



NUR HIER: PS2-DEMOS ZUM SPIELEN!

Athens 2004: 16 Seiten Beilage im Heft!

€ **6,99**

08/2004

Österreich

Belgien

Luxemburg

Schweiz

€ 7,30

€ 7,30

€ 7,30

sFr 13,80

PlayStation 2

PlayStation 2

DAS UNOFFIZIELLE MAGAZIN

DVD

DAS EINZIGE SPIELBARE
PLAYSTATION2-MAGAZIN

**10 PS2-DEMOS
SPIELBAR!**



ATHENS 2004

WAHNSINN: DREI DISZIPLINEN VOLL SPIELBAR!



SPIELBAR! MEGA-ACTION

**SYPHON
FILTER 4**



SPIELBAR! BALLERN SATT

**SERIOUS
SAM** DAUERFEUER
GEGEN ALIENS



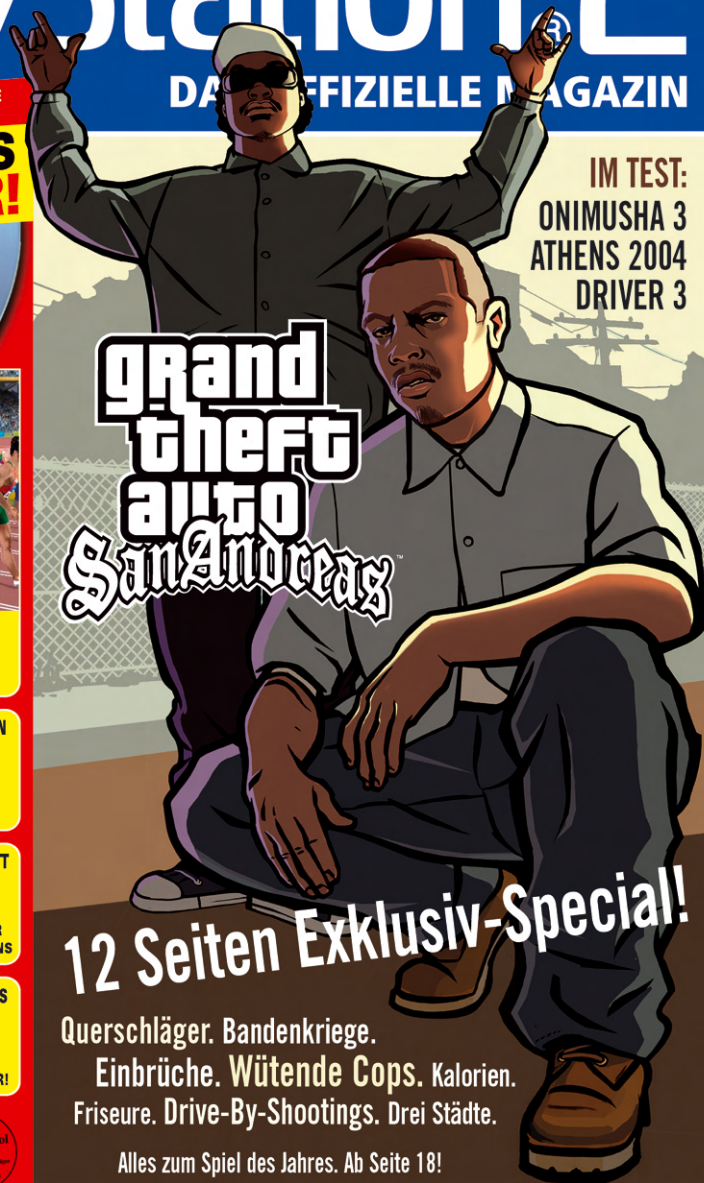
SPIELBAR! AUTO-CRASHS

MASHED
ULTIMATIVE BLEIUFSS-
PARTY FÜR VIER SPIELER!

AUSSERDEM SPIELBAR AUF DVD:

GRAND PRIX CHALLENGE, MOTO GP 3,
TIGER WOODS PGA 2004, VEXX U.A.

DT-Control gewährt die vollständige Verantwortung für den
Inhaltsbereich des Verlags und die Abrechnung



IM TEST:
**ONIMUSHA 3
ATHENS 2004
DRIVER 3**

12 Seiten Exklusiv-Special!

Querschläger. Bandenkriege.

Einbrüche. Wütende Cops. Kalorien.

Friseure. Drive-By-Shootings. Drei Städte.

Alles zum Spiel des Jahres. Ab Seite 18!

**TIPPS & TRICKS: SPLINTER CELL 2 (KOMPLETTLÖSUNG),
JEDE MENGE CHEATS; TRICKS ZU DRIVER 3 UND ONIMUSHA 3!**

CyPress



PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

expert

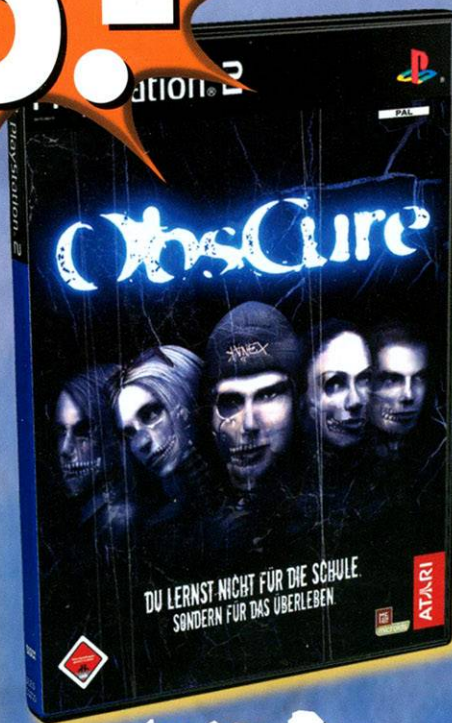


Splinter Cell > Pandora Tomorrow <

(USK 16)
Endlich! Der Nachfolger: Tauche ein in das aufregende Agenten-Epos. Als Sam Fisher musst Du Dich wieder auf brisante, geheime Missionen begeben, über die nicht einmal die amerikanische Regierung informiert ist! Ein weiterer Spionage-Top-Hit erwartet Dich!

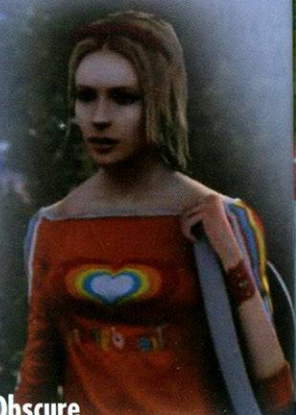
55.-

Highschool Horror



Obscure

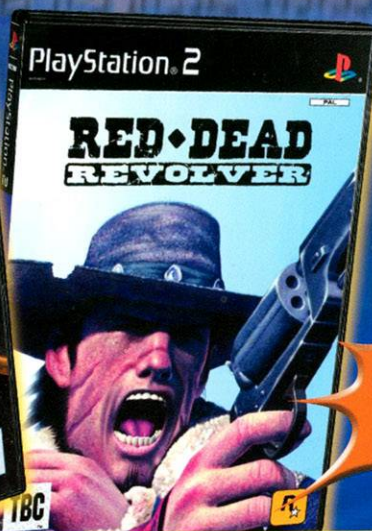
(keine Jugendfreigabe gemäß §14 JuSchG)
Actiongeladener High School-Horror: fünf coole Jugendliche erleben den Alptraum ihres Lebens und Ihr seid mittendrin! Erstmals mit Kooperationsmodus für doppelten Spaß!



FunTime!

Champions of Norrath (USK 12)

Entwickelt vom Team von Baldur's Gate: Dark Alliance: Eine fesselnde, mit Action und Intrigen angefüllte Story, die im umfangreichen und detaillierten Universum von EverQuest spielt!



Red Dead Revolver (USK 16)

Munitionsgeladene Revolver-Action in Third-Person-Perspektive mit einer guten Portion schwarzem Humor, einer fesselnden, temporeichen Geschichte und Arcade-Gameplay in perfekter Verschmelzung mit der packenden Atmosphäre der Wild-West-Ara. Motion-Capture-Zwischensequenzen und atemberaubenden Grafik sorgen dabei für ein wahrhaft filmisches Erlebnis!

55.-

55.-

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 08/2004



SPIELBAR: Athens 2004

Wir läuten den Kampf um die Medaillen bereits jetzt ein! Drei olympische Disziplinen warten auf euch. Seid ihr fit für das Sportereignis 2004?



NUR HIER: DEMOS ZUM SPIELEN!

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



Die spielbare Demo-DVD

DVD-Inhalt

10 spielbare Demos

Athens 2004
Grand Prix Challenge
Mashed
Moto GP 3
MTV Music Generator 3
Serious Sam: Next Encounter
Syphon Filter 4: The Omega Strain
TIF 2004
Tiger Woods PGA Tour 2004
Vexx

Videos

Jak 3
Sly 2: Band of Thieves

Downloader

Beyond Good & Evil
James Bond 007: Alles oder Nichts
Silent Hill 3
Star Wars: Clone Wars
The Getaway
True Crime: Streets of LA



Syphon Filter 4: The Omega Strain
Der Action-Klassiker ist zurück mit einem neuen Virus. Ballert euch durch einen ganzen Level!



TIF 2004
Bayern gegen Real. Der spannende Champions-league-Klassiker zum Nachspielen. Anpfiff nur hier im OPM2.



Mashed
Drei Spielmodi des Überraschungshits warten auf euch. Mit bis zu drei Freunden geht ihr hier an den Start.



Moto GP 3
Mit 130PS unter dem Hintern jagt ihr über unsere anspruchsvolle Demo-Piste. Hier gilt Helmpflicht.



Serious Sam: Next Encounter
Der Ego-Shooter der etwas anderen Art lässt keine Zeit für Verschnaufpausen.



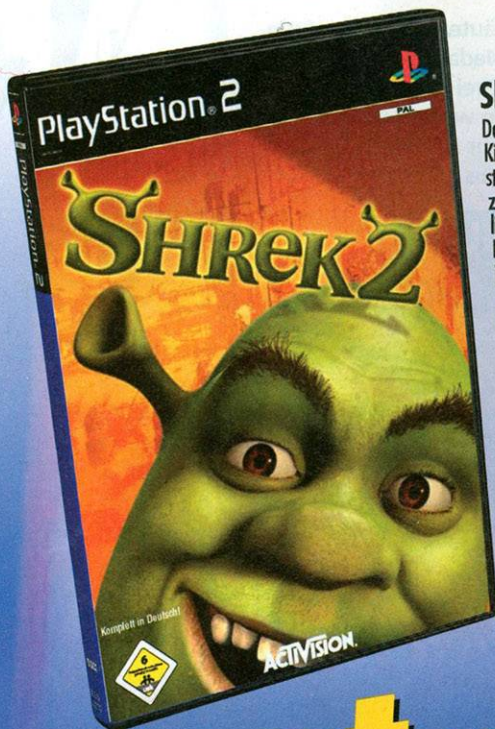
Vexx
Hüpft und schlägt euch durch einen ganzen Level des Jump'n'Runs um den Helden mit den stählernen Krallen.

Hier sollte eigentlich die OPM2-DVD 08/2004 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

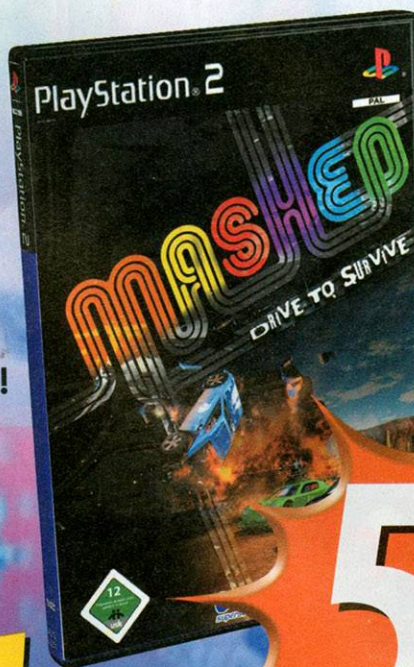
expert



Shrek 2 (USK 6)

Das Spiel zum zweiten Kinofilm, der am 1. Juli startet, orientiert sich zum einen an der Storyline des kommenden Kinoblockbusters, bietet jedoch zudem viele zusätzliche Missionen und Mini-Spiele!

Trainiere deine Lachmuskeln!!!



Mashed (USK 12)

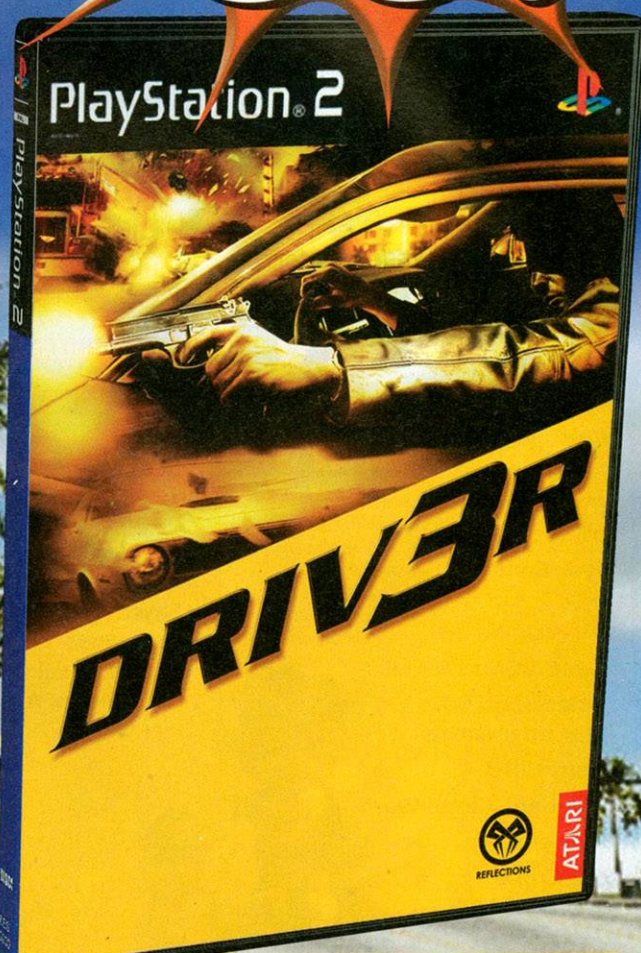
Dramatische 3D-Action, spektakulär inszeniert! Erlebe ein unvergessliches, actiongeladenes Spielerlebnis für PS2. Übernehme die Rolle eines gigantischen Autobots und mach Dir in spannenden Gefechten die Vorteile Ihrer Wandlungsfähigkeit zunutze!

55. JE

Just call it a working vacation!

Driver 3 (USK 18)

Die Legende ist zurück: als Undercover-Cop Tanner räumst Du in Miami, Nizza und Istanbul mit Autodieben auf ... und sorgst für reichlich Blebschäden. Mach Dich bereit für die heißesten Städtetouren des Jahres!!!



USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

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



"Wie kommt es eigentlich, dass das OPM2 viele Themen als erstes Magazin hat?", fragte neulich ein Leser am Telefon. Und da auch diesen Monat OPM2 wieder über ein großes Spiel exklusiv berichtet, ist es vielleicht ganz gut, diese Sache mal zu erläutern. Spielehersteller arbeiten mit Magazinen zusammen, um für ihre Produkte Berichterstattung zu bekommen: Meist erhalten alle Spielmagazine Material zu einem neuen Titel. Oft gibt es aber auch "Exklusivvereinbarungen", bei denen nur EIN Magazin zum Zuge kommt. Hersteller wie Atari, Sony, Activision, EA oder Rockstar interessiert vor allem: **Wie gut ist der Ruf als kompetentes, gut gestaltetes Magazin?** Wie viele Hefte werden jeden Monat verkauft? Und: Wie viel Know-How haben die Redakteure?

