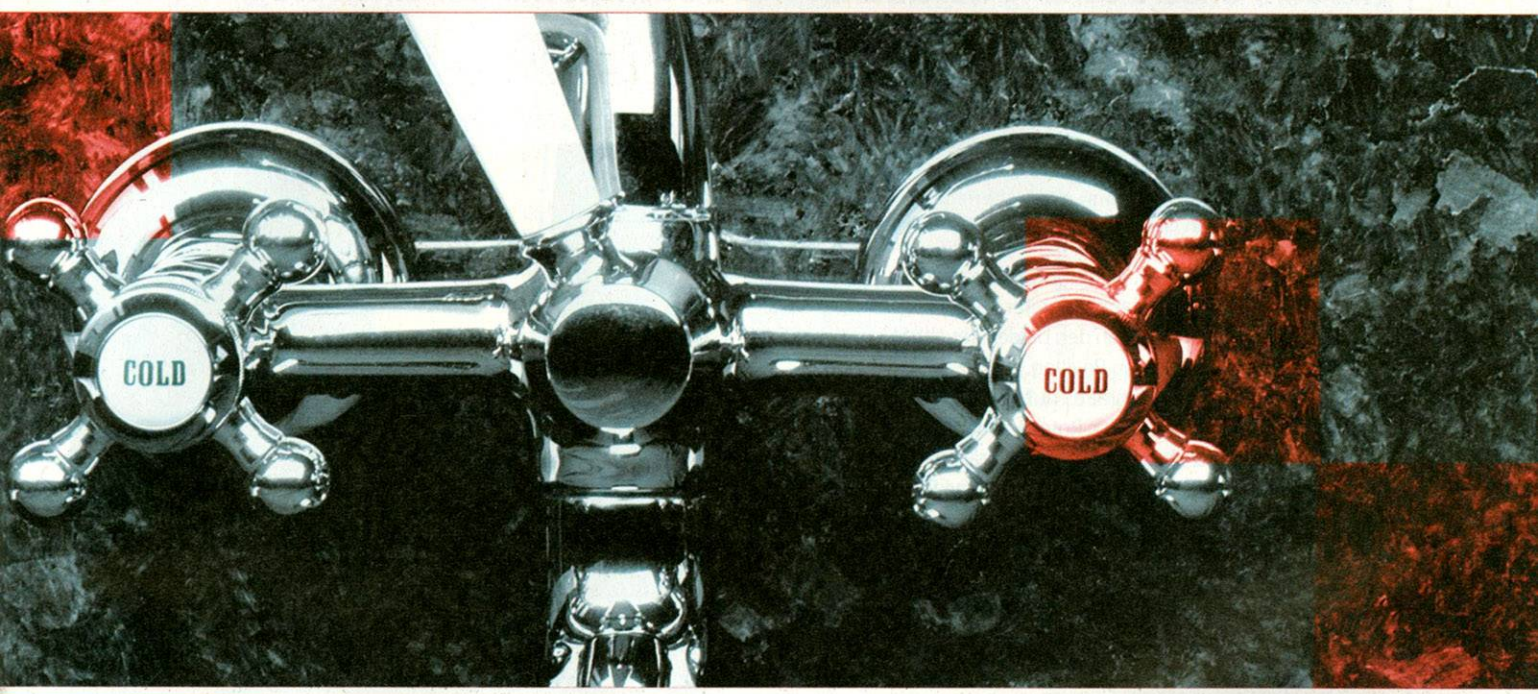
ARMAX 3.13 Fix
Diesen Code müsst ihr dann verwenden, wenn die Versionsnummer eures Action-Replay-MAX nicht 3.14 ist.
..... 73TA-9YB1-857WK
..... FWWK-NXMD-ZE1KG
..... ANCC-A8VW-98B5B
..... 1M9G-WVYH-PCBBH
..... VZEC-FWXE-UWQWZ
..... 68B8-R4Q7-XCBAC

Unbegrenzt Munition
..... R311-WP1P-P1GJ4
..... WAAN-5VRY-0FTQZ

Unverwundbarkeit
..... K15R-RUQP-G5X5T
..... Z4Q1-KUBJ-EFX13

Unbegrenzt Schnellspeichern
..... W27M-TFYB-XY7D8
..... 3UNW-961T-24XT3

Drücken des L3-Knopfes lässt euch durch Wände gehen
..... 1MV8-X3P8-9N6NM
..... WF0M-A471-M1FAW
..... ZCMC-P47V-X6CMC
..... A4BA-FUGX-0XTJD
..... MBNU-PZHF-UJ4F4
..... QYGQ-DE4M-Q3VA6
..... 17CC-0VNU-27N7C
..... J2CM-JR70-JNXQW
..... NTFX-T2DX-JT75T
..... NEQX-N03V-RY1F



besser ist vielfalt

onyx.tv

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 8: DRACHENJAGD

- Tötet den Red-Dragon-Mittelsmann
- Der Blue-Lotus-Mittelsmann muss überleben
- Flüchtet aus dem Gebiet

Lauft zur Leiter im Norden. Betäubt dort die Wache und schleift sie zur Kanalöffnung. Klettert dann die Leiter hoch und packt das Scharfschützengewehr aus. Zwischen den beiden Leuchtreklamen hat man einen perfekten Blick auf den Pavillon.

Beim dem Anschlag kommt es auf das richtige Timing an. Wenn das Treffen beginnt, wartet der Rote Drache in der Mitte des Pavillons, der Abgesandte des Blauen Lotus berät sich abseits noch eine Weile. Anschließend laufen sie zusammen eine Runde. Danach geht der Blaue-Lotus-Botschafter wieder zu seinem Begleiter. Der Rote Drache wartet am südöstlichen Punkt des Pavillons neben einer Laterne: erschießt ihn. Ansonsten würde seine Leiche entdeckt und eine Hetzjagd auf euch gestartet. Werft das Gewehr weg, lasst auch den Koffer liegen und lauft zum Exit-Punkt.

Ein optimaler Platz für ein Attentat: Zwischen den Leuchtreklamen hindurch habt ihr einen sehr guten Blick auf die Zielperson.

MISSION 9: VORFALL IM WANG FOU

- Tötet den Blue-Lotus-Mittelsmann
- Tötet sechs Mitglieder des Blue Lotus
- Flüchtet aus dem Gebiet

Lauft sofort zum Kanalschacht. Dieser befindet sich etwa in der Mitte der Karte. Wartet dort, bis der Fahrer der Limousine zum Pinkeln kommt. Erledigt ihn, lasst ihn aber erst einmal liegen. Geht jetzt zum Haupteingang. Klettert über die Leiter auf der rechten Seite auf den Balkon und stellt dort die Wache ruhig. Knackt vorsichtig das Schloss des ersten Raumes, geht hinein, streift das Red-Dragon-Outfit über, nehmt die Bombe samt Funkzünder und geht zurück in die Gasse. Zieht die Kleidung des Fahrers an, geht zum Wagen und platziert die Autobombe. Lauft zurück in die Gasse und wartet, bis drei der Blauer-Lotus-Mitglieder mit dem Wagen wegfahren. Sobald das Auto auf der Höhe der beiden, am Rand der Karte wartenden Blauer-Lotus-Männer ist, zündet ihr die Bombe.

Schleicht zurück in den Raum, in dem ihr die Bombe gestohlen habt. In der Ecke steht ein Scharfschützengewehr. Nehmt es und geht zur Tür. Draußen läuft eine Wache Streife. Sobald die Luft rein ist, schleicht ihr euch nach draußen und nehmt gleich die erste Tür rechts. So könnt ihr die Wache umgehen. Lauft den L-förmigen Gang entlang und biegt an der T-Kreuzung nach rechts ab. Hinter der Tür

Mit Hilfe der Autobombe ist der Job relativ schnell und unkompliziert erledigt.

Erschießt von der Empore aus die Mitglieder des Blauen Lotus.

Mit der Schlüsselkarte kommt ihr an eine Gatling-Minikanone.

steht eine Wache. Legt das Gewehr ab, zückt die Klavierseite und tötet die Wache still und leise. Schlüpft in den Raum und schleicht rechts die Empore entlang. Bezieht nun Stellung auf der östlichen Seite der Empore, dort wo ihr in den Speisesaal im Erdgeschoss blicken könnt. Dort sitzen die beiden letzten Männer des Blauen Lotus. Wenn ihr sie erschießt, fällt das nicht auf, da keine Wache im Raum in ihre Richtung blickt. Jetzt müsst ihr nur noch zur Exit-Zone.

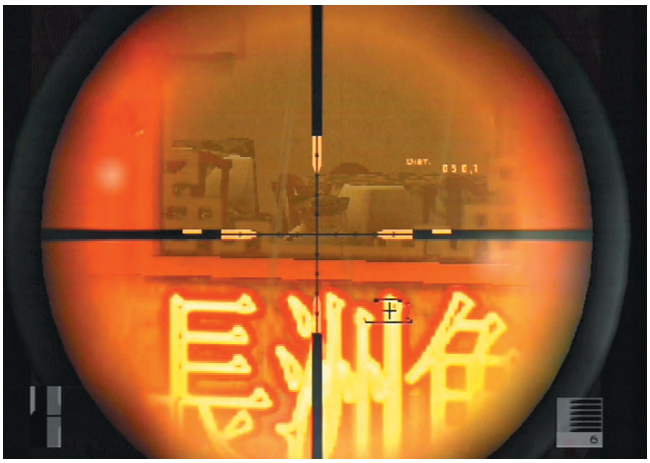
Geheimer Bonusgegenstand: Findige Hitman-Spieler können einen kleinen Umweg wagen. Im Haupthaus, im nördlichen Bereich der Triaden-Anlage, liegt im ersten Stock eine Schlüsselkarte versteckt. Ist erst einmal die zweite Wache auf der Empore ausgeschaltet, gelangt ihr ganz ohne Probleme dorthin. Damit kann man im Level "Nachspiel im Sanatorium" zwei versteckte Bereiche öffnen. Dort findet man eine Gattling-Minikanone sowie Kältekammern, in denen die Entwickler von Hitman: Contracts liegen.

MISSION 10: MASSAKER IM FISCHLOKAL

- Tötet den Red-Dragon-Mittelsmann
- Versteckt den Leichnam des Red-Dragon-Mittelsmanns
- Tötet den Polizeichef
- Tötet den Blue-Lotus-Mittelsmann
- Platziert das Amulett im Restaurant
- Flüchtet mit dem Auto

Lauft schnell hoch bis zur T-Kreuzung, biegt rechts ab und lauft bis zu der Kanalöffnung. Stellt den Koffer ab und wartet in dem dunklen Eck, bis der Mittelsmann der Roten Drachen vor euch steht. Erwürgt ihn von hinten mit der Klaviersaite und schleift ihn zu der Kanalöffnung. Dabei muss man sich beeilen und darauf achten, nicht gesehen zu werden. Steigt die Leiter hinunter, nehmt seine Ausrüstung und zieht das Red-Dragon-Outfit an.