Dass ihr bei OPM2 recht häufig Material zu "großen" Themen zuerst seht, liegt also nicht nur an der Stellung als meistverkauftes PS2-Magazin. Erst die erfahrenste PS2-Redaktion Deutschlands, die Monat für Monat Top-Qualität liefert, sorgt für diesen Informationsvorsprung. Egal ob "Need for Speed: Underground 2", "MGS 3", "SingStar", "Burnout 3", "Spider-Man 2" oder eben jetzt "GTA San Andreas": **Mit uns seid ihr bestens (und oft als Erste) informiert. Garantiert!**

Die Olympischen Spiele kommen – und zwar dank Sonys offiziellem Spiel auch auf PlayStation2-Konsolen. **Wir informieren euch schon vorher über dieses Sport-Spektakel in unserem Beileger!** Und wem der Sinn weniger nach laufen denn nach kämpfen steht, der blättert auf Seite 58 und findet dort exklusive neue Bilder zu dem Spiel, das auf der E3-Messe reihenweise Auszeichnungen kassierte. Zu Recht, wie wir euch zeigen.

Viel Spaß mit dem aktuellen Heft und der exklusiven Demo-DVD wünscht



Ch. Blendl

Christian Blendl
Chefredakteur



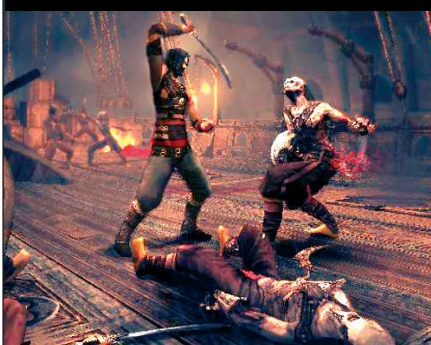
🔗 **GTA-Manie:** Wir zeigen euch, was in San Andreas abgeht – live aus New York.



🔗 **Onimusha 3 im Test:** Zwei Helden metzeln sich durch ein sagenhaftes Grusel-Abenteuer



🔗 **Hürdenlauf & Co.:** In unserer Beilage zeigen wir alles rund um die Olympischen Spiele auf der PS2.



🔗 **Exklusive Bilder:** Neue Infos zu einem der besten E3-Actionhits. Dunkel, düster, gefährlich!

PlayStation[®]2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

32 NEWS


DVD-Charts	122
DVD-Erscheinungstermine	122
Games-News	32
Gewinnspiel: Champions of Norrath	33
Gewinnspiel: SingStar	36
Gewinnspiel: Splinter Cell: Pandora T.	39
Hitech-News	124
King of Style 2004	38
Movie-News	116
Preis-Check	32
Pro Evolution Soccer League	42
Spiele-Neuheiten: Termine	44
Wertungs-Check/Most Wanted	46

116 MOVIES/DVD


Freaky Friday	119
Löwen aus zweiter Hand	120
Luther	120
M. Bay's Texas Chainsaw Massacre	119
Pieces of April	119
The Italian Job	118
Spun	118
Starship Troopers 2	120
Tatsächliche Liebe	118

RUBRIKEN


Ausblick, Impressum	128
Demo-Disc	3, 8
DVD-Amaray-Cover	16
Inhalt	6
Leserforum/Profi-Tipps	90
OPM2-Shop: Nachbestellung	112
Power On – Editorial	5
Power Off – Die letzte Seite	130

INDEX


Athens 2004	8, 82
Burnout 3	60
Catwoman	56
Champions of Norrath	33
Combat Elite:	
WWII Paratroopers	80
Dirt Track Devils	84
DJ: Decks & FX	34
Driver 3	32, 68, 110
EyeToy Sports	34
Fight Night 2004	94
Forgotten Realms:	
Demon Stone	50
Gran Turismo 4 Prologue	94
Grand Prix Challenge	12
GTA San Andreas	18
IndyCar Series 2005	86
Jackie Chan Adventures	34
Jak 3	14
Juiced	54
Mashed	11, 76
Moto GP 3	11
MTV Music Generator 3	13
Obscure	78
Onimusha 3: Demon Siege	64, 106
Predator: Concrete Jungle	37
Prince of Persia (Platinum)	88
Prince of Persia 2	58
Pro Evolution Soccer 4	32
Red Dead Revolver	94
Richard Burns Rally	85
RPM Tuning	84
R-Type Final	94
Serious Sam	10
Shellshock NAM '67	74, 113
Showdown:	
Legends of Wrestling	86
Shrek 2	72, 92
SingStar	36
Splinter Cell:	
Pandora Tomorrow	39, 98
Spyro: A Hero's Tail	34
Syphon Filter 4:	
The Omega Strain	9
Tak und die Macht des Juju	92
TIF 2004	10
Tiger Woods PGA Tour 2004	12
Todd McFarlane's Evil Prophecy	52
Tomb Raider: Angel of	
Darkness (Platinum)	89, 113
Transformers	93
Under the Skin	35
Van Helsing	94
Vexx	13
Vietcong: Purple Haze	32
World Championship	
Snooker 2004	86
XIII (Platinum)	88
Yeti Sports	37

INHALT Ausgabe 8/2004

TITELSTORY: OPM2 besuchte als einziges deutsches Magazin die Rockstar-Studios in New York. Ausführlicher Spielbericht, interessante Entwickleraussagen und brandneue Screenshots auf 12 Seiten!

18


grand theft auto San Andreas


58


VORSCHAU:
Das kampferprobte Blaublut meldet sich zurück. Diesmal muss der Prinz seinen eigenen Tod verhindern!

Prince of Persia 2

Onimusha 3: Demon Siege

64


TEST: Zwei Helden, ein Schicksal. Helft Samanosuke und Jacques, den Sturm der Dämonen aufzuhalten. Großer Test auf vier Seiten!

DAS MEISTGEKAUFTE PS2-MAGAZIN.

68 



TEST: Lange musste die Videospiel-Welt auf dieses Spiel warten, jetzt ist es endlich da! Ob's was geworden ist, lest ihr auf Seite 68!

Driver 3

82 



TEST: Passend zum größten Sportereignis überhaupt beschert uns Sony ein virtuelles Olympia mit hohem Spaß-Faktor!

Athens 2004

98 



TIPPS: Im ersten Teil unserer Lösung begleiten wir euch von Dili in Osttimor bis zu Sadosos Verarbeitungsanlagen in Kudang.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

18 VORSCHAU

Titelstory:

GTA San Andreas	18
Burnout 3	60
Catwoman	56
Demon Stone	50
Juiced	54
Prince of Persia 2	58
Todd McFarlane's Evil Prophecy	52

62 TEST

Testeinführung	62
Athens 2004	82
Combat Elite: WWII Paratroopers	80
Dirt Track Devils	84
Driver 3	68
IndyCar Series 2005	86
Mashed	76
Obscure	78
Onimusha 3: Demon Siege	64
Prince of Persia (Platinum)	88
Richard Burns Rally	85
RPM Tuning	84
Shellshock NAM '67	74
Showdown: Legends of Wrestling	86
Shrek 2	72
Tomb Raider: The Angel of Darkness (Platinum)	89
World Championship Snooker 2004	86
XIII (Platinum)	88

124 HI-TECH

Hi-Tech-News	124
dLAN – Netzwerk aus der Steckdose	126

94 TIPPS

Inhalt	94
Aktuelle Tipps	94
Action-Replay-2-/Action-Replay-MAX-Codes	96
Driver 3	110
Onimusha 3: Demon Siege Komplettlösung Teil 1	106
Splinter Cell: Pandora Tomorrow Komplettlösung Teil 1	98
Cheatkarten	
Shellshock NAM '67	113
Tomb Raider: The Angel of Darkness (Platinum)	113



demo-dvd ➔ spielbar

PS2 Demo-DVD 08/2004

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

Der Inhalt

Spielbar

Athens 2004	8
Grand Prix Challenge	12
Mashed	11
Moto GP 3	11
MTV Music Generator 3	13
Serious Sam: Next Encounter ...	10
Syphon Filter 4:	
The Omega Strain	9
TIF 2004	10
Tiger Woods PGA Tour 2004	12
Vexx	13

Videos

Jak 3	14
Sly 2: Band of Thieves	14

Downloader

Spielstände	14
-------------------	----

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.



➔ Sprint: Beim 100-Meter-Lauf gewinnt der schnellste Knöpfedrücker.



➔ Analog-Skills: Per Stick holt euer Muskelprotz Schwung. Dann ist Timing gefragt.



➔ Schritt für Schritt: Beim Anlauf solltet ihr den richtigen Rhythmus einhalten.

Athens 2004

"Lasst die Spiele beginnen!" Schon heute dürft ihr bei drei Disziplinen Olympialuft schnuppern.

Volles Olympiaprogramm im OPM2: Zu unserem 16-seitigen "Athens 2004"-Special und zum Test des offiziellen Olympiaspiels gesellt sich eine starke Demo mit drei Disziplinen. Beim 100-Meter-Lauf, beim Hochsprung und beim Diskuswerfen dürft ihr euch im Athener Olympiastadion austoben. Hilfreich: Zu jeder Disziplin erhaltet ihr im Spiel eine ausführliche Steuerungsbeschreibung. Der OPM2-Dreikampf beginnt mit der

Königsdisziplin, dem 100-Meter-Sprint. Wie bei "Track & Field" anno dazumal gilt es hier, zehn Sekunden lang auf die Knöpfe zu hämmern. Entspannung für eure Muskeln ist beim Hochsprung gewährleistet, hier müsst ihr "nur" im richtigen Rhythmus auf die Symbole steppen. Beim Diskuswerfen schließlich ist Geschick im Umgang mit dem Analog-Stick gefragt – wir wünschen fröhliches Kreiseln!

OPM2 Spielbare Demo

ATHENS 2004

GENRE	Sport
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	30.06.2004
TEST	83% in OPM2 08/2004
DEMO-TYP	drei Disziplinen

100-Meter-Lauf, Hochsprung, Diskuswerfen – bei unserer Demo ist für jeden was dabei.

HOLT EUCH DIE MEDAILLEN! WETTBEWERB

Haltet ihr euch für die besten PS2-Sportler? Dann beweist es uns! Fotografiert mit einer Digitalkamera eure Bestleistungen in den drei Disziplinen und mailt die Pics bis spätestens 1. August 2004 an folgende Adresse:

Athens2004@opm2.de

Wichtig: Die Zeit, Höhe oder Weite muss deutlich erkennbar sein.

Die Gold-, Silber- und Bronzemedaillegewinner jeder Disziplin erhalten von uns superstarke Überraschungspakete.

Teilnahmeschluss ist der 2. August 2004. Mitarbeiter von CyPress und Sony Computer Entertainment Deutschland dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

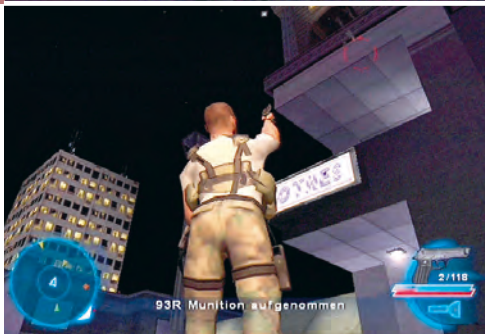
demo-dvd → spielbar



🔥 Feuer frei: Ballert zunächst alle Terroristen ab, damit ihr euch in Ruhe umsehen könnt. Lasst die Jungs der CHA aber in Frieden, denn sie dürfen nicht verletzt werden.

Syphon Filter 4

Ein neuer Stamm des **Syphon-Filter-Virus** ist ausgebrochen. Diese Epidemie müsst ihr stoppen!



🔫 Sniper: Auf den Dächern lauern einige Schützen. Nehmt euch also in Acht!

Codename: Cobra. Beruf: Geheimagent. Mission: In einer Quarantänezone in Michigan sollt ihr Proben entnehmen. Dummerweise hat die Carthage Health Authority (CHA) keine Ahnung von eurem Einsatz und wird euch wie einen Terroristen behandeln. Von denen wimmelt es nämlich in diesen dunklen Ecken der Stadt. Jetzt heißt es schnell handeln, Verbrecher ausschalten und den Leuten der CHA aus dem Weg gehen. Ihr dürft das Feuer der Männer in den gelben Schutzanzügen keinesfalls erwidern. Lediglich die Terroristen müssen ausgeschaltet werden. Ballert euch also den Weg vorsichtig frei und entnehmt die Proben.

Mit **R1** schaltet ihr die Zielauswahl ein, um dann mit **○** loszufeuern. Per **●**-Taste vollzieht euer Held eine flinke Rolle – das ist besonders hilfreich, wenn ihr Feuer gefangen habt. Mit dem Steuerkreuz wechselt ihr die Waffen und aktiviert eine Ta-

schenlampe, die ihr oft benötigt, um die düsteren Ecken der Demo zu erkunden. Drückt ihr **△**, klettert ihr Leitern oder Kisten hinauf. Mit **×** kriecht Cobra durch enge Räume, wie beispielsweise Lüftungsschächte.

Zu Beginn der Demo schießt ihr euch den Weg zum Bus frei. Vorsicht: Auf den Dächern lauern Sniper-Schützen. Schaltet sie aus, bevor es euch erwischt.

Entert nun das Gebäude hinter dem Bus. Dazu ballert ihr die Scheiben kaputt, schießt den herausstürmenden Bösewicht ab und tretet per **△** ein. Lauft jetzt die Treppen hinunter. Unten angekommen, erwarten euch zahlreiche Feinde. Achtet besonders auf den einen in der linken hinteren Ecke. Er sitzt am Auslöser einer Bombe. Erwischt ihr ihn nicht rechtzeitig, müsst ihr wieder von vorne beginnen. Und das war erst der Anfang der umfangreichen OPM2-Demo. Den Rest müsst ihr ohne unsere Hilfe schaffen. Wir wünschen viel Glück!

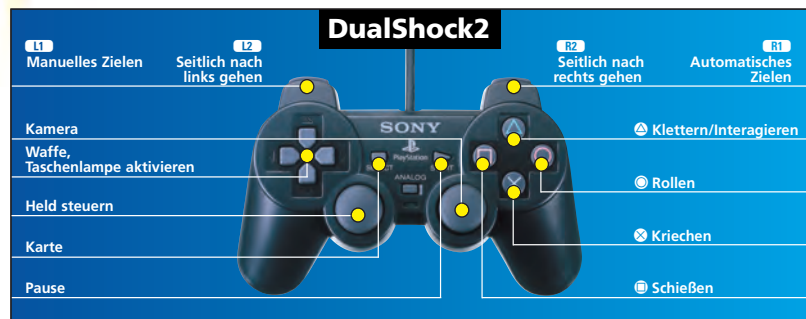


OPM2 Spielbare Demo

SYPHON FILTER 4: THE OMEGA STRAIN

GENRE	Action
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	noch nicht bekannt
VORSCHAU	OPM2 10/2003
DEMO-TYP	ein Level

Sehr umfangreiche Baller-Demo in einer dunklen Quarantänezone. Haltet durch, es lohnt sich!





demo-dvd ➔ spielbar

Serious Sam: Next Encounter

Bühne frei für Sam "Serious" Stone. Wenn dieser Mann loslegt, bleibt kein Stein auf dem anderen.

Ihr ballert euch durchs Alte Rom. Schon wenige Sekunden nach dem Start geht es richtig zur Sache. In "Serious Sam" trifft ihr auf die wohl größten Monsterhorden des gesamten Ego-Shooter-Genres. Bleibt möglichst immer in Bewegung und lasst die Feinde nicht zu nahe an euch herankommen. Glücklicherweise findet ihr an jeder Ecke neue Munition für eure Wummen und lebensrettende Rüstungen und Energiepillen, die ihr allesamt einsammeln solltet – ihr werdet sie brauchen.



ⓘ Dieses riesige Alien verträgt eine ganze Menge – also immer feste draufhalten.



ⓘ Hilfe! Im Rudel machen euch selbst diese schwachen Gegner schwer zu schaffen.

OPM2 Spielbare Demo

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Global Star
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	73% in OPM2 06/2004
DEMO-TYP	zeitbasiert (6 Min.)

Action pur! Ballert euch mit dem lässigen Sam durch aberwitzige Gegnerhorden.

DualShock2



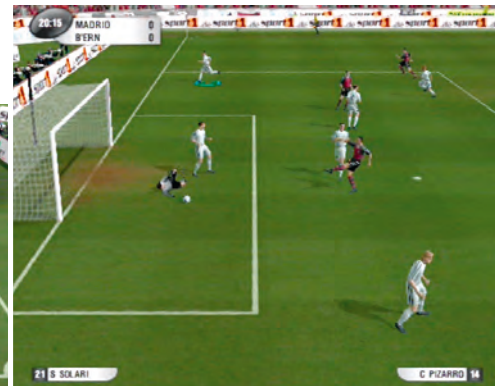
This Is Football 2004

Wollt ihr die Bayern-Schmach gegen Real ausmerzen? Figo, Zidane und Beckham warten.

In unserer neuen Demo tretet ihr mit Olli Kahns Bayern-Truppe gegen das Starensemble von Real Madrid an. Ihr dürft gegen den Computer oder gegen einen Freund kicken. Tipps: Da das Timing beim Tackling schwierig ist, lasst ihr besser per **L1**-Taste den KI-Mitspieler attackieren. Drückt ihr die **R1**-Taste zweimal schnell hintereinander, legt sich euer Mitspieler den Ball vor. Die Partie England : Brasilien dürft ihr ebenfalls spielen – stellt dazu die Sprache in der PS2-Grundeinstellung auf Englisch.



ⓘ Englands Hoffnungsträger: David Beckham setzt zu einer gefährlichen Flanke an.



ⓘ Stürmer Claudio Pizarro lässt Cassilas mit seinem Flachschiess keine Chance.

OPM2 Spielbare Demo

THIS IS FOOTBALL 2004

GENRE	Fußball
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	73% in OPM2 05/2004
DEMO-TYP	Eine Halbzeit (3 Min.)

Ihr könnt Bayerns Champions-League-Schlappe wieder gutmachen. Achtet aber auf die Freistöße von R. Carlos.

DualShock2



Mashed

Die fahrtastischen vier: Kämpft mit drei Kumpels an Lenkrad und Raketenwerfer um den Sieg!

Mit "Mashed" habt ihr nicht nur alleine Spaß: Bis zu drei Freunde dürfen bei den rasanten Multiplayer-Rängeleien mitmachen. Wer fährt den anderen einen Bildschirm weit davon und kassiert die Punkte? Und wer bringt mit seinen Wummen die besten Argumente dagegen? Auf dem Konfigurations-Bildschirm könnt ihr fast alle Aspekte der Auto-Schlacht genau festlegen. Wer lieber alleine fährt, darf gegen drei Computerfahrer antreten oder sich im Kampf gegen die Uhr beweisen. Hier habt ihr drei Versuche.



⚡ Heiße Ladung: Wir legen in den Kofferraum des Gegners eine Rakete.



⚡ Kampfgruppe: Kurz nach dem Start liegt das Viererfeld noch eng beieinander.

OPM2 Spielbare Demo

MASHED

GENRE	Action-Rennspiel
HERSTELLER	Empire
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	in diesem OPM2 (S.76)
DEMO-TYP	1 Track, 1 Auto, 3 Modi

Ob alleine oder in der Gruppe: Unsere Demo vermittelt euch den ganz speziellen Reiz dieses Fun-Racers!

DualShock2



Moto GP 3

Rein in den Sattel eines japanischen Gauls namens Honda! Aber Vorsicht: Er ist so stark wie 130.

Ihr steigt auf die Werks-Honda mit der Startnummer 61. Zu überstehen gilt es zwei Runden auf dem anspruchsvollen Kurs von Estoril in Portugal. Bevor es richtig losgeht, dürft ihr euch noch einen von drei Schwierigkeitsgraden aussuchen und entscheiden, ob der Simulations-Modus aktiviert ist. Dieser mag zwar anfangs etwas zu heftig für den Einsteiger sein, jedoch bietet er dem PS2-Piloten ein viel realitätsnäheres Fahrgefühl. Keine Wahl habt ihr leider beim Startplatz: Ihr geht als Letzter ins Rennen.



⚡ Gefahr: Dreht ihr schon in der Kurve den Gashahn auf, zieht es euch das Hinterrad weg.



⚡ Mittendrin statt nur dabei: Dies ist die Alternative zur üblichen Kameraperspektive.

OPM2 Spielbare Demo

MOTO GP 3

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	82% in OPM2 05/2003
DEMO-TYP	2 Runden

Übersteht zwei Runden im Sattel einer 130-PS-Maschine. Wir empfehlen den realistischen Simulations-Modus!

DualShock2





demo-dvd ➔ spielbar

Tiger Woods PGA Tour 2004

Der beliebteste Golfer aller Zeiten macht auch auf dem OPM2-Grün eine glänzende Figur.

Ihr könnt zwischen drei Modi wählen. Entscheidet ihr euch für "Play Golf", startet ihr, nachdem ihr einen Kurs gewählt habt, sofort durch und spielt mit Tiger persönlich eine Runde Golf. In der OPM2-Demo dürft ihr euer Geschick beim ersten Loch des Pinehurst No.2, dem letzten Loch von Kapalua, dem zweiten Loch von Emerald Dragon oder dem 18. Loch vom Wallaby Creek unter Beweis stellen. Wir empfehlen jedoch gleich "All Four Holes" zu wählen und so alle vier Grüns hintereinander Probe zu spielen.



🕒 **Zielen:** Vor jedem Schlag schätzt euer Golfer die Entfernung zum Loch.



🕒 **Im neuen Tiger Woods dürft ihr euren Golfer selbst basteln.**

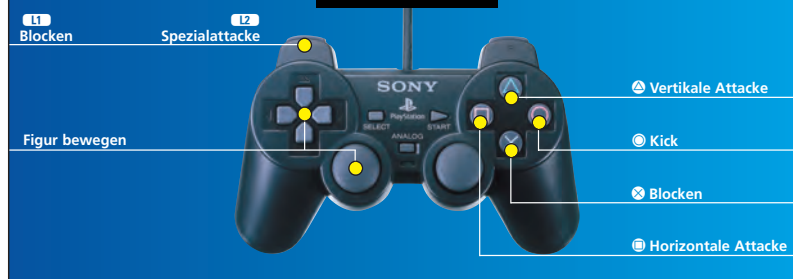
OPM2 Spielbare Demo

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

GENRE	Sport
HERSTELLER	EA Sports
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	85% in OPM2 11/2003
DEMO-TYP	vier Löcher

Tiger Woods ist und bleibt der beste Golfer der Welt. Überzeugt euch selbst an vier einzigartigen Löchern.

DualShock2



Grand Prix Challenge

Ferrari, Williams oder McLaren? Auf der PS2 entscheidet euer Können, nicht der Rennstall.

Euch stehen die Untersätze dreier Teams zur Auswahl. Und das sind nicht irgendwelche Hinterbänkler, sondern die der "großen Drei", Ferrari, Williams und McLaren. Außerdem müsst ihr euch für einen von drei Schwierigkeitsgraden und für eines von drei Fahrmodellen entscheiden. Ersterer hat Auswirkungen auf den Level der Gegner-KI. Das Fahrmodell entscheidet, wie sich der Bolide steuern lässt. Dann nur noch die automatische oder manuelle Schaltung auswählen und los geht's!



🕒 **Letzter:** Ihr startet auf dem 22. Platz und müsst das Feld von hinten aufröhlen.



🕒 **Aufholen:** Riskiert besonders in den ersten Kurven einiges. So kommt ihr nach vorne.

OPM2 Spielbare Demo

GRAND PRIX CHALLENGE

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Atari
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	71% in OPM2 1/2003
DEMO-TYP	zwei Runden

Macht Schumi Konkurrenz! Brettet mit einem von drei Formel-1-Flitzern durch unserer OPM2-Demo-Strecke.

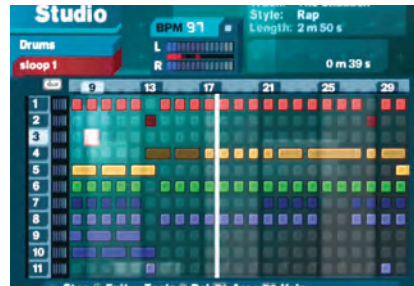
DualShock2



MTV Music Generator 3

Remixen und komponieren ohne teures Studio-Equipment. MTV Music Generator macht's möglich.

Anfangs bietet es sich an, einen der wählbaren Songs im Remixer zu verändern, um sich mit den Grundzügen des Programms vertraut zu machen. Hier dürft ihr Songbestandteile wie Bass oder Gesang in Lautstärke und Intensität arrangieren. Im Studio fügt ihr anschließend weitere Instrumente hinzu, ändert die Geschwindigkeiten der Beats oder legt die Ausrichtung der Kanäle auf den linken oder rechten Lautsprecher fest. Mal sehen, was ihr so aus Snoop Doggs Song macht. Funky, funky!



Im Studio werden die Instrumente auf die verschiedenen Kanäle verteilt.



Die Lautstärke von Drums oder Riffs verändert ihr im Remixer.

OPM2 Spielbare Demo

MTV MUSIC GENERATOR 3

GENRE	Musikspiel
HERSTELLER	Codemasters
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	sehr gut (OPM2 07/2004)
DEMO-TYP	zeitbasiert (5 Minuten)

Tonakrobaten verzichten auf ein Studio. In der Demo dürft ihr fünf Minuten lang einen Song neu auflegen.



Vexx

Klein aber oho! Schnetzt euch mit Held Vexx durch einen kunterbunten Demo-Level.

Unsere Demo zu Acclaim's "Vexx" verspricht euch in das kunterbunte Land Timberdale. Macht euch zunächst mit den verschiedenen Moves vertraut, die der kleine Protagonist mit den stählernen Krallen beherrscht. Im Pausen-Screen könnt ihr in aller Ruhe die zahlreichen Besonderheiten der Steuerung üben. Eure Aufgabe: Erklimmt mit Hilfe eurer fantastischen Handschuhe den riesigen Baum auf der linken Seite, um an das erste der begehrten Seelen-Hezen zu kommen.



Scharf: Vexx ist mit seinen stählernen Krallen bestens gewappnet für den Kampf.



Augen auf: Diverse Tipps erleichtern euch das Weiterkommen um einiges.

OPM2 Spielbare Demo

VEXX

GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Acclaim
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	70% in OPM2 6/2003
DEMO-TYP	ein Level

Knackige Hüpfkost, die euch mit Held Vexx durch einen gesamten Level führt. Auf in den Kampf!





Die Videos

In dieser Rubrik unserer Demo-DVD findet ihr diesen Monat **zwei spannende Trailer kommender Jump'n'Run-Highlights** für die PlayStation2.

JAK 3

LAUFZEIT

2 min. 23 sec.



Einige brandheiße Szenen zu Naughty Dogs neuem Abenteuer. Mehr Bewegungsfreiheit und Fahrzeug-Action erwarten euch in "Jak 3".

SLY 2:

BAND OF THIEVES

LAUFZEIT

3 min. 08 sec.



Der diebische Waschbär ist mit neuen Fähigkeiten zurück! Genießt die ersten bewegten Bilder des neuen Comic-Jump'n'Runs. Wow!

Der Downloader

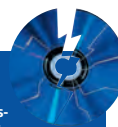
Der Downloader macht mehr aus euren Spielen: Auch in diesem Monat liefern wir euch **drei Spielstände**, die es richtig in sich haben. Probiert sie einfach aus!

DVD defekt?

Ist eure Demo-DVD defekt? Achtung: Oft ist es erforderlich, die PS2 kurz auszuschnallen. 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.



Beyond Good & Evil

Alles freigeschaltet



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

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

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



Am Ende: Der Spielstand schickt euch bis zu Pey'j's Werkstatt.

The Getaway

Alle Abschnitte anwählbar u. Free-Roaming-Modus frei



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



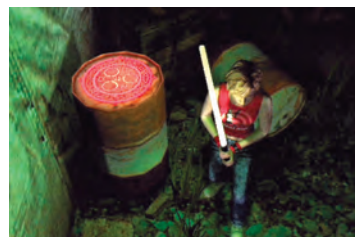
Freie Fahrt: Der entspannende Free Roaming-Modus ist jetzt anwählbar.

Silent Hill 3

Bonus freigeschaltet



Übertragt den Speicherstand auf eure Memory Card und wählt im Hauptmenü die Funktion "Load Game" aus. Ihr habt die Wahl zwischen drei weit fortgeschrittenen Spielständen. Als Extras darf Heather einen prall gefüllten Ausstattungskoffer ihr Eigen nennen. Geht einmal ins Pausenmenü und ihr seht Flammenwerfer, eine Schrotflinte und auch einen coolen Strahlensäbel. So macht die Horror-Action noch viel mehr Spaß.



Star Wars: Dank unseres Spielstandes greift Heather zum Lichtschwert.

True Crime: Streets of LA



Bonus-Download:

Dieser Speicherstand funktioniert nur mit der englischen Version des Spiels!

James Bond 007: Alles oder Nichts



Bonus-Download:

Dieser Speicherstand funktioniert nur mit der englischen Version des Spiels!

Star Wars: The Clone Wars



Bonus-Download:

Dieser Speicherstand funktioniert nur mit der englischen Version des Spiels!

SYMPHON FILTER 4: THE OMEGA STRAIN

Steuerkreuz: Waffe, Taschenlampe aktivieren
Linker Analog-Stick: Held steuern
Rechter Analog-Stick: Kamera
 ⓧ Kriechen
 ⓧ Klettern/Interagieren

THIS IS FOOTBALL 2004

Steuerkreuz: Waffe, Taschenlampe aktivieren
Linker Analog-Stick: Held steuern
Rechter Analog-Stick: Kamera
 ⓧ Kriechen
 ⓧ Klettern/Interagieren

SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

Steuerkreuz: Menü-Navigation
Linker Analog-Stick: Sam steuern
Rechter Analog-Stick: Umschauen
 ⓧ Benutzen
 ⓧ Nachrichten abrufen

VEXX

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Vexx bewegen
Rechter Analog-Stick: Verändern der Kameraperspektive
 ⓧ Springen
 ⓧ Kamera hinter Vexx

MTV MUSIK GENERATOR 3

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Menü-Navigation
 ⓧ Auswählen
 ⓧ Zurück

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Fahrzeug steuern
 ⓧ Blocken
 ⓧ Vertikale Attacke

GRAND PRIX CHALLENGE

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Auto steuern
 ⓧ Gas geben
 ⓧ Traktionskontrolle an/aus
 ⓧ Bremsen

MOTO GP 3

Linker Analog-Stick: Lenken/Gewichtsverlagerung
 ⓧ Beschleunigen
 ⓧ Perspektive ändern
 ⓧ Bremsen
 ⓧ Herunter schalten

ATHENS 2004

Linker Analog-Stick: Diskuswerfer drehen
Rechter Analog-Stick: Diskuswerfer drehen
 ⓧ + ⓧ 100 m: sprinten
 ⓧ + ⓧ Hochsprung: anlaufen (rhythmisch drücken)
 ⓧ 100 m: starten, im Ziel nach vorne beugen
 ⓧ Hochsprung: abpringen, Beine hoch nehmen
 ⓧ Diskus: werfen
 ⓧ Pause

MASHED

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Fahrzeug steuern
 ⓧ Gas geben
 ⓧ Bremsen
 ⓧ Waffe abfeuern
 ⓧ Waffe ablegen

PlayStation®2

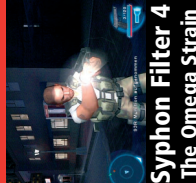
OFFIZIELLE MAGAZIN



SPIELBARE DEMO

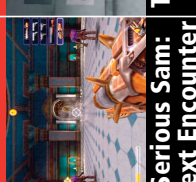
ATHENS 2004

SPIELBARE DEMO



Syphon Filter 4
The Omega Strain

SPIELBARE DEMO



Serious Sam:
Next Encounter

SPIELBARE DEMO



This Is Football
2004

SPIELBARE DEMO



Moto GP 3

SPIELBARE DEMO



Mashed

SPIELBARE DEMO



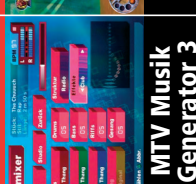
Tiger Woods
PGA Tour 2004

SPIELBARE DEMO



Grand Prix
Challenge

SPIELBARE DEMO



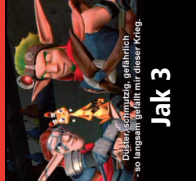
MTV Musik
Generator 3

SPIELBARE DEMO



Vexx

VIDEO



Jak 3

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



für
DVD-Hülle

Das DVD-Cover passt in jede handelsübliche DVD-Hülle. Solche Hüllen findet ihr überall im Handel oder im OPM2-Shop auf Seite 112. Einfach das Cover ausschneiden, falten und einlegen – so archiviert ihr eure OPM2-Demos bequem und übersichtlich.