Im Süden der Karte ist ein Baugerüst (es wird auf der Karte durch ein Leiter-Symbol markiert). Lauft dorthin, nehmt aber am besten die östliche Route, da dort keine Polizeibeamten Streife laufen. Klettert das Gerüst hoch bis zur obersten Plattform (2. Stock), biegt um die Ecke und positioniert euch hinter der Fahne. So, dass euch Polizisten und Passanten von der Straße aus nicht sehen können, ihr aber einen guten Blick auf das Restaurant habt. Packt das Scharfschützengewehr aus und zielt auf den Raum, in dem der Mann des Blauen Lotus und der Polizeichef sitzen. Visiert den Hinterkopf des Blauen Lotus an und wartet, bis sich der Polizeichef zurücklehnt. Dadurch schiebt er sich genau hinter den Chinesen und ihr könnt beide Ziele mit nur einem Schuss erwischen.



Wartet, bis der Polizeichef sich zurücklehnt. So könnt ihr beide Zielpersonen mit nur einem einzigen Schuss erwischen.

Von dieser Position aus hat man einen guten Blick in das Zimmer, in dem die Verhandlung stattfinden soll.

Lasst die Knarre fallen und rennt bzw. springt von dem Gerüst. Geht jetzt zu dem Restaurant. Nehmt zur Sicherheit einen kleinen Umweg über euren Wagen (Startpunkt). Geht in den ersten Stock des Restaurants (beim Sicherheitscheck werden euch die Waffen abgenommen, aber das ist egal) und legt das Amulett auf den Tisch. Jetzt müsst ihr nur noch zum Exit-Punkt.

Alternativ könnt ihr auch, nachdem ihr den Roten Drachen erledigt habt, direkt zum Restaurant laufen. Geht in den Hinterhof und steigt die Leiter nach oben. Klettert jetzt durch das Fenster und legt eure Waffen in die Toilette. Steigt wieder heraus und geht zum Haupteingang. Nach der Durchsuchung geht ihr zum Barkeeper und lasst euch den Schlüssel für die Toilette geben. Holt euch anschließend eure Waffen zurück und bringt dann den Job zu Ende.

MISSION 11: LEE HONGS ENDE

- Tötet den Anführer der Triade
- Beschafft die Jadestatue
- Flüchtet aus dem Gebiet

Lauft zum Restaurant, ihr kennt die Gegend ja bereits aus der Mission "Vorfall im Wang Fou". Betretet das Lokal durch den Haupteingang. Die rechte Tür führt zur Hausbar. Geht dorthin und sprecht mit dem Barkeeper. Er gibt euch ein paar interessante Informationen. Allerdings leidet er unter Magenproblemen und muss das Gespräch vorzeitig beenden. Während er aufs Klo geht, schnappt ihr euch die Einladung für den Bordell-Bereich sowie das Laxative-Abführmittel hinter der Bar.

Mit der Einladung kommt ihr zu Mei Ling, einer Prostituierten. Wenn ihr dem Mädchen helft zu entkommen, wird sie euch im Gegenzug den Code geben, den ihr braucht, um an die Jadestatue zu gelangen. Das ist aber nicht ganz einfach. Deshalb versuchen wir es auf eine andere Art und Weise. ➲

MISSION 11: LEE HONGS ENDE

Verlasst das Restaurant wieder, wendet euch nach links und lauft die Straße entlang, bis ihr zu einer Gasse kommt. In der Gasse befindet sich der Hintereingang zum Wang Fou. Öffnet das Eisentor (vorher checken, ob eine Wache in der Nähe ist) und geht durch die linke Doppeltür. Gegenüber von der Tür stehen ein paar Kisten. Versteckt euch dahinter und wartet, bis die Wache aus dem Keller daran vorbeigelaufen ist. Geht die Kellertreppe hinunter und weiter geradeaus durch die Waschküche. In dem Raum hinter der kleinen Eisentür liegt ein schwarz-rotes Kleiderbündel. Lasst es liegen und geht ein Stück weiter. Hinter dem hängenden Laken liegt das Outfit eines Kochs. Zieht es an und lauft wieder in den Hinterhof.

Diesmal geht ihr aber durch die rechte Tür. In der Küche angekommen, gibt euch der Küchenchef die Anweisung, Mr. Hong das Essen zu bringen. Verfeinert die Suppe mit Abführmittel und bringt Mr. Hong seine Suppe. Wenn er noch nicht in dem separaten Speiseraum ist, in dem auch die Mitglieder des Blauen Lotus saßen, wartet ihr einfach. Zun, sein beleibter Bodyguard, kostet die Suppe und muss natürlich sofort auf die Toilette rennen. Stellt euch jetzt hinter Lee Hong und bearbeitet seine Stimmbänder mit der Klaviersaite, die Wachen werden es nicht bemerken.

Hebt den Tresorcode auf und lauft wieder zu dem Versteck hinter den Kisten. Wartet erneut, bis die Wache vorbeikommt, doch stellt sie diesmal ruhig (am besten klappt das auf der Treppe). Zieht seine Klamotten an und checkt die Karte. In der Mitte des Kellers ist ein gelbes Ausrufezeichen: Dort liegt euer nächster Zielpunkt. Lauft einfach langsam und unauffällig durch den Keller, die Wachen werden euch nicht aufhalten.

Ein Tipp: In dem Gang nach dem Aufzug ist rechts ein Tür, dahinter ist das Waffendepot der Triaden. Das Ausrufezeichen markiert den gefangenen CIA-Agenten. Befreit ihn und er verrät, in welchem Safe sich die Jadestatue befindet. Es gibt vier Möglichkeiten:

- **Im Waffendepot im Keller:** Das ist einfach. Lauft den Gang zurück, bis ihr an dem Waffendepot vorbeikommt. Öffnet den Safe, nehmt die Statue und verlasst das Gebäude über den Hinterhof. Jetzt müsst ihr nur noch zur Exit-Zone.
- **Im Bordell:** Geht zurück in die Lagerhalle (Versteck mit Kisten), dort führt eine Metalltreppe nach oben – folgt ihr. Oben geht ihr über die Brücke in den Bordell-Bereich des Triaden-Unterschlupfs. Folgt dem Gang nach hinten, auf der rechten Seite führt eine Tür auf einen Balkon. Lauft herum und geht in die Tür am Ende des Balkons. In dem Raum ist ein Safe. Öffnet ihn, nehmt die Statue und verlasst das Gebäude über den Hinterhof. Jetzt müsst ihr nur noch zur Exit-Zone.
- **Im Quartier der Wachen:** Lauft über den Hinterhof zurück auf die Straße und geht zurück zum Haupteingang. Klettert die Leiter an der rechten Seite des Gebäudes nach oben und geht zur ersten Tür. Knackt das Schloss, geht in den Raum, öffnet den Safe, schnappt euch die Statue und lauft zur Exit-Zone.
- **Im Büro von Lee Hong:** Folgt dem Kellergang nach Norden bis zum Aufzug. Ruft ihn und fahrt nach oben. Geht links aus dem Aufzug heraus und gleich weiter durch die linke Doppeltür. In diesem Raum ist die Treppe, die nach oben führt (Karte checken). Geht nach oben, lasst euch auf eurem Weg von den Wachen nicht einschüchtern und denkt immer daran, langsam zu laufen!

An der Doppeltür im ersten Stock wartet ihr und werft einen Blick auf die Karte. Sobald die Wache ins Büro geht, schleicht ihr hinterher. Sie geht weiter auf den Balkon, ihr schleicht ins Zimmer, öffnet den Tresor, schnappt die Statue, lauft durch den Keller zurück ins Lagerhaus und verlasst das Gebäude über den Hinterhof. Mit der Jadestatue im Gepäck macht ihr euch nun umgehend auf zur Exit-Zone, um die Mission abzuschließen.

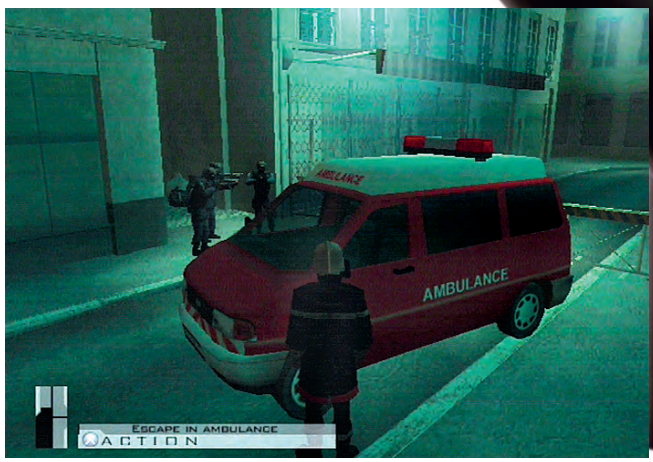
Erst wenn Zun, der Leibwächter, auf der Toilette sitzt, kann man unbemerkt zuschlagen.

MISSION 12: JÄGER UND GEJAGTER

- **Tötet Inspector Albert Fournier**
- **Tötet Botschafter Richard Delahunt (ist bereits tot)**
- **Tötet Tenor Phillippe Bereube (ist bereits tot)**
- **Flüchtet zum Flughafen Charles DeGaulle**

Die Cops sind euch dicht auf den Fersen. Jetzt heißt es Beeilung. Jede Verzögerung bringt euch nur unnötigen Ärger ein. Geht aus der linken Tür, rechts den Gang entlang und gleich wieder links durch die Tür. In dem Zimmer ist ein Balkon. Springt über den Balkon auf das gegenüberliegende Dach.