Sly 2:

Band of Thieves



TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL[®]

PANDORA TOMORROW



Verbünde dich mit der Dunkelheit
Jetzt für PlayStation[®]2

ation.2



NINTENDO
GAMECUBE



XBOX
LIVE

PC CD-ROM

GAME BOY ADVANCE



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. PlayStation 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.

Handspiel unter:
www.gameloft.com

www.splintercell.com



UBISOFT[™]

 games titelstory

PlayStation 2
EXklusiv

grand theft auto San Andreas



Aufmerksame Streifenpolizisten jagen euch quer durch Los Santos: Im Hintergrund erkennt ihr einen Heli, der die Cops unterstützt, wenn ihr mehr als drei Fahndungs-Sterne habt.

Nur im OPM2: Wir bringen euch direkt ins Büro von Rockstar Games in New York. Dort fand Ende Mai eine der weltweit ersten Präsentationen des nächsten "GTA" statt.

Welch ein Kontrast zu den überfüllten, engen Straßenschluchten New Yorks: Als wir die Räume von Rockstar Games betreten, weht uns ein kühler Klimaanlage-Wind entgegen und Spielautomaten wie "Galaga" und "Ms. Pac-Man" verbreiten angenehme Atmosphäre. Nach der Begrüßung durch die Studio-Manager steigt die Anspannung: Wir nehmen in einem kleinen Büro Platz und warten auf die Präsentation.

Das Ganze soll in vier Schritten geschehen: Erst erläutert Rockstar-Boss Terry Donovan die Grundzüge von "San Andreas": Was ist neu? Worauf sind die Entwickler besonders stolz? Was macht das Projekt so



games ➔ titelstory



➔ Auf der Straße: Euer Held CJ kaut lässig Kaugummi und pöbelt die Gegner-Gang an.



➔ East Los Santos: Zeichnungstiefe und Texturierung der Szenerie sind nun deutlich besser. Es gibt weniger störende Pop-ups, Häuserfassaden sind von weitem erkennbar.

außergewöhnlich? Weiter geht's mit der voll spielbaren Alpha-Version. Hier zeigt man uns, wie sehr sich der neueste Teil von "Vice City (dt.)" unterscheidet, welche Effekte hinzukommen und wie der Einstieg aussieht. Und dann der Höhepunkt: Zwei komplette Missionen und viele Erkundungen innerhalb der ersten Stadt, Los Santos, zeigen, wie weit die Entwicklung fortgeschritten ist – und wie viel Pfeffer in den Action-Szenen steckt.

Als krönenden Abschluss befragen wir Beteiligte zu vielen weiteren Details des Spiels und interviewen mit Leslie Benzies einen der kreativen Köpfe. Puuh, eine ganze Menge, nicht wahr? Fangen wir also am besten gleich an – seid ihr bereit?

"Ein Schlag ins Wasser"

Terry Donovan, Boss von Rockstar, ist ein Freund klarer Worte. Sein Ausspruch bezieht sich auf die Vorstellung von "GTA 3" auf der E3 2001. Im Messetrubel damals hatte eigentlich keiner der hektisch vorbeie-



➔ Terry Donovan zeigte OPM2 die Neuerungen von "San Andreas".

lenden Journalisten hinter die unspektakuläre Grafik-Fassade geblickt und die immense Spiel-tiefe erkannt. "Das passiert uns nicht noch einmal. Deshalb haben wir euch, das deutsche OPM2, als einziges Magazin hierher eingeladen. Ihr seht jetzt gleich mehr von 'San Andreas' als irgendein Journalist bisher gesehen hat. Wir zeigen euch, was wir neu gemacht und was wir verbessert haben.

Denn wir bekamen seit 'Vice City (dt.)' jede Menge Lob, aber auch Kritik zu hören."

Klingt gut. Rockstar hatte genügend Zeit, das Feedback umzusetzen. Nehmen wir

das Ziel- und Kamerasystem. Terry gibt offen zu, dass dies der größte Schwachpunkt war. Deshalb wurde jetzt ein komplett neues, einfach zu bedienendes System eingebaut. Auch das haben wir bereits gesehen.

Die Kamera zoomt jetzt auf Knopfdruck direkt hinter den Charakter und man peilt mit dem Analog-Stick seine Gegner an – wenn's mal schnell gehen muss, nutzt man die automatische Zielhilfe und feuert damit aus allen Rohren, ohne dabei die Übersicht zu verlieren. Auch der beliebte "Strafing"-Seitwärtsschritt erhöht den Reiz der zahlreichen Feuergefechte – und schließlich ist die Anzahl der Guns auch bei "San Andreas" nicht kleiner geworden. Im Gegenteil. ➔

Charaktere

Die Stars von "San Andreas" im Detail

Wer ist wer im Gangland von Los Santos? Hier zeigen wir euch die Protagonisten im Detail.

Als CJ (das seid ihr) in Los Santos ankommt, gibt's erst mal ein herzliches "Hallo" von Bruder Sweet Johnson. Gleich danach macht ihr mit den beiden Kumpels von Sweet

Bekanntheit: Smoke und Ryder sind seine besten Freunde und setzen die Interessen der Orange Grove Families knallhart durch. Klar, dass die beiden beim ersten Großeinsatz, einem Drive-by-Shooting aus dem fahrenden Auto mit von der Partie sind.



➔ Die Gang legt los: CJ sitzt am Steuer, neben ihm Smoke mit Maschinenpistole. Hinten lauern Ryder (rechts) und CJs Bruder Sweet Johnson mit geladenen Waffen auf die Ballas-Gang.



📍 **Nächtlicher Ausflug:** CJ und ein Gang-Kumpel brechen in Häuser ein, wenn sie Geld brauchen. Beachtet die effektvolle Beleuchtung!



📍 **Echtzeit-Schattenwurf im Friseursalon von Reece:** Um Eindruck zu machen, lässt ihr CJ einen modischen Haarschnitt verpassen.

Lag zwischen Teil 3 und "Vice City (dt.)" gerade mal ein Jahr Entwicklungszeit, hatten die Macher jetzt fast doppelt so lange Zeit, an vielen solchen Details zu basteln. "Wir wollen besser werden, und dabei helfen uns die Fans", bedankt sich Terry bei den "GTA"-Spielern auf der ganzen Welt.

Staat statt Stadt

Einfach eine neue Stadt zu bauen, war von Anfang an nicht geplant. "Den Schritt von 2D auf 3D kann man nur einmal machen, dann ist der Überraschungs- und Wow-Effekt verbraucht", so Terry. "Und weil wir ahnten, wie viele andere Entwickler die

"GTA"-Spielmechanik verwenden würden, gingen wir einen großen Schritt weiter und bauten einen Bundesstaat". "Stimmt", denken wir uns: "True Crime" nimmt die "GTA"-Idee ebenso auf wie das neue "Spider-Man"-Spiel, Sonys "Jak 2" oder Ataris "Driver 3". Als vor einigen Wochen jedoch die "San Andreas"-Bombe platzte, waren alle erneut überrascht: Gleich drei Städte in einem Spiel – das reicht zu einem erneuten "Wow". "Die drei Städte sind nicht alles, wir verbinden die Metropolen mit Highways, und dazwischen liegen echte Landstriche mit Dörfern, Hügeln und Pflanzen. Teile der Missionen laufen in freier Natur ab."

Die Realisierung solch ehrgeiziger Pläne klappt natürlich nur mit den richtigen Mitarbeitern. Und da hat Rockstar North im schottischen Edinburgh echte Veteranen am Werk: "Viele Köpfe der Kernmannschaft sind seit 'GTA 3' mit dabei", so Terry stolz: "Die Jungs wissen es zu schätzen, Teil einer ganz besonderen Erfolgsgeschichte zu sein, und sie haben das Know-how, die ehrgeizigen Ideen auch umzusetzen."

Terry spricht von dreifacher Spielzeit, dreifacher Menge an lizenzierte Musik in den Radiostationen und – Premiere auf der PS2 – von einer doppelschichtigen DVD. Dieses Medium ist notwendig, um die riesigen Datenmengen unterzubringen.

Stilfragen

Realitätsanspruch ist bei der Konstruktion des Staates San Andreas allerdings ein untergeordneter Punkt. Obwohl die drei Städte Los Santos, Las Venturra und San Fierro an die kalifornischen Metropolen Los Angeles, San Francisco und Las Vegas angelehnt sind, will man keinen "plumpen Nachbau" echter Städte. "Die Architektur



📍 **Cruising the streets:** CJ und ein Kumpel der Orange Grove Families patrouillieren in den Straßen. Mächtig lässig, wie der Beifahrer seinen Arm auf die Tür legt!



📍 **Während CJ Pizza holt, raucht Ryder erst mal eine, um sich die Zeit zu vertreiben.**



📍 Hunger! CJ betritt wahlweise auf Hochglanz polierte Pizzabuden oder Burger-Läden, um Futter zu besorgen. Achtet auf eure Fitness!



📍 CJ mit zwei Gang-Mitgliedern: Deutlich besser animiert schleicht er voran, um sich in eine gute Schussposition zu bringen.

von San Andreas ist klar auf packendes Gameplay ausgerichtet. Wir realisieren ein gigantisches Spielgebiet, aber die echten Distanzen Kaliforniens wären ermüdend. Die Dichte der Spielumgebung ist entscheidend, es muss auch was geboten sein", meint Terry und fügt an, dass "GTA" durch seine bewusst comicartige Gestaltung schon immer eine ganz eigenwillige Interpretation der Realität dargestellt habe.

Es sei wie ein satirischer Filter, durch den man die Welt im typischen "GTA"-Stil sehen könne: Alles sei bunter, härter, absurder und zynischer als in der Realität. Und genau dieser Filter mache auch die Welt von "San Andreas" unverwechselbar zu einem Teil der Serie. Die Artworks zum Spiel entsprechen dem: Einerseits weisen sie neue Farben und einen neuen Grundtenor auf, andererseits scheinen sie mit ihren cartoonhaften, überzeichneten Posen merkwürdig bekannt – der typische "GTA"-Style eben.



📍 So sieht der (gut versteckte) Eingang zu den New Yorker Rockstar-Büros aus.

Schäbig, edel oder sportlich?

Neben der erweiterten Spielumgebung gibt es noch zwei große Veränderungen. Zum einen führt Mr. Donovan die "realen Konsequenzen" bei der Entwicklung des Hauptdarstellers Carl Johnson an: Wir überwachen die Aktionen des Spielers in vielfacher Hinsicht. Jeder "San Andreas"-Freak wird einen unverwechselbaren Darsteller haben." Verstanden? Ihr formt CJ nach euren persönlichen Wünschen: Ihr geht mit ihm zum Friseur und verpasst ihm einen hippen Haarschnitt. Ihr führt ihn zum Essen aus und erlebt am Bauchumfang die durchschlagende Wirkung U.S.-amerikanischer "Supersize"-Menüs. Ihr schaut beim Klammottenladen eurer Wahl vorbei und macht mit edlem Zwirn einen auf dicke Hose. Ihr übt regelmäßig auf dem Schießplatz mit automatischen Waffen und CJ wird zum Meister- ➔

Drei Städte

Eine riesengroße Welt voller Sex and Crime

Wenn ihr auf die Select-Taste drückt, um euch innerhalb einer Mission zu orientieren, werdet ihr zunächst erschrecken. Denn statt der gewohnten Stadtkarte erblickt ihr den gesamten Bundesstaat San Andreas mit allen drei Städten und dem kompletten Highway-Netz.

Leider konnten wir von der Karte keinen Screenshot machen, deshalb haben wir den Staat für euch im Grafikprogramm grob nachgebaut – so wie rechts im Bild sieht

er aus, wobei zwischen den Metropolen auch noch viele landschaftliche Details der Entdeckung harren. Unser Eindruck: Die Größe des Spielgebiets schlägt alles bisher da gewesene um Längen.

Nicht vergessen: Alles was ihr auf der Karte seht, ist befahrbar und jede Stadt soll etwa so groß sein wie Vice City. Am besten, ihr schlaft schon mal vor – ab Oktober erwarten euch nämlich garantiert schlaflose Nächte.





📍 Eben hat CJ auf seiner ersten Fahrt durch Downtown Los Angeles...ähem, Los Santos natürlich, das Convention Center entdeckt.



📍 Das kommt von der Vorliebe für "Tuff Nut"-Donuts: CJ hat ordentlich Speck angesetzt und kann einige Aufträge nun nicht mehr annehmen.

schützen. Ihr verbessert die Fahrkünste durch exzessive Fahreinlagen. Ihr lernt schwimmen und nutzt diese Fähigkeit in bestimmten Aufträgen auch aus. Ihr schnappt euch ein paar Kumpels und zieht ein Ding zusammen durch, damit's leichter wird. Und so weiter und so fort.

Viele dieser Spielerfähigkeiten zeigt euch das Spiel in nackten Zahlen, die meisten jedoch bleiben euch verborgen und ihr erlebt nur deren Auswirkungen. Bei Vice City (dt.) konnte Tommy (Vercetti) ausdauernder laufen, je öfter man mit ihm gesprintet ist. Das war's. Jetzt ist jeder CJ das Resultat seines eigenen Lebensstils und wird von seiner

Umwelt auch so wahrgenommen. Und wer uncool ist, muss sich auch das Gespött der Passanten gefallen lassen", so Terry über die Welt von "San Andreas".

Komplexe Welt

Die zweite große Veränderung findet sich im grundsätzlichen Spieldesign. Terry Donovan sagt dazu: "Früher gab es nur zwei Zustände im Spiel: Du bist in einer Mission und erfüllst eine Aufgabe, oder du bist gerade nicht in einer Mission und machst irgendwas zum Spaß. Jetzt nähern wir diese beiden Zustände an: Du bist in einer Mission, kannst aber trotzdem andere Sachen neben-

her erledigen." Was das bedeutet, erleben wir später, als CJ zwar in eine Mission eintritt, sich aber vorher noch beim Friseur schick macht und sich unterwegs zur Stärkung eine Pizza holt. Da allerdings geht einiges schief.

Während ihr euch vom Angestellten einige Menüvorschläge zeigen lasst, stürmt eine bewaffnete Gang in den blitzblank polierten Laden und fordert die Tageseinnahmen. CJ steht daneben und staunt nicht schlecht, als der Mann hinter der Theke sich eine PumpGun schnappt und die Ganoven damit in die Flucht schlägt. Kaum fliehen die Jungs mit quietschenden Reifen, kann CJ seine Menüauswahl fortsetzen.

Terry meint dazu: "Fans der Serie finden in unserer Welt jede Menge Referenzen an bisherige Episoden – bekannte Namen, witzige Details, den typischen Humor. Damit belohnen wir treue Freaks und schaffen eine noch intensivere Welt.

Grafik-Granate?

Um gleich mal Klartext zu sprechen: Optisch markiert "San Andreas" keinen



📍 Ärger in der Ballas-Gegend: Sobald CJ den Wagen stoppt, versuchen die Mitglieder dieser fremden Gang, die Jungs aus dem Auto zu zerren. Schnell weg hier!



📍 Nix zu tun? Kein Problem: Hier übt CJ mit Smoke Körbe werfen – das macht fit.



📍 "Ich halt' mal kurz an hier": CJ stoppt den Wagen bei "Well Stacked"-Pizza. Im Hintergrund erkennt man Kunden, die den Laden verlassen.



📍 Pech: Der "Ghettobird"-Heli hat CJ beim Bruch entdeckt und startet mit seinem Suchscheinwerfer die Verfolgung.

Quantensprung gegenüber den bisherigen Teilen der Serie. Das hat aber angesichts der gleich gebliebenen technischen Plattform auch niemand ernsthaft erwarten können. Als wir aber ins Nebenzimmer wechseln und die Rockstar-Leute die PS2 anwerfen, fühlen wir uns trotzdem von der Fülle von Detailverbesserungen mitgerissen.

Ja, es gibt Grafikaufbau am Horizont, der ist aber jetzt um etwa einen Kilometer weiter in die Ferne gerückt. Nein, das Spiel läuft nicht komplett flüssig, aber erst bei vier bis fünf Fahrzeugen und etwa acht Personen auf dem Bild wird es störend. Nein, die Autos sind immer noch nicht so detailliert wie bei

"Gran Turismo 4", aber sie verdrecken bei längeren Fahrten, man kann durch die Fensterscheiben die Insassen erkennen und es gibt erheblich mehr Lichtreflexionen auf dem Autolack.

"Vice City" war gestern: Alles sieht jetzt einfach eine ganze Ecke schicker aus in der Welt von "San Andreas". Die Sonne funkelt abends über den Dächern der Ganglands und wirft beeindruckende Schatten auf den Asphalt (und in diesen Schatten versteckt sich CJ abends wie "Splinter Cell"-Star Sam Fisher!), Homies lümmeln an Zäunen und nehmen sich arglose Passanten vor, ➔

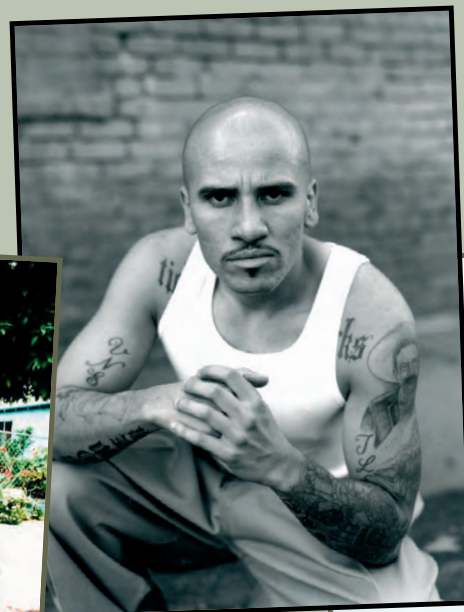


📍 "Lebend kriegst du mich nie!": CJ macht sich zum Gefecht mit dem Copter bereit!

Recherche in Los Angeles

Damit die Atmosphäre im Spiel auch passend 'rüberkommt, studierten die Entwickler jede Menge Fotos der echten Gang-Szene in Los Angeles. Dafür knipste sich der bekannte Fotograf Estevan Oriol durch Gebiete, in denen man als Tourist besser nicht vorbeischaut. Das Resultat: Kernige Typen, harte Bilder.

EstevanOriol.com courtesy of "Ink the Book"



Gangland



📍 Jetzt gibt's Ärger: Der Ghetto-Bird verfolgt CJ und hält ihn in seinem Scheinwerferkegel. Der Detailgrad ist enorm!



📍 Wheelie: Bei euren ersten Erkundungsfahrten in Los Santos lernt ihr schnell die ausgefeilte Fahrphysik der vielen Vehikel kennen.

Straßenkreuzer tuckern lässig vorbei und gelegentlich fallen Schüsse – ist halt eine unsichere Gegend, in der Carl Johnson gelandet ist. Und damit sind wir auch schon mittendrin in der Präsentation des Spiels!

San Andreas startet hier!

Carl Johnson hat gerade fünf harte Jahre in Liberty City hinter sich. Jetzt stehen wir am Anfang der neunziger Jahre und CJ kommt in Los Santos an. Weil er 1. kein Geld hat und 2. zu seiner Familie muss, schlendert er zu einem Fahrrad und strampelt los. Die baufälligen Hütten, die mit Passanten belebte Szenerie und die exotischen Fahrzeuge laden zu

einer Pause ein und so stoppt CJ auf einer Brücke, um sich einen kleinen Überblick zu verschaffen: Flachbauten, soweit das Auge reicht, Geheue, weil unser Bike den Weg versperrt, und...hoppla, ein Überfall: Wir drehen uns mit Hilfe des rechten Analog-Sticks um und beobachten, wie zwei Ganoven ein Auto stoppen.

Mit vorgehaltener Waffe zieht ein Schurke den sich heftig wehrenden Fahrer heraus und exekutiert ihn. Schon schlagen die Türen und die Jungs flitzen davon. "Die Welt von Los Santos ist ein hartes Pflaster", meint dazu einer der Vorführer trocken.

Und während CJ zum Familientreffen mit der Gang seines Bruders radelt, sehen wir uns die Bildanzeigen an: Fahndungsanzeige mit Sternen, kreisrunde Übersichtskarte links unten, Punktzähler – das alles kennen wir schon aus "GTA 3" und genießen das Hier-kenne-ich-mich-aus-Gefühl. Auch die anlaufende Zwischensequenz, in der sich CJ mit seinem Bruder und seiner Gang bekannt macht, ist von gewohnt guter Qualität – vom pffiffig-professionellen Charme der Dialoge ganz zu schweigen. "Die Synchro ist noch

nicht komplett", meint einer der Produzenten. Wir schmunzeln über die typisch coolen Gang-Sprüche der Protagonisten, da meint einer der Vorführer: "Damit das alles glaubwürdig ist, haben wir in LA und anderen Städten recherchiert". Merkt man. Dann geht's los mit der Live-Präsentation von zwei kompletten Missionen – die stellen wir euch auf den folgenden Seiten vor.

➔ CHRISTIAN BLENDL

PS2 Vorschau

GTA: SAN ANDREAS

SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Take 2
ENTWICKLER	Rockstar North
ERSCHEINT	Oktober 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
EINSCHÄTZUNG	5/5

Da kommt was ganz Großes auf uns zu: "San Andreas" versprüht Witz, Charme und unglaublich viel Spaß!

Ablehnung



"Das will ich spielen!"

Also gut, ich gebe ja zu: Irgendwie war ich skeptisch, ob "San Andreas" wirklich genug neue Elemente hat, um mich zu beeindrucken. Und es gab schon oft Hersteller, die viel versprochen, aber letztlich wenig gehalten haben. Aber was ich dann live an Hand der Vorabversion gesehen habe, begeisterte mich restlos: Nicht nur, dass man konsequent an den Schwächen der Vorgänger gearbeitet hat und

mit dem neuen Zielsystem, den Rollenspiel-Elementen und dem wirklich gigantischen Staat San Andreas jede Menge Innovationen realisiert hat. Vor allem die typische "GTA"-Stimmung sorgt für eine unbändige Lust auf mehr. Es ist beinahe wie mit einer Lieblingsserie im TV, die zwei Jahre lang abgesetzt war und jetzt mit neuen Folgen wieder anläuft. Und die jetzt in jeder Hinsicht noch mehr Spaß verspricht.

Ich jedenfalls kann es kaum erwarten, bis "San Andreas" fertig ist. Donnerwetter, Rockstar: Das Ding wird richtig fett!

Interview



Leslie Benzies,
President von Rockstar North
und Produzent des Spiels

Hallo Leslie, wie kommt ihr auf die Ideen für die "GTA"-Spiele?

Leslie: Da gibt es eine große, engagierte Gruppe von Leuten, die uns Input geben. Das ist ein faszinierender Prozess, bei dem wir manchmal Jahre im Voraus über Sachen sprechen, die dann später von uns umgesetzt werden!

Und wer entscheidet, welche Ideen umgesetzt und welche verworfen werden?

Leslie: Das ganze Team in Schottland und New York plant das Spieldesign. Dabei arbeiten wir eng zusammen und besprechen, welche Aspekte wir einbauen möchten. Ganz egal wer es ist: Wenn jemand eine coole Idee hat, dann sehen wir zu, dass die auch den Weg ins Spiel findet!

Wie kam es zur Idee mit dem "Staat"?

Leslie: Wir wollen natürlich alles immer größer und besser machen, insofern war das der nächste logische Schritt für uns.

Wie viele Mitarbeiter schreiben denn an der Story? Und wie arbeiten diese Leute mit den Programmierern zusammen, die das Ganze dann umsetzen?

Leslie: Eigentlich arbeitet das ganze "Kernteam" mehr oder weniger an der Story mit. Die Hauptarbeit wird jedoch von Dan Houser ("Vice President Creative" bei Rockstar), James Worrall und DJ Pooh erledigt – jeder trägt seinen Teil bei.

Die Zusammenarbeit läuft beidseitig: Mal geben die Programmierer, mal die Storyschreiber die Richtung vor. Eine Mission wie "Drive-By" etwa erfordert jede Menge Programmcode für Künstliche Intelligenz: Die Story verlangt wild balgende Gauner, das müssen die Programmierer realisieren. Dann gibt es aber auch Missionen, wo wir die Story quasi um die neuen Spielelemente herum stricken – etwa um Fahrräder: Die Pro-

"Der nächste logische Schritt!"

grammierer haben die Physik für die Räder bereits entwickelt, und die Storyschreiber bauen das dann sinnvoll in die Handlung ein.

Es gibt drei ganze Städte im Spiel. Muss man während einer Mission auch mal die Stadt wechseln?

Leslie: Du musst die ganze Landkarte nutzen, um das Spiel zu beenden. Es hängt von dir ab, wann du in eine andere Stadt wechselst – in allen dreien gibt es ständig interessante Dinge zu erledigen.

Und was gibt die Landschaft zwischen den Städten her?

Leslie: Da gibt es vielfältige, großflächige, hügelige Natur, die randvoll ist mit eigenständigen Charakteren und Spielelementen! Natürlich finden da auch zum Umfeld passende Aufträge statt.

Lass' uns ein bisschen über die Technik sprechen. Zielt ihr auf möglichst flotte Grafik ab, oder sollen es möglichst viele schöne Effekte sein? Was hat Priorität?

Leslie: Also flüssige Grafik hat immer Vorrang! Es ist für uns schwer abzuschätzen, wie viele Fußgänger oder Autos in einzelnen Szenen auf dem

fernweg grob dargestellt wird und erst beim Näherkommen detaillierter gezeichnet wird, etwa mit feineren Texturen.

Bei "San Andreas" benutzen wir ein hierarchisches System, das nicht nur einzelne Objekte, sondern auch Gruppen berücksichtigt und mehrstufig darstellt. Zum Beispiel eine Baumgruppe: Die reduzieren wir auf ein einziges, einfaches Objekt – das man schon von weitem erkennt und das nicht durch Pop-up erscheint.

Wie beeinflussen die jetzt eingesetzten Motion-Capturing-Aufnahmen die Grafik?

Leslie: Wir haben ein richtig großes Studio, und wir nehmen jetzt größere und erheblich komplexere Szenen auf. Wir können bis zu acht Personen aufnehmen, was sehr viel ausgefeiltere Gruppen-Animationen ermöglicht.

Im Unterschied zu Filmdrehn können wir im Nachhinein den optimalen Kamerawinkel für eine Szene festlegen, weil alle Daten in drei Dimensionen vorliegen.

Wir haben gerade die aufregende Mission mit der Polizeiverfolgung bei "Reuniting the families" erlebt: Beeindruckend! Wie viele solcher Missionen baut ihr im Spiel ein, und wie aufwändig ist die Entwicklung?

Leslie: Ihr dürft euch auf eine aufregende Mischung aus verschiedenen Missionstypen freuen, die eine echte Steigerung zu den bisherigen "GTA"-Spielen darstellen. Die von dir angesprochenen gescripteten Missionen benötigen etwa drei bis vier Mal so viel Entwicklungsaufwand wie gewöhnliche Aufträge, bei denen man einfach so in den Städten unterwegs ist. Denn dafür müssen eigens jede Menge Animationen und Code erstellt werden.

Ihr sprecht bei der Entwicklung von "San Andreas" vom "Hollywood-Ansatz". Was meint ihr damit genau?

Leslie: Vor allen Dingen soll sich der Spieler fühlen wie in seinem eigenen Film. Dazu tragen die coolen Stunts bei, die er dank optimaler Kameraführung ausführen kann. Dabei nutzen wir ausgefeilte Storyboards, viele Grafikeffekte und Motion-Capturing.

Ihr benutzt jetzt eine doppelschichtige DVD-9. Warum ist das erforderlich? Wird das neue Spiel mehr Grafik- oder mehr Sounddaten aufweisen als die bisherigen?

Leslie: Beides. Bei "Vice City (dt.)" haben wir eine Single-Layer-DVD mit 4,7 Gigabyte benutzt. Für "San Andreas" mussten wir neue Kompressionsverfahren ausarbeiten. Nur so bekommen wir das Spiel überhaupt auf einer doppelschichtigen DVD unter.

Leslie, vielen Dank für dieses Interview!

"Checkpoints gibt es nicht – wohl aber einen dynamischen Schwierigkeitsgrad."

Schirm sind, deshalb ist es so schwer, bei einem Spiel wie "GTA" die Bildrate konstant zu halten. Schließlich kann jemand in einer komplexen Mission eine massive Polizeiarmada auf den Plan rufen, was die Bildrate beeinträchtigt. Doch wir werden 30 Bilder pro Sekunde schaffen.

Die Sichtweite ist jetzt viel größer...

Leslie: Unsere Programmierer haben die Renderware-Zeichenroutinen (Programmier-Werkzeug, Anm. d. Red.) neu geschrieben und die Engine optimiert. Dabei komprimieren wir die Geometrie (Gebäude, Straßenzüge etc., Anm. d. Red.), um detaillierte Modelle im Speicher zu halten.

Außerdem generieren wir viele Gittermodelle prozedural (eine Methode, um Gebäude erst während des Spielens auf dem Spielfeld zu platzieren, Anm. d. Red.), statt die Modelle aufwändig im Speicher zu halten. Der Prozessor berechnet also die Gebäude oder Bäume anhand von Vorgaben erst während des Spiels.

Sind denn die Fassaden der Gebäude von Hand gezeichnet oder gescannte Fotos?

Leslie: Wir benutzen beides.

In der Präsentation wurde das Level-of-Detail-System erwähnt. Kannst du das beschreiben?

Leslie: Klar. "Level of Detail" bedeutet, dass ein Objekt (Bäume oder ähnliches) bei großer Ent-

San Andreas – Mission 1

Drive-by

PlayStation 2
EXklusiv

Seid ihr bereit für die erste "San Andreas"-Mission?
OPM2 zeigt euch Schritt für Schritt, was abgeht.

Es gibt Ärger in Orange Grove, einem berüchtigten Gang-Viertel von Los Santos. Die Ballas Gang respektiert ihre Grenzen nicht, und das ist dem Chef der Orange Grove Families, Sweet Johnson, ein Dorn im Auge. Sweets Bruder CJ ist eben aus Liberty City zurückgekehrt und kommt als Verstärkung gerade recht. In mehreren Zwischensequenzen planen die beiden zusammen mit Smoke und Ryder einen Überfall auf das Gebiet der Ballas-Leute. Damit die Sache schnell über die Bühne geht, soll alles vom Auto aus abgewickelt werden.

Wer macht was? Diese Frage ist schnell geklärt. CJ ist noch recht unerfahren im Umgang mit Bleispritzen (das ändert sich im Laufe des Spiels), und so soll er als Fluchtfahrer die Jungs schnell rein und noch schneller rausbringen. Gesagt, getan.