Im Norden ist ein Zaun in der Decke eingelassen. Springt durch das Loch nach unten. Bevor ihr springt, solltet ihr mit der Karte checken, ob die Luft unten rein ist. Ihr müsst in den Müllcontainer springen, landet ihr daneben, seid ihr tot. Versteckt euch hinter dem Container, denn dort laufen zwei Polizisten Streife. Sobald sie weg sind, lauft ihr nach Süden. An der T-Kreuzung biegt ihr nach rechts ab



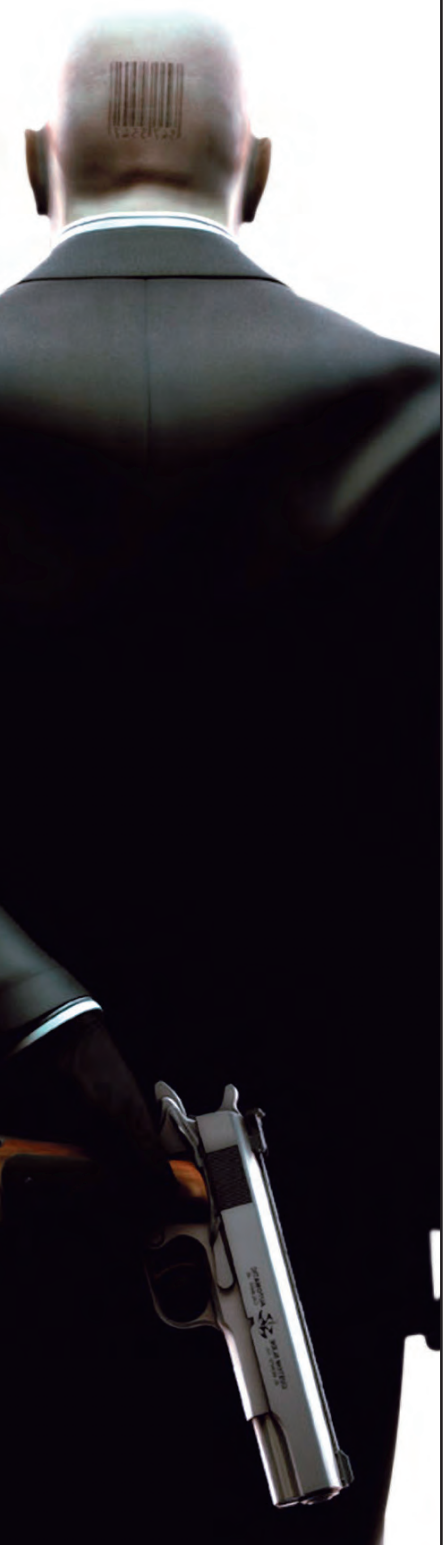
Der Krankenwagen ist das optimale Fluchtfahrzeug nach der Liquidierung des Inspectors! Besorgt euch zuvor den Schlüssel.

MISSION 12: JÄGER UND GEJAGTER

und lauft weiter die Gasse entlang. Am Ende wartet ein Feuerwehrmann. Schleicht euch an ihn heran, dabei müsst ihr euch ganz dicht an die Wand drücken, und betäubt ihn mit der Spritze. Zieht seine Klamotten an und nehmt den Autoschlüssel zum Rettungswagen.

Lauft als Feuerwehrmann verkleidet die Straße in Richtung Osten. Auf der Kreuzung wendet ihr euch nach Norden. Rechts ist eine kleine Gasse (Karte checken). Geht hinein, dann rechts und schon könnt ihr euer Ziel sehen. Positioniert euch so, dass ihr nur den Inspector seht, sonst werdet ihr nämlich von den anderen Polizisten entdeckt. Jetzt packt ihr die schallgedämpfte Pistole aus, erschießt ihn und lauft die Gasse zurück bis zur Straße. Im Norden ist der Krankenwagen geparkt. Lauft nach oben, steigt ein und flüchtet zum Flughafen. Geschafft!

➲ **MARK LIEBOLD**



VUD LEIPZIGER MESSE
Messen nach Maß!

Das Beste kommt noch.

Freuen Sie sich auf den Sommer und die große Erlebnis-Messe für interaktives Entertainment, Hardware, Info- und Edutainment.

19.–22. August 2004

GC
GAMES CONVENTION
WWW.GC-GERMANY.COM

Offizielle Medienpartner: Computer Spiele MCV GamesMarkt GIGA.DE

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…

OPM2 06/2004
10 spielbare Demos: Rise to Honour, Fight Night 2004, MX Unleashed, Sonic Heroes, Transformers, Richard Burns Rally...

ABSENDER:

Name

Straße/Nr.

PLZ/Wohnort

Telefon

E-Mail

(ab OPM2 03/2004 € 6,99) **€ 7,50 pro Heft**

DVD-Hüllen (12er Pack €5,90)

+ Versandkosten

Inland: Hefte: € 1,44, ab 2 Hefte: € 2,20, ab 3 Hefte: € 4,10
DVD-Hüllen+beliebig viele Hefte: € 4,10
Ausland: Hefte: € 6,–, ab 2 Hefte: € 8,–, ab 3 Hefte: € 10,–
DVD-Hüllen+beliebig viele Hefte: € 8,20

Gesamtbetrag

Wichtig: Unbedingt Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen beilegen!

BESTELLCOUPON

- ☐ x OPM2 04/2003
- ☐ x OPM2 05/2003
- ☐ x OPM2 06/2003
- ☐ x OPM2 07/2003
- ☐ x OPM2 08/2003
- ☐ x OPM2 10/2003
- ☐ x OPM2 11/2003
- ☐ x OPM2 12/2003
- ☐ x OPM2 13/2003
- ☐ x OPM2 01/2004
- ☐ x OPM2 02/2004
- ☐ x OPM2 03/2004
- ☐ x OPM2 04/2004
- ☐ x OPM2 05/2004
- ☐ x OPM2 06/2004
- ☐ x 12 DVD-Hüllen

Ausfüllen & ab die Post:

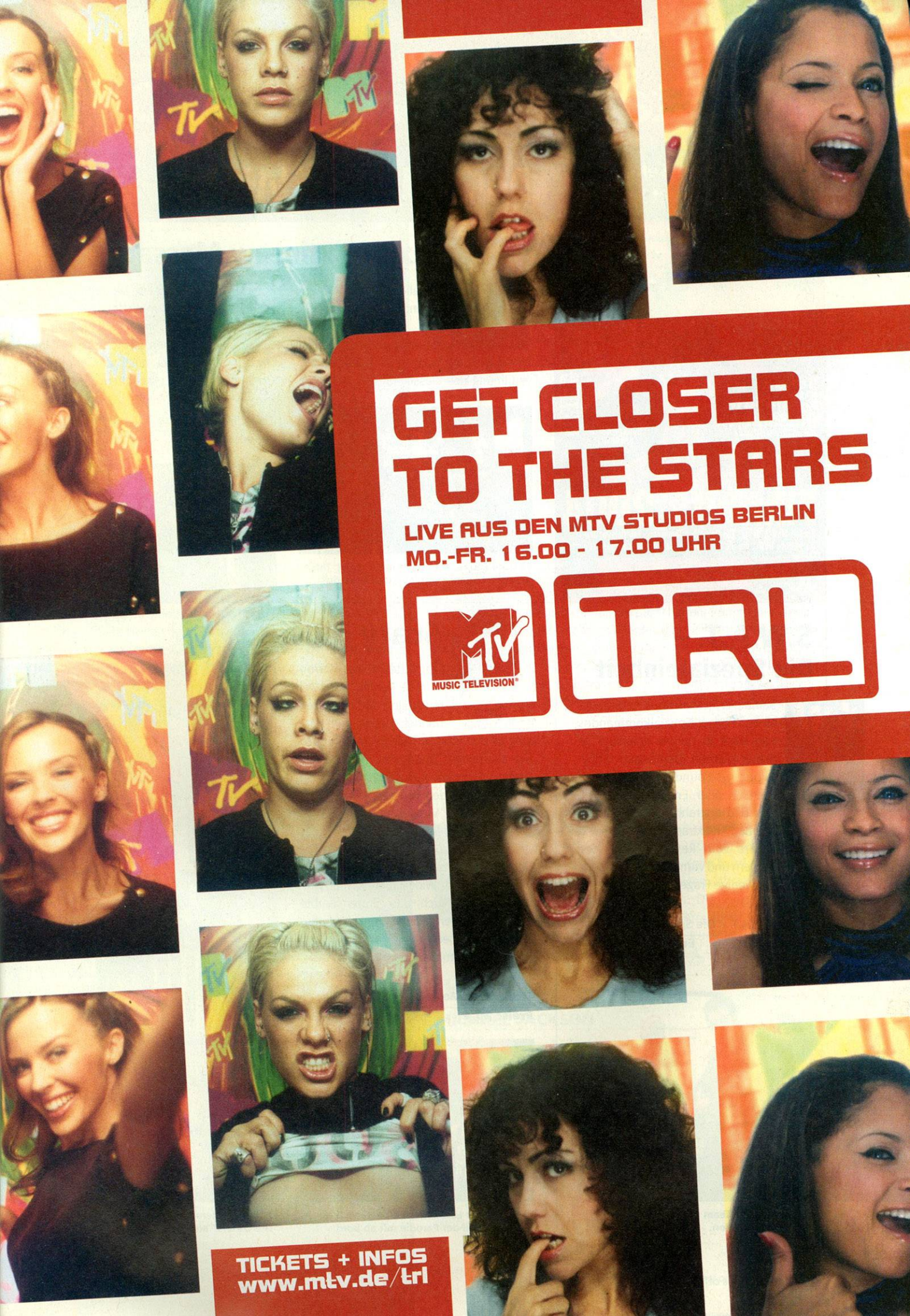
CyPress GmbH – OPM2
Stichwort: Nachbestellung
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

OPM2-SHOP

Hefte & DVD-Hüllen per Post!

12 DVD-HÜLLEN NUR 5,90 EURO
Ohne Inhalt, nicht einzeln erhältlich.

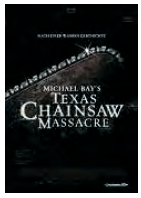
Nicht aufgeführte Ausgaben sind ausverkauft und nicht mehr erhältlich! Lieferung erfolgt, solange der Vorrat reicht.


GET CLOSER
TO THE STARS
LIVE AUS DEN MTV STUDIOS BERLIN
MO.-FR. 16.00 - 17.00 UHR
MTV
MUSIC TELEVISION
TRL
TICKETS + INFOS
www.mtv.de/trl

PlayStation2 – Movies & DVD

Unsere Movie-Sektion wird präsentiert von

MOVIE-NEWS



Texas Chainsaw Massacre

Für alle, die vom Kettensägenmassaker nicht genug kriegen können, kommt nun eine Special Edition mit der 2003 erschienenen Neuverfilmung des Klassikers aus dem Jahre 1974. Extras: Interviews, Hintergrundinformationen und vieles mehr. Ihr seht das Gemetzel in anamorphem 1,85:1-Format. Neben den deutschen 5.1-Spuren in Dolby Digital und DTS ist auch der englische Originalton in DD 5.1 enthalten.

Gute Laune, aber nicht mehr lange: Noch sind alle Freunde vereint – und lebendig.

Titel: Texas Chainsaw Massacre
Preis: 20 € | **Erscheint:** 08.06.04

S.W.A.T. – Die Spezialeinheit

Samuel L. Jackson lässt es als Leiter eines Polizei-Spezialkommandos nun auch in eurem Heimkino so richtig krachen. Den satten Dolby-Digital-5.1-Sound dürft ihr auf Deutsch oder Englisch genießen. Das Bild erstrahlt in anamorphem 2,40:1-Format. An Extras mangelt es nicht: Kommentare vom Regisseur, von den Schauspielern und vom technischen Berater lassen wenige Fragen ungeklärt.