Doch läuft die Sache furchtbar schief und es wird echt brenzlich. Nicht nur, dass die Ballas-Gang jede Menge Wachposten an ihrer Hood postiert hat, zu allem Überfluss patrouilliert auch noch die Polizei in den Straßen und kriegt viel zu schnell Wind von der Sache. Es entspinnt sich eine wahnwitzige Verfolgungsjagd.

Der Fluchtfahrer

Ihr steuert in dieser Mission lediglich das Gang-Mobil. Eure drei Mitfahrer hingegen strecken die Arme aus den Fenstern und nehmen eigenständig aus allen nur möglichen Winkeln feindliche Gangster, Cops und Streifenwagen aufs Korn. Dazu werdet ihr mit abgefahrenen Dialogfetzen beschallt, die Jungs im Wagen laden andauernd ihre

Waffen nach und bellen sich kurze Kommandos zu. Das Chaos auf den überfüllten Straßen erreicht indes apokalyptische Ausmaße: Autowracks gehen im Stakkato der Feuerstöße in Flammen auf, Menschen werden von Kugeln durchsiebt und fallen in sich zusammen, dazu heulen Polizeisirenen und ihr versucht verzweifelt, euch den Fluchtweg durch das Inferno zu rammen.

Erreicht ihr nach der Jagd das rettende Gebiet der Orange Grove Gang, lackiert ihr die Karre bei "Pay & Spray" um. Damit verschwinden die angesammelten Fahndungsterne – und die Mission ist erfolgreich beendet.

SCHON
GESPIELT:
ZWEI
MISSIONEN
KOMPLETT
ERKLÄRT





1 Konfrontation: CJ macht Bekanntschaft mit den unfreundlichen Jungs der Ballas-Gang. Dieses Bild zeigt die unterschiedlichen Klamottenstile und Typen der einzelnen Hoods – in Kürze wird CJ diesen Typen wieder begegnen, dann allerdings sitzt er im Auto...



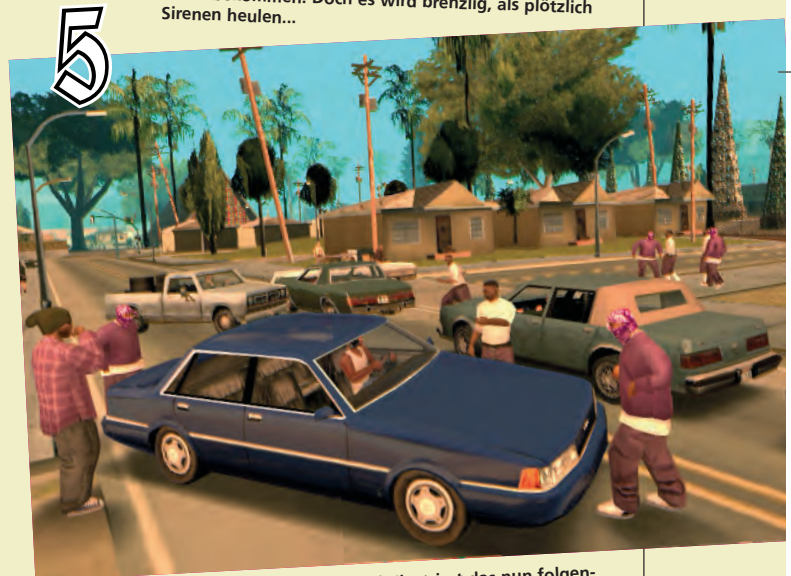
2 Carls Bruder Sweet lädt in einer Zwischensequenz seine Uzi-Maschinenpistole durch und bespricht letzte Details mit seinen Kumpels. Er ist fest entschlossen, seinen Gegnern eine Lektion zu erteilen. Die soll niemand so schnell wieder vergessen. Los geht's!



3 Ohne euer Zutun strecken die Jungs ihre MPs aus dem Auto, lehnen sich aus den Fenstern und ballern, was das Zeug hält. Ihr steuert durch die Hood und sorgt dafür, dass die Schützen genügend Ziele vor die Flinte bekommen. Doch es wird brenzlich, als plötzlich Sirenen heulen...



4 Im Vorbeifahren entdecken die Insassen einen Pulk feindlicher Gangster. Sweet und Smoke wechseln plötzlich die Schussrichtung, lehnen sich aufs Fahrzeugdach und feuern mit Ryder eine Breitseite in die Menge. Was dabei passiert, könnt ihr euch sicher denken...



5 Dieses Bild (aus einer ähnlichen Mission) illustriert das nun folgende Chaos. Ein halbes Dutzend Autos macht die Kreuzung dicht. Und jetzt stellt euch noch dazu ein Feuergefecht vor. Euer Job ist es, die Gang heil da raus zu bringen, bevor der Energiebalken des Autos (hier noch nicht zu sehen) zur Neige geht.

Live-Eindruck

SPIELABLAUF



Wahnsinn, was hier abgeht: Während in den einleitenden Dialogszenen noch der typische Humor der Serie vorherrscht, wird die Action recht schnell zu einem kaum steigerbaren Chaos. Die Inszenierung ist dabei recht brutal, der Body-Count, also der Zähler für getötete Gang-Leute, klettert auf mehrere Dutzend.

Bemerkenswert sind vor allem die völlig eigenständig balierenden Fahrzeuginsassen: Je nach Position des Wagens seht ihr aus allen möglichen Ecken der Seitenfenster die Uzis auftauchen, im gleichen Augenblick noch knallen die Schüsse und mähen Gegner nieder. Heftig!

GRAFIK

Donnerwetter: Die Szenerie läuft förmlich über vor Zivilisten, heftig schießenden Gangs und Polizeifahrzeugen. Dabei geht die Technik allerdings auch spürbar in die Knie – als wir von der mit Autowracks völlig verstopften Kreuzung flüchten können, wird die Grafik wieder spürbar flotter.

Da man in dieser Mission jedoch nicht selbst zielen muss, scheint sich das nicht allzu negativ auf die Steuerung auszuwirken. Davon abgesehen: Dank einer Vielzahl von Spezialeffekten wie Lackspiegelungen, Echtzeitschatten und Patroneneinschlägen sowie der unglaublichen Masse an bewegten Objekten sieht das Ganze äußerst imposant aus.

San Andreas – Mission 2

Reuniting the families

Diese Mission ist ein Beispiel für eine "Multi-Stage"-Aufgabe: Im Stil eines Actionfilms erwarten euch haarsträubende Aufgaben.

CJ hat seine Bewährungsprobe in der Orange-Grove-Families-Truppe erfolgreich bestanden – doch es gibt neuen Ärger. Dabei fängt die Sache harmlos an: CJ und Sweet sollen zum abgelegenen St.-Brutus-Motel kommen, dort findet angeblich eine Verbrüderung abtrünniger Gangs statt.

Doch das Ganze entpuppt sich als Falle: Als die beiden dort ankommen, werden sie bereits von SWAT-Spezialeinheiten erwartet. In einem zähen Feuergefecht kämpft ihr euch durch die einzelnen Räume, um Sweet wiederzufinden, von dem ihr im Chaos getrennt worden seid. Das neue Kampf- und Zielsystem ermöglicht dabei effektive Deckungs- und Seitwärtsschritt-Manöver – eine enorme Verbesserung.

Luftangriff & Flucht

Doch weiter in der Mission: Als ihr glücklich das Gebäudedach erreicht habt, wähnt ihr euch in Sicherheit – weit gefehlt. Ihr hört ein Brummen und siehe da, schon greift ein Polizeihelikopter an. Aufgeben? Niemals! CJ nimmt den Heli mit der Zielautomatik ins Visier und pumpt ihm alles Blei entgegen, das sein Gewehr hergibt, während er gleichzeitig den Salven aus der Luft ausweicht.

Nach wenigen Treffern stürzt das Ding in einem Feuerball auf den Hof. Plötzlich ruft Sweet nach euch: Er hat ein intaktes Fahrzeug gefunden. In einer Zwischensequenz hechtet ihr zu ihm und flüchtet mit qualmenden Reifen. Doch euer Feind gibt nicht auf: Per Funk zieht das LSPD (Los Santos Police Department) alle verfügbaren Cops zusammen und hetzt sie auf euch.

Jetzt beginnt eine unglaubliche Verfolgungsjagd, bei der ihr nicht das Fahrzeug steuert, sondern mit einer MP auf die Polizeifahrzeuge ballert. Sweet schreit euch über quietschende Reifen und das Sirenengeheul hinweg zu, wo die nächste Gefahr lauert: Vorne, links rechts, hinten: Tack, tack, tack hämmern eure Kugeln auf Motorräder und Streifenwagen, die unter dem Beschuss hilflos in Häuser krachen oder Hollywood-typisch in Flammen aufgehen. Besonders Spektakuläres zeigt euch das Spiel in Zeitlupe, etwa Sprünge durch Werbeplakate oder über Brückengeländer. Nach mehreren Minuten erstklassig inszenierter Mega-Action gelingt es, die Cops abzuhängen – Mission erfüllt!



1 Vor dem Motel: Ryder, Smoke und CJ werden unruhig, als Sweet nicht vom Familientreffen zurückkommt. Sie entscheiden sich einzugreifen und wollen im Motel St. Brutus nach dem Rechten sehen.





2

ⓘ Eine Falle – jeder kämpft für sich! CJ pirscht sich gegen heftigen Widerstand der SWAT-Teams vor, um Sweet zu suchen. Er nimmt Deckung in den Türrahmen und schaltet die Gegner mit dem Zielsystem aus – so gelingen Treffer ohne langes Anvisieren!



3

ⓘ Verdammt! Als CJ das Dach des Motels erreicht, taucht in einer Zwischensequenz dieser Polizeihubschrauber auf. Die Besatzung fordert CJ zur Kapitulation auf – doch sie haben die Rechnung ohne eure Feuerkraft gemacht.



4

ⓘ Ein heftiges Feuergefecht entbrennt, in dessen Verlauf CJ etliche Volltreffer mit seiner Pumpgun landet. Erst raucht der Copter, dann stürzt er brennend zu Boden und explodiert vor dem Motel-Parkplatz. CJ hetzt jetzt zu Sweet ins Fluchtauto.



5

ⓘ Die Polizei macht mobil: Diese Szene aus einer Zwischensequenz zeigt euch, mit welcher wichtigen Angelegenheiten die Cops beschäftigt sind. Egal, die Donut-Zuckerkringel fliegen in hohem Bogen davon und die Polizisten heften sich mit heulenden Sirenen an eure Fersen.



6

ⓘ Per Zielkreuz ballert ihr auf die von allen Seiten anstürmenden Einheiten. Dabei richtet ihr Sachschäden an, wie sonst nur ein mittleres Erdbeben. Gegen Ende krallt sich ein Cop am Fluchtwagen fest: Ihr ballert ihn vom Kofferraum weg – er purzelt auf den Asphalt, die nachfolgenden Streifenwagen können nicht mehr ausweichen...

Live-Eindruck

SPIELABLAUF



In dieser einen Mission stecken so viele spannenden Aufgaben, dass der Platz auf dieser Doppelseite kaum ausreicht, sie zu beschreiben. Sehr gut gefallen uns neben der Abwechslung das neue Zielsystem, die super flapsigen Filmsequenzen und die fast schon satirische Action: Kaum ein Hollywood-Klischee bleibt außen vor, wenn die Donut-süchtigen Motorrad-Cops sich wie einst der T-1000-Flüssigmetall-Terminator an den Kofferraum hängen, oder wenn ihr die aberwitzige Zerstörungsgorgie verkeilter Streifenwagen hinter euch beobachtet – "Blues Brothers" lässt grüßen. Klasse!

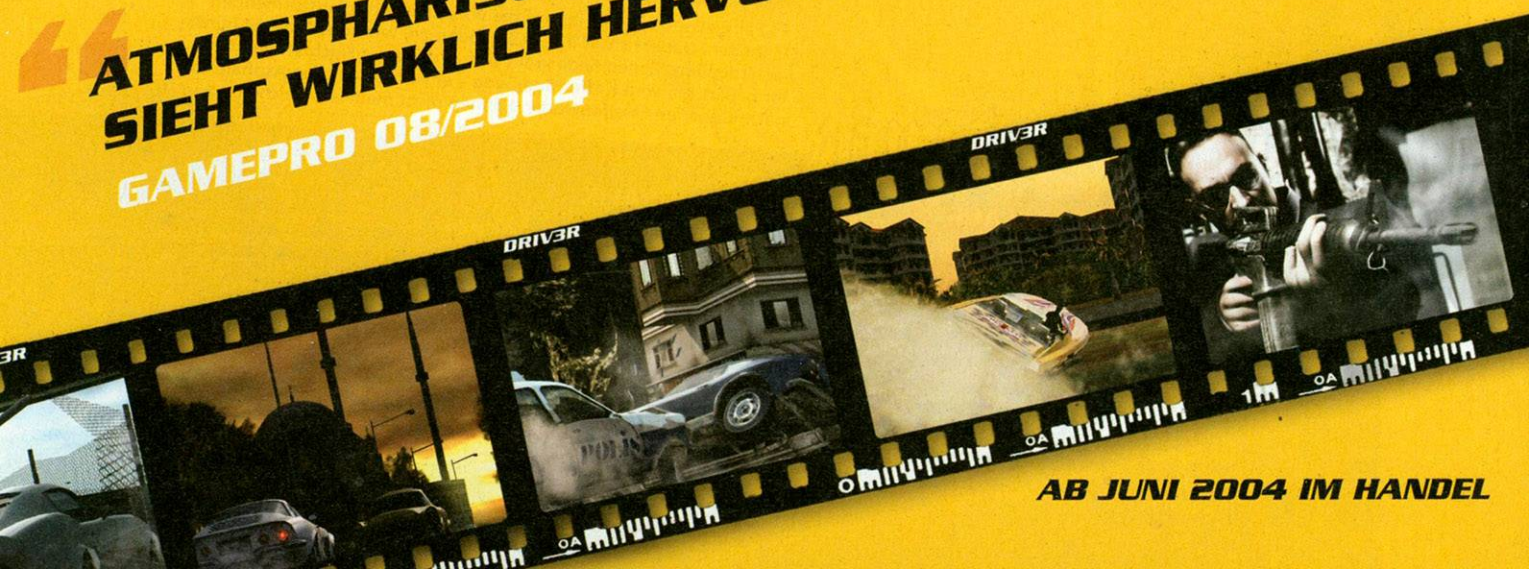
GRAFIK

Sanfte Lichtkegel und deutlich verbesserte Texturen im Motel; schnelle, ruckfreie Kameraschwenks bei den Schusswechseln und realitätsnahe Bewegungen des Hauptcharakters Carl: Bis zur Verfolgungsjagd gefällt uns die Optik ausgezeichnet.

Dann allerdings legt die Action dermaßen zu, dass der Bildrate die Puste ausgeht: Kein Wunder, wenn man die PS2 mit einer Unmenge an Effekten, Fahrzeugen und Kamerafahrten gnadenlos belastet. Hier allerdings sollte Rockstar auf jeden Fall nachbessern, da die Steuerung des Zielkreuzes im Geruckel doch sehr schwer fallen dürfte. Davon abgesehen: Daumen hoch, wir sind beeindruckt!



“ATMOSPHERISCH UND ABWECHSLUNGSREICH.
SIEHT WIRKLICH HERVORRAGEND AUS.”
GAMEPRO 08/2004

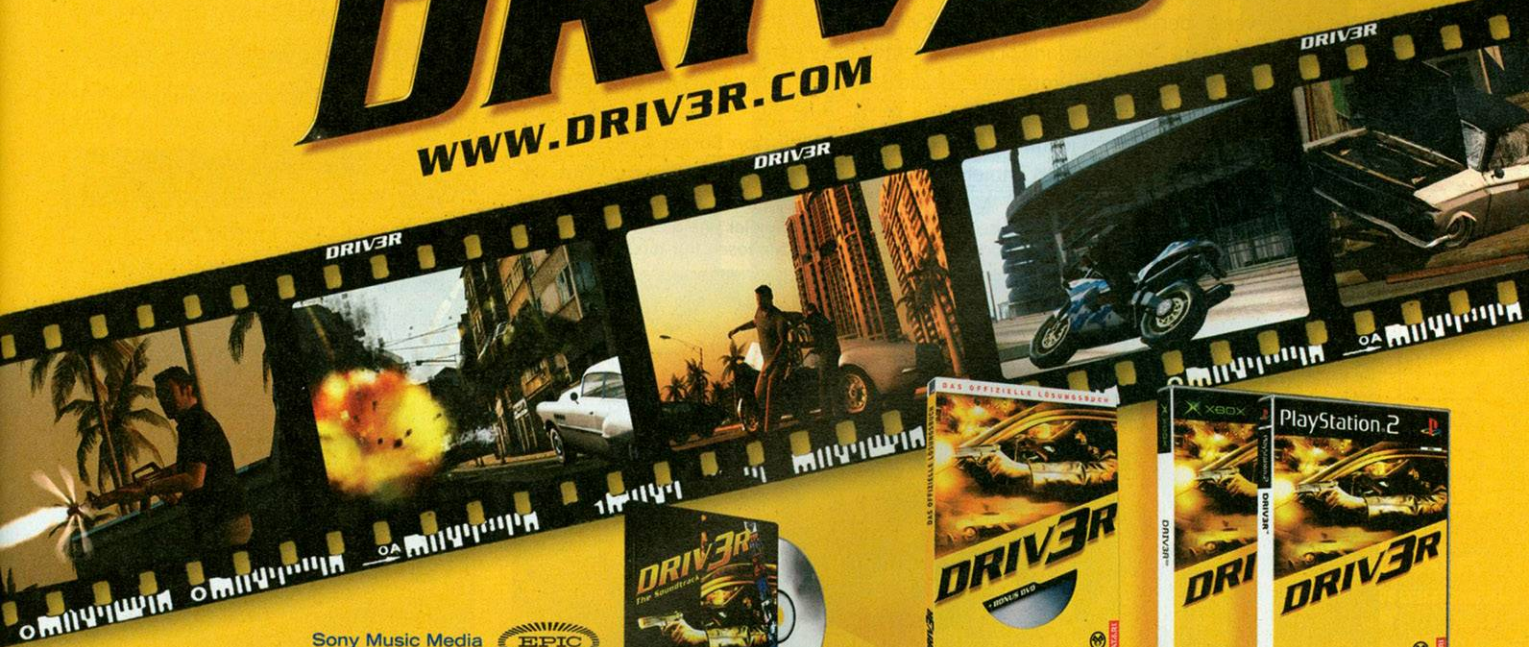


AB JUNI 2004 IM HANDEL



GOOD. BAD. BOTH. DRIVER™

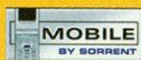
WWW.DRIVER.COM



Sony Music Media



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



Das offizielle Lösungsbuch



PlayStation®2



"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 other countries. "2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

PlayStation2 Games-News

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

Vietcong: Purple Haze

Im aktuellen Geschäftsbericht des Rockstar-Publishers Take 2 stehen jede Menge Neuankündigungen. Darunter eine PlayStation2-Umsetzung des PC-Shooters "Vietcong: Purple Haze", das im Winter 2004 erscheinen soll. In diesem Ego-Abenteuer lenkt ihr einen Einsatztrupp durch gefährliche Dschungel-Missionen. Dabei müsst ihr laut bisherigen Angaben ständig auf Fallen

achten und eurem Fährtenleser durch dichtes Gestrüpp folgen. Wie wir dem Titel entnehmen, müsste die PS2-Version das PC-Grundspiel, sowie das Addon mit dem Namen "Fist Alpha" enthalten. Wir hoffen bald auf eine spielbare Version.

Titel: Vietcong: Purple Haze

Herst.: Take 2 | **Erscheint:** Winter 2004



🔦 Zusammen mit euren Kameraden erkundet ihr den dichten Dschungel Vietnams (PC).

Driver 3 Soundtrack



Wer sich an den heißen Rhythmen in "Driver 3" nicht satt hören kann, wird sich über den Soundtrack zum Action-Epos freuen. Der ist ab sofort für etwa 17 Euro bei gut sortierten Musikhändlern zu finden. Es singt sogar Rock-Ikone Iggy Pop mit, der in der englischen Originalfassung des "GTA"-Konkurrenten sogar einen Spielcharakter spricht.

1. Mellowdrone C'mon and Try
2. Phantom Planet Big Brat
3. Iggy And The Stooges Gimme Danger
4. The Raveonettes Bowels Of The Beast
5. SLO-MO Boy from the City
6. Syntax Destiny
7. Okunieff Ripe For The Devil
8. Teddybears STHLM Move Over
9. Narco The 2nd Evolution/Stand Off
10. Narco Evil Brother
11. Los Halos Black Thread
12. Stateless 'Exit'
13. The BellRays Zero PM
14. Hope Of The States Static In The Cities

Titel: Driver 3 Soundtrack

Herst.: Sony | **Erscheint:** erhältlich

Pro Evolution Soccer 4

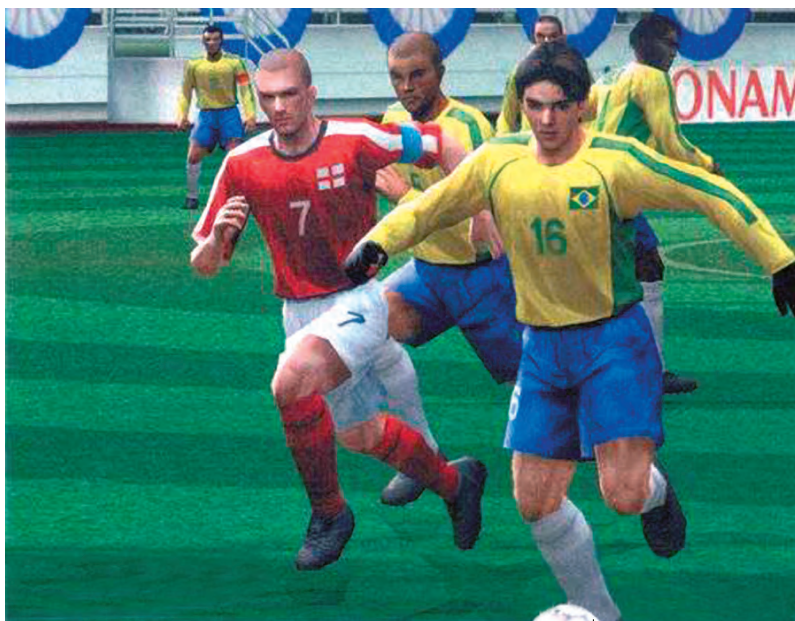
Anfang August erscheint mit Konamis "Winning Eleven 8" der japanische Vorläufer zum hiesigen Pendant "Pro Evolution Soccer 4". Wichtigste Neuerungen: Europäische Ligen wie Spanien, Deutschland oder England sind mit den echten Teamnamen vertreten. Beim Freistoß stehen jetzt immer

zwei Spieler zur Ausführung bereit und ein Schiedsrichter treibt sich endlich auch auf dem Platz herum. Außerdem berücksichtigt die Ballphysik nun die Rasenbeschaffenheit.

Titel: Pro Evolution Soccer 4

Hersteller: Konami | **Erscheint:** Wint. 04

🔦 Bei niedrigen Temperaturen ziehen sich besonders empfindliche Spieler wie dieser Brasilianer in PES 4 Handschuhe an. Der Engländer Beckham kann über solche Mimosen nur müde lächeln.



CHAMPIONS of NORRATH

Gewinnspiel

Der Rollenspiel-Hit "Champions of Norrath" ist bereits einige Male verschoben worden – doch jetzt ist es so weit. Passend dazu verlosen wir diesen Monat in Zusammenarbeit mit Ubisoft überaus seltenes Merchandising-Material. Darunter sogar einige streng limitierte Artwork-Bilder. Macht also mit, es lohnt sich.



10x
"Champions of Norrath"-T-Shirt + Soundtrack + limitiertes und nummeriertes Artwork-Bild.

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

Wie viele Spieler können "Champions of Norrath" gleichzeitig spielen?

■ Zwei ■ Vier ■ Sechs

Schreibt die Lösung auf eine Postkarte und schickt diese an:

CyPress GmbH
Redaktion OPM2/Champions of Norrath
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 30. Juli 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Ubisoft und CyPress dürfen nicht teilnehmen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich.

PRIMAL GAMES®

THE GAME SOURCE

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

PlayStation 2 SHELLSHOCK USA 17 Shellshock Team 67 59,99	PlayStation 2 CHAMPIONS OF NORRATH Champions of Norrath 57,99
PlayStation 2 GT 4 Prologue 29,99	PlayStation 2 DRAGONAGE Dragonage 54,99
PlayStation 2 DRIVER Driver 57,99	PlayStation 2 RED DEAD REVOLVER Red Dead Revolver 47,99
PlayStation 2 hack Hack 2 46,99	PlayStation 2 ATHENS 2004 Athens 2004 57,99
PlayStation 2 ONIMUSHA 3 Onimusha 3 55,99	PlayStation 2 SINGSTAR SingStar 57,99
PlayStation 2 SMASH COURT PRO Smash Court Pro 57,99	PlayStation 2 HYPER STREET FIGHTER 2 Hyper Street Fighter 2 29,99
PlayStation 2 AKTE X Akte X 29,99	PlayStation 2 SPIDERMAN 2 Spiderman 2 54,99
PlayStation 2 VAN HELSING Van Helsing 49,99	PlayStation 2 PANDORA TOMORROW Pandora Tomorrow 57,99
PlayStation 2 SERIOUS SAM Serious Sam 29,99	PlayStation 2 Ab Oktober grand auto GTA San Andreas 57,99
PlayStation 2 PROJECT ZERO 2 Project Zero 2 57,99	PlayStation 2 FINAL FANTASY X-2 Final Fantasy X-2 49,99
PlayStation 2 HITMAN CONTRACTS Hitman Contracts 57,99	PlayStation 2 ObsCure Obscure 49,99
PlayStation 2 DISCOE Discoe 55,99	PlayStation 2 THE SUFFERING The Suffering 55,99
PlayStation 2 Formel Eins 04 Formel Eins 04 57,99	PlayStation 2 SF: OMEGA STRAIN SF: OMEGA Strain 57,99

Portofreie Lieferung*

* bei Nachnahmesendungen entfallen Zahlungsgebühren

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:

24 Stunden
Online-Shoppen
www.primalgames.de

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

PRIMAL GAMES
THE GAME SOURCE

02 34-9 16 06 30

Artikel mit einer Altersfreigabe von 18 Jahren liefern wir ausschließlich gegen Altersnachweis.
Versand per Nachnahme Nachnahme und Zahlungschein gebührt 5,99 Vorkasse keine weiteren Gebühren Preisänderungen vorbehalten.



Spyro: A Hero's Tail

Neben seinem Kollegen Crash Bandicoot darf auch der Feuer speiende Drache Spyro ab Herbst wieder seine Gegenspieler rösten. Zahlreiche neue Spielelemente pepen sein neues Jump'n'Run-Abenteuer auf. So darf Spyro jetzt seine eingesammelten Rubine in einem Shop gegen nützliche Gegenstände wie beispielsweise einen Dietrich oder ein Heil-Paket tauschen.

Titel: Spyro: A Hero's Tail

Hers.: Vivendi | **Erscheint:** Herbst 2004



Der kleine Drache darf diesmal in solchen kleinen Läden nützliche Items einkaufen.

DJ: Decks & FX

Im Herbst bringt Sony das ultimative Programm für alle Nachwuchs-DJs. Mit zwei virtuellen Turntables könnt ihr in "DJ: Decks & FX" eigene Musikstücke erstellen oder alte Lieder neu abmischen. Beeindruckt hat uns vor allem die grafische Darstellung. Man könnte fast meinen, vor einer Profi-Anlage mit allen möglichen Drehreglern zu stehen. Trotzdem sollen auch Einsteiger nicht den Überblick verlieren.

Titel: DJ: Decks & FX

Hersteller: Sony | **Erscheint:** Herbst 2004



Mit diesem übersichtlichen Musikprogramm macht ihr eigene Musik oder mischt alte ab.

EyeToy Sports

Einen EyeToy-Titel für alle sportbegeisterten Videospieler will Konami noch vor Ende des Jahres bringen. In den zahllosen Minispielchen muss der Spieler per Kopfball verschiedene Figuren abschießen, einen Golfball zum Green lenken oder – passend zur Europameisterschaft – als Torwart Bälle halten. Ob noch weitere Disziplinen geplant sind, wollte Konami leider noch nicht verraten. Wir bleiben am Ball.

Titel: EyeToy Sports

Herst.: Konami | **Erscheint:** Winter 2004



In diversen Sportarten müsst ihr vor der EyeToy-Kamera Körperbeherrschung beweisen.

Jackie Chan Adventures



Berufs-Schläger Jackie Chan verprügelt geschickt riesige Comic-Monster.

Ein Prügelabenteuer im Comic-Look präsentieren uns die Programmierer von Atomic Planet für kommenden Winter. Basierend auf einer Zeichentrick-Serie steuert ihr hier den Action-Helden Jackie Chan durch zahlreiche Geschicklichkeitsaufgaben und Kämpfe. Dabei lernt der Martial-Arts-Meister ständig neue Angriffe, er kann an Wänden hinauflaufen, Rückwärtssaltos und Feinde werfen. Zudem gibt es in "Jackie Chan Adventures" sehr viele Minispielchen, in denen ihr eure EyeToy-Kamera einsetzen könnt.

Titel: Jackie Chan Adventures

Hersteller: Sony | **Erscheint:** Winter 2004



Die besten Spiele der E3

Mit dem "Game Critics Awards" wurden auch in diesem Jahr wieder die besten Games der Videospiel-Messe E3 prämiert. Folgende Titel durften den begehrten Preis mit nach Hause nehmen:

Highlight der Show

- Sony PSP (Sony)

Bestes Original-Spiel

- Donkey Kong Jungle Beat (GameCube)

Bestes PC-Spiel

- Splinter Cell 3 (PC)

Bestes Konsolen-Spiel

- Halo 2 (Xbox)

Beste Hardware

- Sony PSP (Mobile Gaming System – Sony Computer Entertainment)

Bestes Action-Spiel

- Halo 2 (Xbox)

Bestes Action-Adventure

- Splinter Cell 3 (PC)

Bestes Kampfspiel

- Def Jam: Fight for New York (alle Konsolen)

Bestes Rollenspiel

- Jade Empire (Xbox)

Bestes Rennspiel

- Burnout 3 (PlayStation2, Xbox)

Beste Simulation

- Sims 2 (PC)

Bestes Sport-Spiel

- Madden NFL 2005 (alle Konsolen)

Bestes Strategie-Spiel

- Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth (EALA/EA für PC)

Bestes Puzzle/Quiz/ Wohnzimmer-GAME

- Donkey Kong Jungle Beat (GameCube)

Bestes Online-Spiel

- Halo 2 (Xbox)

Spezialauszeichnung für beste Grafik

- Splinter Cell 3 (PC)



❶ In seiner menschlichen Hülle verbreitet das Alien in der Stadt Angst und Schrecken.

Under the Skin

Jill Valentine und der Nemesis aus "Resident Evil 3 (dt.)" haben diesen Herbst ihren ersten PS2-Auftritt. Nein, es handelt sich nicht um ein neues "Resident Evil", sondern um "Under the Skin". In diesem abgedrehten Comic-Spiel lenkt ihr als Alien die Bewohner einer Stadt mit verschiedensten Mitteln ab, um an deren Kohle zu kommen. So kann sich das fiese Alien beispielsweise in Bewohner verwandeln und so ordentlich Unruhe stiften. Schade: Die beiden Hauptcharaktere aus "Resident Evil 3 (dt.)"

sind lediglich als Bonuscharaktere anwählbar. Angesichts des gewöhnungsbedürftigen Comic-Looks dürfte der Nemesis aber auch nicht besonders Angst einflößend aussehen.