Titel: S.W.A.T. – Die Spezialeinheit
Preis: 20 € | **Erscheint:** 15.06.04

Das S.W.A.T.-Team rüstet sich für eine gefährliche Mission.

Scary Movie 3

Der dritte Teil der Horror-Parodie kommt auf zwei randvollen DVDs in den Handel. Neben dem Making of und einigen Trailern werden euch ein alternatives Ende und geschnittene Szenen geboten. Außerdem findet man Interviews mit den Verantwortlichen und den Kurzfilm "Viergeteilt im Morgengrauen" auf der Bonus-DVD.

Zusätzlich zum Dolby-Digital-Ton findet auch eine dts-Spur Platz. Das Bild wird in anamorphem Widescreen-Format wiedergegeben. Auch das Starensemble kann sich sehen lassen: Unter anderem sind Charlie Sheen, Pamela Anderson und Leslie Nielsen mit von der Horror-Partie.

Titel: Scary Movie 3
Preis: 20 € | **Erscheint:** 12.08.04

Altmeister Leslie Nielsen persönlich ist im dritten Teil der Parodie mit an Bord.

Unter anderem wird der Gruselstreifen "The Others" auf die Schippe genommen.

Filmgenuss pur mit der PlayStation2 – dem meistgekauften DVD-Player!

NEU IM KINO

Während ihres dritten Ausbildungsjahres erleben Harry, Hermine und Ron in Hogwarts wieder geheimnisvolle Abenteuer.

Harry Potter
und der Gefangene von Askaban

Harry und seine Freunde Ron und Hermine sind inzwischen Teenager. Sie beginnen ihr drittes Ausbildungsjahr an der Hogwarts-Schule für Zauberei und Hexerei. Dort werden sie mit dem Geheimnis eines entflohenen Gefangenen konfrontiert. Renommierte Darsteller wie Gary Oldman und Timothy Spall ergänzen die hochkarätige Besetzung des dritten Harry-Potter-Films

Verleih: Warner | **Kinostart:** 03.06.2004
Laufzeit: ca. 142 Minuten | **Einschätzung:** ★★★★★

Die Naturgewalten schlagen gnadenlos zu und bedrohen die Weltmetropole New York. Special Effects ohne Ende!

The Day After Tomorrow

Der schwäbische Gigantomane Roland Emmerich versucht erneut, mit atemberaubenden Effekten die Welt zu verblüffen. Dennis Quaid als Klimatologe Jack Hall warnt seit jeher vor den Folgen der globalen Ausbeutung der Ressourcen und dem damit einhergehenden Eingriff in das Klimagefüge der Erde. Seine Prognose: Der Erde steht eine Eiszeit bevor. Allerdings holt seine Ahnung den Professor früher ein als erwartet.

Verleih: 21th Century Fox | **Kinostart:** 27.05.2004
Laufzeit: ca. 123 Minuten | **Einschätzung:** ★★★★★

MUSIK-DVDs

BRITNEY SPEARS
In the Zone

Hauptbestandteil der DVD ist ein TV-Special des U.S.-Senders ABC (ca. 87 Min, 1.33:1), mit dem bisher umfassendsten Einblick in die Welt der ewig gut gelaunten Blondine. Zu sehen gibt es Backstage-Bilder, Szenen zu Videodrehs und mehr. Dazwischen gibt sie einige neue und alte Songs in kräftigem 2.0 Stereo zum Besten. Extras: MTV-Auftritt am Times Square, Videos, Fotogalerie und eine Bonus-Audio-CD, Preis ca. € 20,–

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

Britney mit grandioser Bühnenshow.

SHAKIRA
Live & Off the Record

Für alle, die das Live-Konzert der quirligen Kolumbianerin in Rotterdam verpasst haben, kommt jetzt die Erlösung. Knapp 90 Minuten lang schmettert sie Hits wie "Underneath your Clothes" und "Whenever, Wherever". Zusätzlich werden Einblicke hinter die Kulissen gewährt. Extras: Tour-Mitschnitte, Interviews, Discografie und eine CD-Audio mit zehn bis dato nicht erhältlichen Live-Versionen. Ton: DD 5.1 und PCM Stereo. FSK ab 6, Preis ca. € 18,–

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

46664
The Event

Am 29.11.2003 versammelten sich über 30 internationale Popstars im Green Point Stadion von Kapstadt und leisteten ihren Beitrag für den Kampf gegen Aids. Neben dem knapp 6,5-stündigen Mitschnitt enthält die DVD umfangreiche Extras: Die Pressekonferenz mit der Ankündigung des Konzerts durch Nelson Mandela, ein Backstage-Video, Interviews, Kurzfilme und eine Fotogalerie. Ton in 5.1 und 2.0 Stereo, Preis o. A.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

MICHAEL JACKSON
The One

Der King of Pop meldete sich am 2.1.04 mit einem einstündigen CBS-Special zurück. Die DVD zeigt die Doku mit Gästen wie Quincy Jones, Mary J. Blige und Beyoncé Knowles. Dazu finden sich Ausschnitte aus den Videos der Alben "Off the Wall" und "Thriller" und Live-Aufnahmen von der History-Tour. Der Sound in DD 5.1 bringt kaum Räumlichkeit. Das Vollbild ist sauber und recht scharf. Laufzeit ca. 60 Min., FSK 6, Preis ca. € 20,–

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

DVD-Filme im Test

Tomb Raider Die Wiege des Lebens

Angelina Jolie schlüpft erneut in die Rolle der sexy Archäologin Lara Croft.

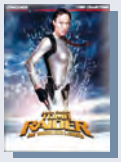
Der Film: "Die Wiege des Lebens" gehört zu jenen Streifen, bei denen der Fokus auf choreografierten Actioneinlagen liegt und bei denen die Handlung weniger wichtig ist. Wen juckt es schon, ob die Amazone nun in Hongkong, Shanghai oder sonst wo Alarm schlägt? Eben! Weniger unnötiger Ernst und mehr Humor hätten dem Film nicht geschadet.

Die DVD: Bild und Ton sind schlichtweg hervorragend. Einziger kleiner Kritikpunkt sind die etwas zu leisen Stimmen, die sich aber über den Center anpassen lassen.

Das Fazit: Im verlockenden Pappschuber steckt ein Digipak mit zwei Scheiben voller ungezwungenem Heimkino-Spaß. Während sich über die Qualität des Streifens streiten lässt, ist die DVD nicht zuletzt dank vieler Extras sehr empfehlenswert und ein Muss für jeden "Tomb Raider"-Fan.

Schön, selbstbewusst und in der ganzen Welt zu Hause: Lara Croft (Angelina Jolie).

PS2 DVD-Test



GENRE:	Action I FSK: ab 12
PREIS:	ca. € 20,–
ET:	erhältlich
AUDIO:	Deutsch DD 5.1, Deutsch dts, D 2.0 DS Englisch DD 5.1
BILD:	2.35:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★

Confidence

In James Foleys Genre-Mix aus Komödie und Thriller geben sich Stars wie Dustin Hoffman und Andy Garcia ein Stelldichein.

Der Film: "Confidence" präsentiert sich als spannender und amüsanter Krimi, der mit einem überraschenden Ende à la "Ocean´s Eleven" aufwartet. Vor allem Dustin Hoffman überzeugt als arroganter und skrupelloser Gangsterboss. Negativ ins Gewicht fallen diverse Drehbuchschwächen und die recht langatmige Erzählweise.

Die DVD: Das Bild der Scheibe ist durchgehend sauber und zeigt vor allem bei den Nahaufnahmen eine gute Detailschärfe. Die Farben und der Kontrast sind sehr gut, Abzug gibt es für das dezente, aber beständige Rauschen im Hintergrund.

Der Music-Score klingt sehr homogen und die Stimmen sind gut verständlich, aber für einen Vertreter des Thriller-Genres ist die deutsche Abmischung in Dolby Digital 5.1 sehr effektarm ausgefallen.

Als Extras gibts unter anderem einen Regiekommentar, einen Audiokommentar und die Anatomie einer Szene (ca. 25 Min.).

Das Fazit: Das Potenzial der ideenreichen Story wurde nicht ausgeschöpft. Ein schnelleres Tempo und eine einfallsreichere Inszenierung hätten gut getan. An der DVD gibt es kaum etwas zu meckern. Bild und Ton sind völlig in Ordnung und das Bonusmaterial unterhält eine ganze Weile lang.

Ruhe bewahren: In Gangster-Kreisen darf man keinen allzu nervösen Zeigefinger haben.

PS2 DVD-Test

GENRE:	Thriller I FSK: 12
PREIS:	ca. € 23,–
ET:	24.05.2004
AUDIO:	Deutsch DD 5.1 Englisch DD 5.1 3 Audiokomm. (ohne UT)
BILD:	1.85:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★

Wenn's hart auf hart geht, sind die Mitglieder von S.W.A.T. die Einheit fürs Grobe.

S.W.A.T.

Das Sonderkommando der Polizei von Los Angeles gerät ins Kreuzfeuer gefährlicher Krimineller.

Der Film: Die Actionszenen überzeugen sowohl durch Intensität als auch Optik, und selbst die ruhigeren Passagen passen gut ins Geschehen. Allerdings bleiben die Charaktere recht oberflächlich und auch das Finale enttäuscht: Nach den bombastischen Shoot-outs im Vorfeld bleibt ein angemessen eindrucksvolles Ende aus.

Die DVD: Das Bild präsentiert sich sehr rauscharm. Selbst in den Außenaufnahmen finden sich kaum Beeinträchtigungen. Die Farben sind kräftig, aber nie aufdringlich. Trotz der nicht optimalen Schärfe ist der Detailgrad überdurchschnittlich. Leichte Artefaktbildung und Doppelkonturen fallen aber dennoch auf.

In den zahlreichen Schusswechseln hat man als Zuschauer das Gefühl, zwischen die Fronten von Polizei und angreifenden Verbrechern geraten zu sein. Aber auch kleinere Umgebungsgeräusche wie vorbeifahrende Autos oder einfach nur Stimmengewirr verteilen sich realistisch und räumlich im Heimkino.

Ein Making of, deleted Scenes, zwei Audiokommentare, "Sound & Fury – die Waffen im Film" sind nur einige der Sahnestücke im Extras-Teil. Alle übrigens mit deutschen Untertiteln.

Das Fazit: Sicherlich kann man "S.W.A.T." Schwächen vorwerfen – aber der Film unterhält gut. Zudem erweist sich der Actioner für Heimkinofreunde als gute Wahl, denn audiovisuell kann die Scheibe überzeugen. Das Bonusmaterial besticht zudem durch Quantität und Qualität.

PS2 DVD-Test

GENRE:	Action I FSK: 16
PREIS:	ca. € 25,–
ET:	15.06.2004
AUDIO:	Deutsch DD 5.1, Englisch DD 5.1, 2 Audiokomm. (dt. UT)
BILD:	2.40:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★

Shade

Pokerface: Sylvester Stallone gibt einen cleveren Kartenspieler, der alle seine Gegner erfolgreich über den Tisch zieht.

Der Film: "Shade" ist eine wendungsreiche Gaunerkomödie, die ein ungewöhnliches Ende zu bieten hat. Die Darsteller sind sympathisch, die Story weist einige innovative und amüsante Momente auf.

Die DVD: Die Bildschärfe ist bei den Nahaufnahmen völlig in Ordnung. Das Bild läuft relativ stabil und zeigt satte, realistische Farben. Das tonale Geschehen beschränkt sich weitgehend auf die vorderen Lautsprecher.

Das Fazit: Stallone-Fans werden sich freuen, ihr Idol mal wieder auf der Leinwand sehen zu können. Zudem enthält das Zusatzmaterial einige wissenswerte Infos.

Kartenass "Der Dean" (Sylvester Stallone) hat bisher jeden Gegner besiegen können.

PS2 DVD-Test

GENRE:	Komödie I FSK: ab 16
PREIS:	ca. € 20,–
ET:	erhältlich
AUDIO:	Deutsch DD 5.1 Englisch DD 5.1
BILD:	2.35:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★

Jilli (Téa Leoni) und Eli (Al Pacino) glauben sich in Sicherheit. Ein fataler Fehler, denn bald stellt sich heraus, dass der PR-Mann und seine Klientin bereits ins Fadenkreuz geraten sind.

Im inneren Kreis

Dieser Thriller bestätigt mal wieder, dass auch hochklassige Schauspieler nicht gegen eine schwache Story ankommen.

Der Film: Trotz hochkarätiger Besetzung mit Al Pacino und "Oscar"-Preisträger Ryan O'Neal springt der Funke bei diesem konventionell inszenierten Thriller einfach nicht über. Die Story bleibt belanglos, Spannung kommt nicht auf.

Die DVD: Die Detailschärfe ist akzeptabel, die Farben leuchten und der Kontrast ist gelungen. Allerdings macht sich ein deutliches Rauschen im Hintergrund bemerkbar. Dazu kommen Blitzer.

Die 5.1-Abmischung ist dynamisch und bietet ordentliche Räumlichkeit. Mit dem Sound aktueller Top-Produktionen kann diese DVD aber nicht mithalten.

Die Extras sind ebenfalls dünn. Zu einer zehnminütigen Featurette, in der Produzenten, der Regisseur und die Stars Interviewfragen beantworten, kommen der Original-Kinotrailer und eine Trailershow mit sechs weiteren Vorschauen hinzu.

Das Fazit: "Im inneren Kreis" verschenkt zu viel von seinem Potenzial – was leider auch auf die DVD zutrifft. Bild und Ton liegen auf durchschnittlichem Niveau, das Bonusmaterial präsentiert sich sehr werbelastig. Gegen das Ausleihen der Scheibe spricht nichts, ein Kauf lohnt sich nur für echte Pacino-Fans.

PS2 DVD-Test

GENRE:	Thriller I FSK: ab 12
PREIS:	ca. € 15,–
ET:	13.05.2004
AUDIO:	Deutsch DD 5.1, Englisch DD 5.1,
BILD:	1.85:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★

Eine schrecklich nette Familie – Die erste Staffel

Das wird aber auch Zeit: Endlich gibt es die erste Staffel der durchgeknallten Albtraumfamilie auf DVD.

Die Serie: Als "Eine schrecklich nette Familie" Anfang der 90er erstmals in Deutschland ausgestrahlt wurde, bildete sich innerhalb kürzester Zeit eine riesige Fangemeinde. Die Bundys mögen unfreundlich, pleite, faul und auch asozial sein. Dafür hält die Familie in guten wie in schlechten Zeiten zusammen und sorgt mit ihrem schrägen Humor immer wieder für gute Laune. Mit der Veröffentlichung von Staffel 1 der U.S.-Sitcom werden die Lachmuskeln endlich ohne Werbepause in Anspruch genommen.

Die DVD: Altersbedingte Mängel des Bildes machen sich störend bemerkbar. Die Farben wirken blass und auch Schärfe und Kontrast lassen zu wünschen übrig. Akustisch darf man ebenfalls nicht viel erwarten, die deutsche Fassung kommt im dumpfen 2.0 Mono daher.

Informativ und witzig ist das 42 Minuten lange "Reunion-Special", in dem die Darsteller aus dem Nähkästchen plaudern.

Das Fazit: Die Bundys sind Kult! Fans sollten sich von der schwachen Bild- und Tonqualität nicht abschrecken lassen und sich die DVD-Box ins Haus holen – einfach gute Unterhaltung.

PS2 DVD-Test

GENRE:	Comedy I FSK: 6
PREIS:	ca. € 26,–
ET:	26.04.2004
AUDIO:	Deutsch 2.0 Mono Englisch 2.0 Mono Französisch 2.0 Mono
BILD:	1.33:1

FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★

Die Bundys sorgten über Jahre hinweg für lustige Stunden vor dem Fernseher.

Liebe mit Risiko – Gigli

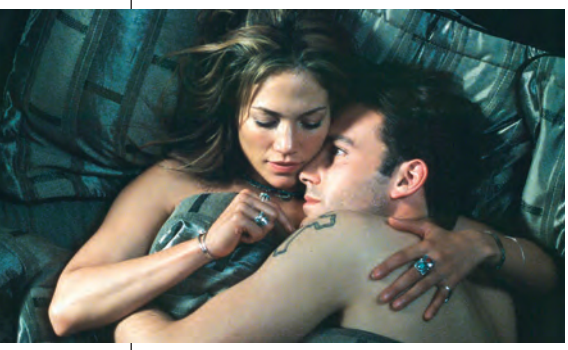
Trash-Fans frohlocken: "Gigli" ist eine der sinnlosesten Zelluloid-Verschwendungen der letzten Monate.

Der Film: Ben Affleck spielt den unterbelichteten Kleinganoven Larry Gigli, der für seinen Boss den Bruder des Bundesstaatsanwaltes entführen soll. Damit er den Job nicht vermasselt, bekommt er die lesbische Ricki (Jennifer Lopez) zur Seite gestellt. Während der Ausführung ihres Auftrags kommen sich die beiden sehr nahe.

Leider hat der Film in etwa so viel Substanz wie die Beziehung des ehemaligen Traumpaares J.Lo und Ben Affleck. Das banale Machwerk ist dermaßen unglaubwürdig, oberflächlich und schlecht gespielt, dass es zu Recht zum weltweiten Flop wurde.

Die DVD: Die technische Umsetzung ist noch das Beste an der DVD. Bildschärfe, Kontrast und Farben überzeugen. Die Dialoge klingen sauber, allerdings kommen die Rearspeaker nur während des Musik-Scores von Erfolgskomponist John Powell zum Einsatz und tragen wenig zu einem räumlichen Gefühl bei.

Das Fazit: "Gigli" ist ein filmischer Totalausfall. Selbst eiserne Fans von J.Lo und Ben Affleck sollten tunlichst die Finger von dieser DVD lassen. Martin Brest konnte als Regisseur nur scheitern, weil ihm sowohl das Drehbuch als auch die Hauptdarsteller einen Strich durch die Rechnung machten.



Da war die Welt noch in Ordnung: La Lopez und Affleck kuscheln.

DVD-Test

GENRE:	Komödie | **FSK:** ab 12
PREIS:	ca. € 20,–
ET:	11.05.2004
AUDIO:	Deutsch DD 5.1, Englisch DD 5.1, Französisch DD 5.1
BILD:	2.35:1 (16:9)

FILM: ★☆☆☆☆ **DVD:** ★★☆☆☆

Streifzug durch Berlin: Mit Freunden säuft sich Herr Lehmann durch das Nachtleben.

Herr Lehmann

In Leander Haußmanns neuem Film beweist MTV-Moderator Christian Ulmen sein schauspielerisches Können.

Der Film: Ulmen überzeugt in der Titelrolle als redseliger, pessimistischer Optimist und Philosoph und führt uns auf einer scheinbar nicht enden wollenden Odyssee durch den eigenwilligen Mikrokosmos Berlin-Kreuzberg. Eine gelungene Literaturverfilmung und der ideale Film für alle notorischen Nachtschwärmer und Fans der frühen Werke von Kevin Smith.

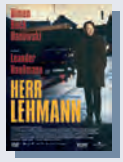
Die DVD: Ein deutsches Kammerspiel in Cinemascope! Qualitativ wird dem Betrachter ein schönes Seherlebnis geboten, das durch seine Schärfe, Farbgenauigkeit und Sauberkeit gefällt. Rauschen hält sich in weiten Teilen stark zurück, taucht dann aber in einigen Sequenzen deutlich sichtbar auf. Insgesamt aber dennoch gute Qualität.

Wer von einem dialoglastigen Film wie diesem eine überwiegende Centerausnutzung erwartet, wird nicht enttäuscht. Sämtliche Stimmen klingen authentisch und nah an den Charakteren.

In den liebevoll gestalteten, voll animierten Menüs verbirgt sich eine ganze Menge. Interessant sind vor allem der Audiokommentar, das Making of und die deleted Scenes.

Das Fazit: Da der deutschen Filmwirtschaft die Millionen für große Actionspektakel fehlen, beschränken sich die Werke meist auf Figuren und deren Dialoge. Wer sich darauf einlässt, der ist mit dieser gut ausgestatteten und umgesetzten Scheibe bestens bedient. Bild und Sound sind angemessen, die Extras sehr reizvoll.

DVD-Test



GENRE:	Komödie | **FSK:** 12
PREIS:	ca. € 20,–
ET:	erhältlich
AUDIO:	Deutsch DD 5.1, Audiokommentar
BILD:	2.35:1 (16:9)

FILM: ★★★☆☆ **DVD:** ★★★☆☆

Der letzte Lude

Schon lange haben auf dem Hamburger Kiez nicht mehr die deutschen Zuhälter das Sagen. Stullenverkäufer und Möchtegern-Lude Andy (Lotto King Karl) würde das nur zu gerne ändern. Unterstützt wird er von Jungschauspieler Timo (Tobias Schenke).

Der Film: "Der letzte Lude" ist eine unterdurchschnittliche Komödie, die auf abgedroschene Kalauer und Kiez-Klischees am laufenden Band setzt. Es zünden nur sehr wenige Gags. Wirklich lustige Szenen sind leider eine seltene Ausnahme im Film.

Die DVD: Die Farben leuchten und auch der Kontrast überzeugt. Dafür hapert es jedoch an der Detailschärfe und häufig kommt es zu merklichem Rauschen.

Der Ton ist überraschend gut gelungen. Die Musik erweist sich als sehr räumlich und immer wieder machen sich Effekte aus den hinteren Lautsprechern bemerkbar.

Als Extras gibts unter anderem ein Behind-the-Scenes (ca. 5 Min.), ein Video zur Filmpremiere (ca. 2 Min.), deleted Scenes (ca. 18 Min.) und einige leidlich witzige Outtakes (ca. 3 Min.).

Das Fazit: Wer "Erkan & Stefan" lustig findet, könnte auch diesem anspruchslosen Streifen etwas abgewinnen. Alle anderen sollten ihre Kohle jedoch anderweitig investieren. Lediglich Bild und Ton sind sehr ordentlich. Besonders der stimmige Sound in Dolby Digital 5.1 gefällt.

Sieht er nicht sympathisch aus? Stullen-Andy (Lotto King Karl) macht auf dicke Hose.

DVD-Test

GENRE:	Komödie | **FSK:** 12
PREIS:	ca. € 20,–
ET:	erhältlich
AUDIO:	Deutsch DD 5.1
BILD:	1.85:1 (16:9)

FILM: ★★☆☆☆ **DVD:** ★★☆☆☆

DVD VISION ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

Die Filmhits 2004 auf DVD

Spider-Man 2, Troja, Van Helsing, The Day after Tomorrow uva.

24 – Die zweite Staffel

Noch besser und spannender als die erste Serie!

Jetzt 3x DVD VISION für nur 6 € testen:

Sie sparen über 30%!
Tel. 01805/909087 (0,12 €/Min.)
oder Mail: abo@dvdvision.de

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 – Juni 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
24 – SEASON 2	Thriller-Serie	Fox	✪✪✪✪	26. Juni
24 – SEASON 1 & 2 BOX	Thriller-Serie	Fox	✪✪✪✪	26. Juni
BEVERLY HILLS COP 1-3 (LIMITED EDITION)	Action-Komödie	Paramount	✪✪✪✪	01. Juni
DIE GEISTERVILLA	Horror-Komödie	Buena Vista	✪✪✪	17. Juni
DIE SIMPSONS – CLASSICS – OLYMPIA 2000	Zeichentrick	Fox	✪✪	05. Juni
DIE SIMPSONS – CLASSICS – SEX, LÜGEN & DIE SIMPSONS	Zeichentrick	Fox	✪✪	05. Juni
DIE SIMPSONS – CLASSICS – SIMPSONS.COM	Zeichentrick	Fox	✪✪	05. Juni
DIE WILDEN KERLE	Komödie	Concorde	✪✪✪	02. Juni
EINE FRAGE DER LIEBE	Drama	Warner	✪✪✪✪	11. Juni
ERSTER SIEG	Kriegsfilm	Paramount	✪✪✪	03. Juni
GANGS OF NEW YORK – SPECIAL EDITION	Abenteuer	Splendid	✪✪✪✪✪	01. Juni
GIRLS UNITED AGAIN	Komödie	Universal	✪✪✪	09. Juni
MOMENTUM	Action	Mcone	✪✪	08. Juni
MYSTIC RIVER	Kriminaldrama	Warner	✪✪✪✪	30. Juni
NOT FOR, NOT AGAINST – ES GIBT KEIN ZURÜCK	Thriller	Kinowelt	✪✪✪	08. Juni
PAYCHECK – DIE ABRECHNUNG	Sci-Fi-Thriller	Universal	✪✪✪✪	09. Juni
S.W.A.T. – DIE SPEZIALEINHEIT	Action	Columbia	✪✪✪	15. Juni
SWEET SIXTEEN	Drama	Eurovideo	✪✪✪	18. Juni
WINNIE PUUH – HONIGSÜSSE ABENTEUER 6	Zeichentrick	Buena Vista	✪✪	17. Juni

Neuheiten – Juli 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
AKTE X – SEASON 9 COLLECTORS BOX	Mystery-Serie	Fox	✪✪✪	03. Juli
FANTOMAS BOX	Action-Komödie	Universum	✪✪	05. Juli
LOUIS DE FUNÈS BOX – NO. 1	Komödie	Universum	✪✪✪	12. Juli
MICKEY MAUS – IM GLANZ DER FARBE 2	Zeichtentrick	Buena Vista	✪✪✪	22. Juli
MONA LISAS LÄCHELN	Drama	Columbia	✪✪✪	20. Juli
STAR TREK: VOYAGER – SEASON 2	Sci-Fi-Serie	Paramount	✪✪✪	05. Juli
UNTERWEGS NACH COLD MOUNTAIN	Drama	Buena Vista	✪✪✪✪	22. Juli

Neuheiten – August 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
DER KÖNIG DER LÖWEN 2 – SIMBAS KÖNIGREICH	Zeichentrick	Buena Vista	✪✪✪✪	26. August
LOST IN TRANSLATION	Komödie	Highlight	✪✪✪✪	05. August
SHADE	Thriller	Kinowelt	✪✪✪	24. August
THE GUYS – DIE HELDEN VOM 11. SEPTEMBER 2001	Dokumentation	Highlight	✪✪✪	05. August

✪✪✪✪✪ = 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.

1 NEU

Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs
Sprecher: Elijah Wood, Sir Ian McKellen
Regie: Peter Jackson
Fazit: Der atemberaubende und krönende Abschluss der Tolkien-Verfilmung.

2 NEU

Last Samurai
Darsteller: Tom Cruise, Timothy Spall
Regie: Edward Zwick
Fazit: Grandioses Actionabenteuer mit Tom Cruise als U.S.-Soldat in Japan.

3

Spacecenter Babylon 5 – Staffel 4
Sprecher: Bruce Boxleitner, Mira Furlan
Regie: David Eagle, Kevin James Dobson
Fazit: Die eingefleischte Fangemeinde greift auch bei der vierten Staffel zu.

4

Matrix Revolutions
Darsteller: Keanu Reeves, Laurence Fishburn
Regie: Andy Wachowski, Larry Wachowski
Fazit: "Matrix" hat an Faszination eingebüßt, trotzdem kommt Teil 3 gut an.

5 NEU

Tatsächlich... Liebe
Darsteller: Hugh Grant, Andrew Lincoln
Regie: Richard Curtis
Fazit: Romantische Komödie über zehn Liebesgeschichten am Weihnachtsabend.

6

Fluch der Karibik
Darsteller: Johnny Depp, Orlando Bloom
Regie: Gore Verbinski
Fazit: Jerry Bruckheimers Erfolgsfilm hält sich weiterhin in den Top 10.

7 NEU

Herr der Ringe – Trilogie
Darsteller: Elijah Wood, Sir Ian McKellen
Regie: Peter Jackson
Fazit: Für alle, die noch keinen Teil besitzen. Die Trilogie in der Kinofassung.

8

Das Wunder von Bern – SE
Darsteller: Peter Lohmeyer, Louis Klamroth
Regie: Sönke Wortmann
Fazit: Der erfolgreichste deutsche Film 2003 in der limitierten Special Edition.

9

Tomb Raider – Wiege des Lebens
Darsteller: Angelina Jolie, Gerard Butler
Regie: Jan De Bont
Fazit: Schlechte Platzierung für den zweiten "Tomb Raider" – zu Recht.

10

Findet Nemo
Darsteller: Christian Tramitz, Anke Engelke
Regie: Andrew Stanton, Lee Unkrich
Fazit: Der bestverkauften DVD der USA schwimmen langsam die Felle davon.

Du bist ein Star.
Also benimm dich auch so.

30 Original-Songs und -Videos von Stars wie den Fantastischen Vier, No Angels, Dido oder Jamelia mit ihrem Hit „Superstar". Und jetzt du. Greif dir eins der 2 Mikros und zeig, was du draufhast. Solo, im Duett oder im Battle-Modus gegeneinander. Du bist der King of Pop. Die Queen of Soul. Der Rock 'n' Roll-Gott.
Also fang endlich an, dich auch so zu benehmen.

www.singstar.de

KOMPATIBEL MIT EYETOY KAMERA

FUN. ANYONE?
PlayStation.2

"PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SingStar is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe 2004.

PlayStation2 Hi-Tech-News

Mehr Technik-Power für mehr Spielspaß: Neues PS2-Zubehör und interessante Technologie-Entwicklungen unter der Lupe.

Neuheiten von Mad Catz

Mad Catz stellt auf einem E3-Stand ein pfiffiges Trio für die PS2 vor. Das **Zombie Pad** besticht nicht nur durch das Lava-Horrorfilm-Design: Bei Rumble-Effekten flackert dank einiger LEDs das rote Liniennetz mächtig böse auf. Technisch entspricht das rund 30 Euro teure Pad dem Standardmodell "Dual Force 2".

Echtes Spielhallen-Feeling soll der **Arcade Master Pro** vermitteln. Das speziell für Hau-drauf-Spieler konzipierte Arcadeboard orientiert sich mit seinem robusten Stick und den großen Knöpfen an ausgewachsenen Standautomaten. Mit rund 60 Euro ist der Controller zwar nicht gerade billig, findet dafür aber nicht nur an der PS2, sondern auch an der PSone, Xbox und am GameCube Anschluss.

Zu guter Letzt präsentierte Mad Catz einen pfiffigen Mehrspieleradapter: Während die meisten Multitaps ziemlich sperrig ausfallen, ist der rund 30 Euro teure **4-Player Multi-Port** nur unwesentlich breiter als der Pad-Anschluss selbst. Ein Memory-Card-Slot ist integriert.

Titel: 4-Player Multi-Port
Hersteller: Mad Catz | **Preis:** ca. 30 €

Titel: Zombie Pad
Hersteller: Mad Catz | **Preis:** ca. 30 €

Titel: Arcade Master Pro
Hersteller: Mad Catz | **Preis:** ca. 60 €

Neues von Thrustmaster

Interessante Neuigkeiten gab es auf dem E3-Stand von Thrustmaster zu sehen: Das **Wireless Dual Trigger Gamepad** kommt nicht nur ohne Kabel daher, sondern ist auch eines der ersten PS2-Pads mit analogen Schultertasten samt entsprechend langem Hebelweg. Damit lassen sich etwa bei Rennspielen Gas und Bremse gefühlvoll steuern.

Ebenfalls neu ist eine Variante des **Enzo-Ferrari**-Wheels, das sowohl an der PS2 als auch am PC problemlos Anschluss findet. Und zu guter Letzt steigt Thrustmaster mit dem **Wi-Fi Gaming Network System** ins wachsende Geschäft mit den Funk-Netzwerken ein. Alle Produkte erscheinen zwischen Oktober und Ende des Jahres, die Euro-Preise stehen noch nicht fest.

Speedlink StormTrooper

Mit einem weißen, von transparenten Streifen durchzogenen Gehäuse will das "StormTrooper" seinem "Star Wars"-Namen gerecht werden. Das kleine Pad wurde speziell für zierliche Hände entwickelt, schmiegt sich aber auch in normal große Pranken.

Mit einem Preis von 13 Euro zählt das Pad zur Billigkategorie, was man der Technik teilweise deutlich anmerkt. Speziell das unpräzise, langsam reagierende Digi-Pad ist ein Schwachpunkt, zudem wirken die meisten Tasten klapprig. Ihre Analogfunktion lässt sich dank des großen Tastenhubs gut nutzen. Die straffen, ausreichend präzisen Sticks sorgen für ein eindeutiges Fazit: Digi-Kreuz-Spieler greifen zu Alternativen, Analogikern mit sowohl kleinen Händen als auch Geldbeuteln bietet Speedlink ein attraktives Angebot.

PS2 Zubehör-Test

SPEEDLINK	
HERSTELLER	Speedlink
PREIS	ca. 13 Euro
FUNKTIONALITÄT	6/10
BEDIENUNG	6/10
AUSSTATTUNG	7/10
PREIS/LEISTUNG	8/10
GESAMT	6/10

Billig-Pad für kleine Hände. Gute Analog-Sticks, mieses Steuerkreuz.

Logitech unterstützt PSP

Auf der E3 kündigte Logitech an, Sonys PSP-Handheld mit allen Kräften zu unterstützen. Zwar könne man noch keine konkreten Produkte vorstellen, doch werde die Palette "die größte sein, die man für eine Plattform abseits des PCs anbiete". Wir können uns gut vorstellen, dass sich darunter auch das eine oder andere "offizielle" Sony-Zubehör mischen wird; schließlich arbeiten beide Firmen schon bei der PS2 im Bereich Lenkräder und Headsets sehr eng zusammen.

Online-Vormarsch

Sony krempelte im März mit "Playstation Net" den Network-Gaming-Bereich um. Die Maßnahme trägt erste Früchte: Endlich scheint es mit der PS2 in puncto Online aufwärts zu gehen, wie auf der E3 deutlich zu sehen war. Zum einen hat fast jedes hauseigene Sony-Spiel viel versprechende Online-Modi, zum anderen füttern Drittthersteller die Konsole verstärkt mit erstklassigen und teilweise exklusiven Online-Titeln, wie etwa EA mit "Burnout 3" und "Battlefield: Modern Combat".

Das exzellente Burnout 3 wird exklusiv auf der PlayStation2 online spielbar sein.

Bigben PS2 Wireless Controller

Das Funk-Pad "Wireless Controller 2.4 GHz" von Bigben braucht vier AA-Batterien und fällt schwer und klobig aus. Verarbeitung und die Art der Bedienelemente lassen das Billigprodukt erkennen.

Den "Funk-Tionstest" bestand der "Wireless Controller" fehlerfrei. Dafür konnte er im Spiele-Praxistest nicht überzeugen. Das rutschige Digi-Kreuz und die beiden Analog-Sticks vermitteln nur wenig Präzision, die Buttons und Schultertasten lassen einen klaren Druckpunkt vermissen. Nur wer Funktechnik zum kleinen Preis haben will, sollte sich das Pad mal genauer ansehen.

PS2 Zubehör-Test

WIRELESS CONTROLLER	
HERSTELLER	Bigben Interactive
PREIS	ca. 30 Euro
FUNKTIONALITÄT	5/10
BEDIENUNG	6/10
AUSSTATTUNG	7/10
PREIS/LEISTUNG	6/10
GESAMT	5/10

Günstiger, aber klobiger Funk-Controller mit mäßiger Spieltauglichkeit.

Bigben Audio Optical Switch Box

Im Zuge des Surround-Booms werden immer mehr Geräte über ein optisches Digitalkabel mit Verstärker oder Receiver verbunden. Ärgerlich, wenn die Hifi-Anlage zum alten Eisen gehört und daher mit passenden Anschlüssen geizt. Hier schafft Bigben für läppische zehn Euro Abhilfe: In die "Optical Switch Box" könnt ihr drei optische Digitalkabel stecken, den Ausgang der Box verbindet ihr mit dem Receiver – den jeweils aktiven Eingang wählt ihr einfach per Drehschalter aus. Zwar ist das futuristisch anmutende Kästchen eher billig verarbeitet – bei diesem Preis kaum verwunderlich – den ihm zugedachten Zweck erfüllt es jedoch einwandfrei.

PS2 Zubehör-Test

OPTICAL SWITCH BOX	
HERSTELLER	Bigben Interactive
PREIS	ca. 10 Euro
FUNKTIONALITÄT	9/10
BEDIENUNG	8/10
AUSSTATTUNG	5/10
PREIS/LEISTUNG	9/10
GESAMT	8/10

Schafft zuverlässig Abhilfe bei fehlenden optischen Digitalanschlüssen.

Gewinnen mit OPM2 und Dolby!

Zusammen mit Dolby, dem Spezialisten für guten Klang im Surround-Bereich, verlosen wir attraktive Preise. Und so nehmt ihr teil: Beantwortet einfach die folgenden Fragen und informiert uns damit über eure Hörgewohnheiten beim Spielen.

1. **Wo befindet sich eure PS2?**
   - Schlafzimmer
   - Wohnzimmer
   - Arbeits-/Spielezimmer
2. **Habt ihr schon mal ein Spiel mit Surround-Sound gespielt?**
3. **Habt ihr schon mal Filme/DVDs auf eurer PS2 mit Surround-Sound angeschaut?**
4. **Womit gebt ihr derzeit euren PS2-Sound wider?**
   - Tragbare TV-Lautsprecher
   - Hifi-Stereosystem
   - Spezielles Boxenset für
   - Integrierte TV-Lautsprecher
   - Hifi-Surround-System Konsolen
5. **Besitzt du ein Heimkino-Lautsprecher-System mit Dolby-Technologie?**
6. **Interessierst du dich für Dolby-Technologien in Spielen?**
7. **Würdest du speziell für Spiele ein Surround-Boxenset kaufen?**

Hauptpreis:

Surround-Boxensystem "Creative Inspire GD580" (Wert ca. 200 Euro)

Dieses Set verwöhnt eure Ohren mit bestem Sound – selbstverständlich beherrscht es auch Dolby Pro Logic II.

Die weiteren Gewinner dürfen sich auf hochwertige Spiele mit "Dolby Pro Logic 2"-Unterstützung für aufregenden Spiele-Surroundsound freuen.

Schickt einen Brief oder eine Postkarte mit den Antworten und dem Stichwort "Dolby" an folgende Adresse:

CyPress GmbH
Redaktion OPM2/Stichwort Dolby
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 23. Juni 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von CyPress, Creative und Dolby dürfen nicht teilnehmen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich.

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 (tn), Mark Liebold (ml), André Steinert (as), Wolf Speer (ws), Tobias Schweikl (ts)
GRAFISCHE LEITUNG + TITEL: Michael Stark
LAYOUT: Kristina Arnold, Diane Feininger, Frank Pfründer
LEKTORAT: Petra Breitenbach, Jan Vollmuth
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.

VOGEL Medien Gruppe

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PlayStation2 – Das offizielle Magazin recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PlayStation2 – Das offizielle Magazin erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets 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.

IVW - Mitglied
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW)
Verkaufte Auflage (IVW I/2004): 75.743 Exemplare

ag.ma - Mitglied
Arbeitsgemeinschaft Media Analyse e.V.
MA Printmedien 2004/I: 563.000 Leser/Ausgabe

Bei CyPress erscheinen außerdem:
Video Games Aktuell · DVD Vision · DVD aktuell · play

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICE: OPM2 Abo-Service
Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau
Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof
Schweiz: Gaiserwaldstrasse 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@cypress.de
Thali AG Schweiz: Industriestrasse 14, 6285 Hitzkirch,
Tel. 041 919 66 11, E-Mail: abo@thali.ch

AB 30.6. AN JEDEM KIOSK!

Im nächsten Heft

Nur im OPM2: Das neue GTA enthüllt

Reserviert euch euer Exemplar schon jetzt beim Händler: Ab 30. Juni 2004 erfahrt ihr im großen Exklusivbericht, was das neue "GTA" zu bieten hat. Heiße Infos zu Story, Hauptdarstellern, fette Screens und informative Interviews mit den Machern. Nirgendwo sonst. Nur im OPM2. Garantiert.

Ihr seid die Ersten, die Bescheid wissen.
Ab 30. Juni 2004 bei eurem Händler!

Auf der nächsten DVD

Spielbar: Syphon Filter 3

Agenteneinsatz von Sony: Koordiniert euer Team und greift an!

Spielbar: Athens 2004

Exklusiv nur auf PS2: Die Olympischen Spiele – ein Riesenspaß!

Spielbar: Serious Sam: Next Encounter

Dieses freundliche Monster will euch umnieten – seid ihr gut genug?

11 spielbare Demos!

Mit satten elf spielbaren Demos gehen wir auch nächsten Monat wieder in die Vollen. Erlebt zusätzlich zu den nebenstehenden Hits mit "Mashed!" atemberaubende Autokämpfe, erforscht bei "Vexx" und "Sphinx und die verfluchte Mumie" rätselhafte Welten oder rast bei "GP Challenge und "Moto GP 3" mit F1-Flitzern und WM-Motorrädern um die Wette!

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

Änderungen jederzeit vorbehalten!

Power Off – Die letzte Seite

OPM2 08/2004 AB 30. JUNI AM KIOSK

AUF DU UND DU MIT DEN PLAYSTATION-SPIELESTARS!

Jeden Monat fragen wir PlayStation2-Stars zu aktuellen Themen. Denn wir wollen wissen, was die Profis meinen!

Heute: "Was haltet Ihr vom PSP?"

Sam Fisher, Geheimagent
aus "Splinter Cell: Pandora Tomorrow"

Red Harlow, Revolverheld
aus "Red Dead Revolver"

Rick Replay

Die Abenteuer eines PlayStation-Freaks!

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	70902	70927	70008	70056	70938
70887	70891	70893	70899	70900	70903	70916
70929	70937	70933	70881	70901	70935	70939

LOGOS für Nokia, Siemens, Samsung, Ericsson & Alcatel*

50031	50032	50036	50045	69998
50702	50136	50803	50936	50876
50941	51124	51200	51760	51588
51623	51641	50027	51601	50851
51769	51771	51773	51774	51786
50471	50942	51758	51385	50368

HINTERGRUNDBILDER für Handys mit Farbdisplay*

100088	100218	100103	100057	100058	100150	100201	100130	100020	100062	100153	100267
100202	100254	100233	100111	100139	100274	100277	100115	100120	100238	100180	100061
100126	100229	100135	100137	100285	100063	100322	100338	100309	100113	130015	

AKTUELLE KLINGELTÖNE für Nokia, Sagem, Siemens, Motorola, Ericsson, Alcatel, Samsung, Trium, Sendo, Sharp, Panasonic, Philips, Telit

TOP-CHARTS

21645	Time to say goodbye	28034	Dont tell me	27885	Last train home	27756	Shut up
24153	El condor pasa	31763	Not in Love	31872	No eternity	23646	Ab in den Süden
31487	Maid of Orleans	30407	Just for you	27708	Turn me on	31487	Free like the wind
25127	Verdammt ich lieb Dich	31488	Here without you	30372	Der letzte Stern	30249	Hey Ya!
40007	Lane moje (Serbien-Montenegro)	31952	L.O.V.E.	31956	Hang on	27781	Mandy
28056	Everytime (Brit)	31923	7 years and 50 days	30369	Red blooded woman	31514	Schick mir nen Engel
32025	Overnight celebrity	28054	Duality	30370	Amazing	27681	Baby Boy
31948	I´m too sexy	31976	Everything	31875	Only if I	31540	Poison
31942	Jenseits von Eden	31721	Augen auf	31954	Team X-treme	31058	PIMP
27994	Fuck it (I dont want you back)	31859	This is my life	31996	Stop playing god	31546	Music is the key
31908	I dont wanna know	27749	Flip reverse	31909	Funeral Song	27881	Dschungelsong (holt mich hier raus)
27951	Yeah!	31960	Mind of the wonderful	27913	If I cant	27648	White Flag
27978	My band	31953	Amazing	31900	Whats your number	27647	Where is the love
27968	Suga Suga	27822	Powerless (say what you want)	27905	Somewhere only we know	26660	In da Club
31801	Left outside alone	31959	Nichts in der Welt	31896	Strong	27704	Ich bin jung und brauche Geld
30423	Breathe easy	27882	Take me to the clouds above	27809	Milkshake	26605	8 mile
31795	Cant wait until tonight	30467	Marrakech	31222	The magic key	31339	Numb
27836	Mad world	31738	Toxic	30257	Its my life	31508	Everyday girl
31751	Dragostea din tei	31776	Its over now	27768	My immortal	30118	Aicha
28055	Nemo	30339	Denkmal	31418	Tanzt das Brot	30030	Für Dich
31953	Mein Block	31847	Make y´all bounce	27717	Losing my religion	31469	Rockin on heavens floor
30405	Liebe ist alles	31910	Dont go too fast	31480	Loves devine	26837	Get busy
27936	Hey Mama	31995	OK!	27847	Im still in love with you	31464	Zur Erinnerung
30366	Lebt denn dr alte Holzmichel noch	27925	Thank you.	27707	Trouble	31664	Beds are burning
28022	Dip it low	27955	Try	31081	Mr. Vain (recall)	30300	Believe in miracles
31786	Just one last dance	27963	In the middle	30018	Ich kenne nichts	25915	Take me tonight
27985	Naughty girl	31891	Araba	26939	Anyplace, anywhere, anytime	22488	Lose yourself
30462	Dramaqueen	27829	Deliverance	25753	Bump,Bump,Bump	31198	In the shadows
31427	Get low	27666	Superstar	26964	Burgerdance	31587	Jigga Jigga

alle Töne auch POLYPHON verfügbar!

KINO/TV HITS

20331	Das Lied vom Tod	22956	Werner Beinhart	31598	Rut sin die Ruse	20636	The Final Countdown
20261	Mission Impossible	31240	Detektiv Conan	22818	Viva Colonia	24505	Moonlight Shadow
20598	Rocky, Eye of the tiger	31555	Yu-Gi-Oh Theme	21868	Zieh Dich aus kleine Maus	20020	99 Luftballons
20078	Axel F., Beverly Hills Cop	20924	Der Pate	20237	Die Hände zum Himmel	23416	Aya Benzer
20340	Das Boot	20162	Titanic - My heart will go on	26208	20 Zentimeter	23293	Yankee Doodle
20318	Simpsons	20929	Sesamstrasse	20322	Hey Baby	31156	Herr Rossi sucht das Glück
25064	Miss Marple	20260	A-Team	20002	Anton aus Tirol	31145	Laurel & Hardy (Dick & Doof)
31352	King of Queens	20227	Indiana Jones	25564	Die Olsenbande	25711	Geräusch: Furz
20203	Halloween	25456	Schuh d. Manitu: Superperforator	22963	Schön ist es auf der Welt zu sein	25784	Geräusch: Rülpsen
23144	Probiers mal mit Gemütlichkeit	31034	Schuh d. Manitu: Abahachi Melodie	21762	Super Jeile Zick	23785	Motorengeräusch: Formel 1
20102	Biene Maja	23186	The Matrix	23067	Country Roads	23786	Sonar: Echolot von Schiffen
20299	Pippi Langstrumpf	31143	Hey hey Wickie	21570	Wir sind alle über 40	25313	Martinshorn (Tatü-Tata)
20157	Der rosarote Panther	31153	Bezaubernde Jeannie	31629	Tür an Tür mit Alice	23625	Mortal Kombat
24039	Wer hat an der Uhr gedreht	31189	Der Ententanz (Vogeltanz)	22288	We will rock you	31159	Resident Evil (Main Title Theme)
20218	James Bond	23810	Winnie the Pooh	31269	Maria (I like it loud)	23776	Zelda
21834	Bacardi Feeling	23209	Sex and the City (TV Serie)	26108	Nessaja	20204	Schalke 04 (blau und weiss)
25148	Dragonballz: Cha-La-Head-Cha-La	25137	Dirty Dancing (Time of my life)	21831	Wir kiffen	24481	Ein Rudi Völler
31716	Dragonballz: Du wirst unbesiegbar...	20597	Pretty woman	24038	Highway to Hell	25422	FC Bayern: Stern des Südens
21209	Starwars	21724	Nationalhymne DDR	23041	Hells Bells	24147	Borussia: Die Elf vom Niederrhein
20008	Captain Future	20643	Nationalhymne Deutschland	20409	Nothing else matters	24150	Dortmund: Heja BVB
23526	Pinky and the brain	20949	Nationalhymne Italien	20072	Smoke on the water	25501	Bayrischer Defiliermarsch
24180	Herr der Ringe	20970	Nationalhymne Türkei	20054	Thunderstruck	31349	Marschmusik: Preussens Gloria

COOLE JAVA GAMES für ALLE Nokia Handys mit Farbdisplay, Siemens S(L)55,M55,C60,MC60

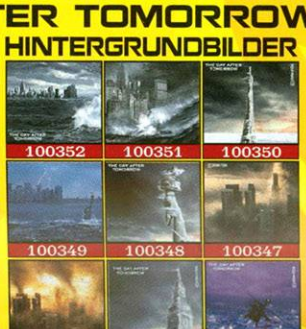
10609	10201	10600	10607	10608	10301	10300	10207	10606	10211	10212
10213	10100	10217	10218	10221	10603	10223	10047	10911	10551	10550

THE DAY AFTER TOMORROW

JAVA GAME

10099

HINTERGRUNDBILDER



100352	100351	100350
100349	100348	100347
100346	100345	100344

KLINGELTÖNE

32026 Titelmelodie: Alarm

32027 Titelmelodie 1

32028 Titelmelodie 2

TM & (c) 2004 FOX. All Rights Reserved.

Fussball EM 2004 Special

101013	101012	101011	101015	101007
101006	101005	101004	101021	101014
101001	101020	101017	101003	101016

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 1,51 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 (auch Polyphon), Logos, animierte Bildmitteilungen, JAVA-Games 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 2

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,-

TAGESHOROSKOP

Wie stehen deine Sterne? Wie wird dein Tag?

nur 0,99 pro Monat

Wassermann, Fisch, Widder, Stier, Zwilling, Krebs Löwe, Jungfrau, Waage, Skorpion, Schütze, Steinbock

SENDE "START HOROSKOP Sternzeichen" an

81811*

0900 401010**

z.B. Start Horoskop Widder

Du erhältst täglich eine SMS mit deinem persönlichen Tageshoroskop zum Preis von je EUR 0,99 bzw. EUR 1,00**. Sende einfach "STOP HOROSKOP" um den Service zu stoppen. Dieser Service funktioniert derzeit für alle Kunden von T-Mobile, Vodafone und O2 sowie in allen deiner Netzen.

*Logos: NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, sowie alle EMS-fähigen Handys von ALCATEL, SAGEM, MOTOROLA, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON **Bildmitteilungen:** alle NOKIA (ausser 5110), SAMSUNG, SIEMENS **Klingeltöne:** alle NOKIA (ausser 5110), SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, ALCATEL (One Touch 311 und neuer), SAMSUNG, PHILIPS (625,825 und neuer), TELIT, TRIUM, SENDO, MAXON **Polyphone Klingeltöne:** NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, SAMSUNG, TRIUM, SENDO (Tevion), LG, NEC (nicht i-Mode), SHARP, PANASONIC (GD87, X70), MAXON **Farbige 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 Betreiberlogos und farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindung eingerichtet sein.
Hilfe: support@klingelton.com

SERIOUS SAM™

NEXT ENCOUNTER

Der Abräumer am PC jetzt auch für PlayStation®2 und GameCube™!

Zum aller ersten Mal darf Sam sich hinter das Steuer dreier cooler Fahrzeuge klemmen: den SERIOUS JEEP, das SERIOUS SUB und den SERIOUS MÄHDRESCHER!

MASSEN an neuen Gegnern - angepasst an die jeweilige Zeitperiode.

Bis zu 8 Spieler können sich online (nur für PlayStation®2) bekriegen bis die Rohre glühen.

Game Boy Gets Serious!

„Schnörkellose Action, massig Feinde, coole Waffen."
GamePro, 05/04

„ ... genau das richtige für Fans unkomplizierter Balleraction."
Das Offizielle PlayStation 2 Magazin, 05/04

NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

PlayStation®2

GS GLOBAL STAR SOFTWARE

© 2004 Take-Two Interactive Software. Global Star Software, Inc. ist eine 100%ige Tochter von Take-Two Interactive Software. Global Star Software und das Global Star Software Logo sind Markenzeichen von Take-Two Interactive Software. Serious Sam, das Serious Sam Logo, Croteam und das Croteam Logo sind Markenzeichen von Croteam, Ltd. Das Climax Logo ist ein Markenzeichen von Climax, Inc. Das PEGI "Rating Icon" ist ein Markenzeichen der Entertainment Software Association. Nintendo, Game Boy, Game Boy Advance und Nintendo GameCube sind Markenzeichen von Nintendo. © 2001Nintendo. "PlayStation" und das "PS" Family Logo sind eingetragene Markenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.