Titel: Under the Skin

Herst.: Capcom | **Erscheint:** Winter 2004

games ➔ ticker

Aktuelle Spiele-News in Kürze

Take 2 mit ESPN-Lizenz: Segas Sports-Spiele mit der ESPN-Lizenz werden nicht mehr von Atari, sondern von Take 2 veröffentlicht.

Keine Liefer-Engpässe für PSP: Laut David Reeves, Chef von Sony Computer Entertainment Europa, soll es bei der Einführung des PSP keine Liefer-Engpässe geben.

Der Herr der Ringe 4: Branchen-Riese Electronic Arts arbeitet Gerüchten nach an einem weiteren "Der Herr der Ringe"-Titel. Wie genau das Spiel heißen wird, und um welches Genre es sich handeln wird, ist bislang leider noch nicht bekannt.

Neues Ridge Racer kommt: Im aktuellen Finanzbericht des japanischen Spiele-Entwicklers Namco taucht erstmals eine weitere Episode der beliebten "Ridge Racer"-Serie auf. Laut dieser Planung müsste das Drift-Rennen spätestens Ende Mai 2005 erscheinen.

Schlechte Umsetzungen von Filmen werden teuer: Film-Gigant Warner hat die Nase voll von schlechten Videospiel-Umsetzungen. Deshalb soll es zukünftig saftige Strafen für Lizenzpartner hagen, wenn das Spiel zum Kinofilm nicht gut genug ist.

Marc Ecko's Getting Up: Ataris neuester Action-Geheimtipp war auf der Videospiel-Messe E3 leider nur als vorberechnetes Render-Video zu sehen. Mit etwas Glück dürfen wir euch bald die ersten Screenshots des von The Collective entwickelten Spieles zeigen.

LEIPZIGER MESSE
Messen nach Maß!

EDUTAINMENT

INTERNET

PLUG ▶ PLAY

ERLEBE HEUTE DIE
GAMES VON MORGEN

GAMES

INFOTAINMENT

HARDWARE

19.08.-22.08.04

DAS MESSE-EVENT FÜR GAMES,
LERNSOFTWARE UND HARDWARE

GAMES CONVENTION

WWW.GC-GERMANY.COM



games → gewinnspiel

Gewinnen mit

singstar™

Ihr trällert gerne mal unter der Dusche? Auch beim Autofahren gebt ihr gerne ein Liedchen zum Besten? Dann haben wir diesen Monat genau das richtige Gewinnspiel für euch. Wir verlosen nämlich einige dicke Pakete rund um das Karaoke-Spiel "SingStar":

Hauptpreis:

PlayStation2 Aqua + SingStar

2.–5. Preis

PlayStation2-Spiel SingStar

6.–10. Preis

CD-Cases SingStar

11.–12. Preis

Silver Drawstring Bag SingStar

13.–17. Preis

Pin Badges SingStar

18.–23. Preis

Summer Range Beach Bag SingStar

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

Welcher Interpret ist in SingStar nicht vertreten?

- Blümchen
- Peter Schilling
- Patrick Nuo

Schreibt die Lösung auf eine Postkarte und schickt diese an:

CyPress GmbH
Redaktion OPM2/SingStar
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 30. Juli 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Sony und CyPress dürfen nicht teilnehmen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich.



23 Preise
zu gewinnen!

Predator: Concrete Jungle

Im Herbst geht der Predator auf Menschenjagd. Ursprünglich stammt dieses Alien aus dem gleichnamigen Action-Film mit Arnold Schwarzenegger. Im Spiel beginnt das Abenteuer des High-tech-Jägers sehr viel früher, nämlich in den 30er-Jahren.

Zu dieser Zeit jagt der Predator einer mächtigen Mafia-Familie hinterher. Selbstverständlich steht für den Hunter die gesamte aus dem Film bekannte Ausrüstung bereit. So ballert er beispielsweise mit seiner Laser-Kanone um sich, tarnt sich mit seinem Schutzschild oder sucht die Gegend mit seinem Infrarotblick ab. Später soll der Action-Titel noch in der Zukunft spielen. Ob er dort, wie im Kinofilm, auch auf die fiesen Aliens trifft, ist noch nicht bekannt.

Titel: Predator: Concrete Jungle

Hersteller: Vivendi Universal

Erscheint Herbst 2004



In den 30er-Jahren jagt der Predator einer berühmten Mafia-Familie hinterher – selbstverständlich nur wegen den Trophäen.

Yeti Sports

Der allseits beliebte Zeitvertreib "Yeti Sports" kommt im Winter für die PSone. Ihr schlagt als Yeti einen Pinguin mit einer Keule möglichst weit, hoch oder möglichst genau auf eine Zielscheibe. Weshalb wir in unseren PlayStation2-News darüber berichten? PSone-Spiele laufen auch auf der PS2 problemlos.

Titel: Yeti Sports

Hersteller: JooWood

Erscheint Winter 2004



Sobald der Killerwahl den Pinguin nach oben katapultiert hat, müsst ihr ihn mit einem Schneeball auf die Zielscheibe stoßen.

7.99

EURO



Unverbindliche Preisempfehlung

**DIE TOP-TITEL
IM JULI
ÜBERALL, WO'S
DVDs GIBT!**



Felidae



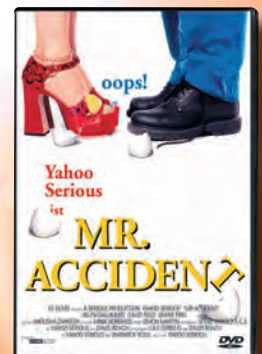
Storytelling



Bang Boom Bang



Monte Cristo



Mr. Accident



The 13th Floor



Freche Biester

universum film

DIE VIerte DIMENSION



Wer ist der beste Skater? Im King-of-Style-Contest konnte diese Frage endgültig geklärt werden. OPM2-Undercover-Autor Simon Krätschmer war für uns live vor Ort – hier alle Infos!

Interview

"Der König ist tot! Es lebe der König"



📍 Robert Wietzke ist der "King of Style 2004" und gewinnt ein Heimkino-Set.

Zuerst einmal das Wichtigste für alle künftigen Anwärter auf den "King of Style"-Thron: Wie lange zockst du "Tony Hawk's Underground" pro Tag?

Robert: Fünf bis zehn Stunden – seit dem Release von "THUG" im Dezember. Mit den Vorgängern hab' ich – bis auf's Durchspielen – nicht wirklich viel trainiert.

Hättest du gedacht, dass du es tatsächlich bis zum ersten Platz schaffst?

Robert: (überlegt keine Sekunde) Ja. Ehrliche Antwort (grinst).

Deine erste Amtshandlung als frisch gekrönter "King of Style"?

Robert: Als erstes ein paar DVDs ausleihen und mit dem neuen Heimkino-Equipment ausprobieren. Ich bin ja außerdem auch online ein bisschen aktiv, z.B. bei thps-world.de (große "THPS"-Fanpage), bei linechecker.info ("THPS"-Fanvideo-Fansite) und natürlich bei meinem Team f8klan.com. Beim nächsten Contest bin ich also auf alle Fälle wieder dabei!

KING OF STYLE 2004

Es gab Jubel, es gab Tränen und es gab zahlreiche virtuelle Knochenbrüche: Am 26. März wurde vor einer umlagerten PS2 in Hamburg der offizielle "Tony Hawk's Underground King of Style"-Contest eröffnet. Eine Veranstaltung, bei der es nicht nur um die Zockerehre, sondern auch um Preise im Wert von 10.000 Euro ging!

Einen Monat und acht Großstädte später standen insgesamt 16 Controllervirtuosen fest, die im Vorfeld des Finales jeden Abend um 21.50 Uhr in einem "Giga Games"-Special auf NBC Europe gegeneinander antreten sollten. Zwei Meister würden aus diesem K.O.-System als Sieger hervorgehen. Am Ende durfte natürlich nur einer die "King of Style"-Krone tragen.

Am 11. Juni war es schließlich soweit: Das Finale des "King of Style"-Contests live in der Games-Sendung "Giga Games" auf NBC Europe. Michael Daum und Robert Wietzke (beide auch in der Top 5 der "THU"-Elite vertreten) hatten sich ohne größere Probleme bis vor die große Videowand des Fernsehstudios gekämpft und warteten gebannt auf den Beginn der Sendung und damit auf den Startschuss zur Punktejagd!



📍 Michael Daum (links) und Robert Wietzke (rechts), die beiden King-of-Style-Finalisten.

And the winner is ...?

Und was war das für eine Schlacht! Während Robert auf der Strecke "New Jersey" einen Lauf mit über 103 Millionen Punkten vorlegte, strauchelte Michael und blieb mit null Punkten auf der Straße liegen.

In der zweiten Runde arbeitete sich Michael dafür in "Slam City Jam" bis zu seinem ersten Sturz auf mehr als 22 Millionen hoch. In einem zweiten Lauf strich er weitere 42 Millionen ein. Weil Vorrundengewinner Robert nun zweimal stürzte, wurde es Zeit für eine entscheidende dritte Runde!

Hier einigten sich beide Fahrer auf den "San Diego"-Parcours und lieferten sich ein knappes Rennen. Erst in den letzten Sekunden von drei spannenden Runden stand endlich der Gewinner des "King of Style"-Contests fest: Robert Wietzke ist der König von "Tony Hawk's Underground".

OPM2 wünscht ihm viel Spaß mit dem Heimkino-Set und seinen Eltern möglichst schalldichte Wände!

📍 SIMON KRÄTSCHMER



📍 Das Finale wurde live bei "Giga Games" auf NBC Europe im Fernsehen übertragen.

Style mit Stil: Die Turnierregeln

- "Best of 3"-Wettkampfsystem
- Abwechselnde Punktejagd im Modus "Trick Challenge" – der erste Fahrer legt vor, der zweite muss überbieten.
- Freie Streckenwahl der Finalisten, bei Gleichstand nach zwei Runden entscheidet der Schiedsrichter den dritten Kurs
- Zeit-Countdown zwei Minuten, der letzte Trick darf jedoch noch bis zum Ende ausgefahren werden.

In den Vorrunden-Kämpfen durften alle Teilnehmer drei Übungsrounds absolvieren – erst danach war das Ergebnis der "New Jersey Highscorejagd" amtlich. Im Finale und Halbfinale ging es dagegen ohne Schonzeit sofort zur Sache.

<http://www.kingofstyle.de/>

Alle Informationen zum aktuellen "King of Style"-Gewinner und zu zukünftigen "Tony Hawk's Underground"-Wettbewerben

Tom Clancy's **SPLINTER CELL**®

Pandora Tomorrow

81 Preise
zu gewinnen!

Schleichen wie die Profis? Jetzt ist es so weit! Sam Fisher kommt endlich zu seinem wohlverdienten PS2-Auftritt. Aus diesem aktuellen Anlass präsentieren wir euch in Zusammenarbeit mit Ubisoft ein richtig pralles "Splinter Cell: Pandora Tomorrow"-Gewinnspiel. Mit etwas Glück gewinnt ihr vielleicht sogar eine lebensgroße Sam-Fisher-Statue von Oxmox. Das Mitmachen lohnt sich also in jedem Fall. Und das alles könnt ihr gewinnen:

1. Preis

Oxmox Lifesize Figur Sam Fisher

2.–6. Preis

31 cm Figur Sam Fisher

7.–11. Preis

9 cm Figur Sam Fisher

12.–21. Preis

Pandora-Tomorrow-T-Shirt

22.–31. Preis

BaseBall-Mütze

32.–41. Preis

Postkartenset

42.–51. Preis

Aufkleber

52.–61. Preis

CD-Tasche

62.–71. Preis

Poster

72.–81. Preis

Call-In-Ring

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

Für welche Organisation arbeitet Sam Fisher?

■ NSA ■ CIA ■ FBI

Schreibt die Lösung auf eine Postkarte und schickt diese an:

CyPress GmbH

Redaktion OPM2/Pandora Tomorrow

Max-Planck-Str. 13

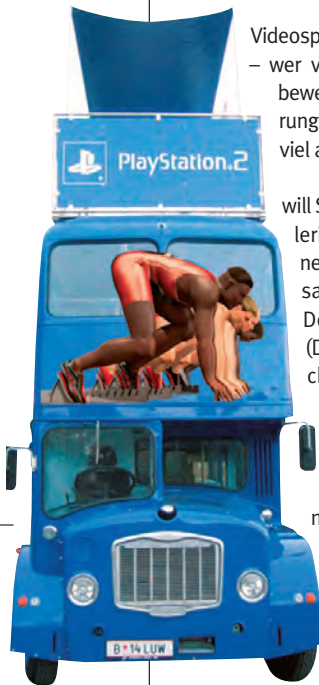
97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 30. Juli 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Ubisoft und CyPress dürfen nicht teilnehmen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich.

World of PlayStation®2

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

Fitnessstraining an der PS2 – PlayStation ist offizieller Partner des Deutschen Sportbundes



Videospiele gelten als Dickmacher – wer viel zockt und sich wenig bewegt, hat bei falscher Ernährung schnell ein paar Pfunde zu viel auf den Hüften.

Die Beliebtheit der PS2 will Sony jetzt nutzen, um spielerisch die körperliche Fitness zu verbessern. In Zusammenarbeit mit dem Deutschen Sportbund (DSB) werden bei zahlreichen Veranstaltungen im Bundesgebiet PS2-Areas installiert, in denen Kinder und Jugendliche Konsolenspiele testen können, wobei nicht die Fingerfertigkeit am Controller, sondern echter Körperinsatz gefragt ist. Den Auftakt der Kooperation bildete das "Festival des

Sports" in Berlin Spandau. Weitere Stationen sind Hilden (2. - 4. Juli) und Würzburg (23. - 25. Juli).

Bei allen Veranstaltungen wird Sony ein PlayStation2-Zelt und einen Bus im Design von "Athens 2004", dem offiziellen Videospiel zu den Olympischen Spielen 2004, als Konsolen-Fitnessraum ausstatten. Die spannendsten Laufdisziplinen (100 m, 200 m und 400 m) und weitere Sportarten können live getestet werden. Natürlich nicht mit dem Controller, sondern auf speziellen Laufmatten müssen die Spieler Muskelkraft aufwenden, um ins Ziel zu kommen. Insgesamt vier Spieler können gleichzeitig um die Wette sprinten.

"Die Kooperation mit dem Deutschen Sportbund zeigt, dass wir uns aktiv darum kümmern, Konsolenspiele als Anreiz für Kinder und Jugendliche einzusetzen, sich mehr zu bewegen", erklärt Manfred Gerdes, Geschäftsführer der Sony Computer Entertainment GmbH. "Nicht nur die Fitness und

das körperliche Wohlbefinden der Jugend lassen sich auf derart spielerische Weise verbessern, sondern auch Reaktions- und Konzentrationsfähigkeit profitieren davon. Spielen ist die ursprünglichste Form des Sports – deshalb freuen wir uns darauf, zukünftig mit dem DSB diese beiden 'Disziplinen' miteinander verbinden zu können".

Der aufwändig lackierte PS2-Truck ist bei allen DSB-Veranstaltungen mit dabei.



PlayStation Schools Cup – Deutschland ist Europameister!

Das Münchner Theodolinden-Gymnasium hat das Finale des europäischen PlayStation Schools' Cup gewonnen. Mit einem 3:1 schlugen die Münchner Gymnasiasten die Mannschaft der St. Joseph's Academy aus England. Insgesamt hatten fast 400 Schulen aus Großbritannien, Frankreich, Spanien und Deutschland um die Krone im europäi-



👉 Sieger des PlayStation Schools Cup: Das Team vom Münchner Theodolinden-Gymnasiums.

schen Schulfußball gekämpft. Als Prämie erhielt das Team wertvolle Sachpreise und Tickets für das Champions League Finale in der Arena "Auf Schalke". Der Bekanntheitsgrad der Jungs vom Theodolinden-Gymnasium wird in nächster Zeit erheblich steigen, denn ihre Konterfeis werden als Spielerfiguren in der Fußballsimulation "This Is Football 2005" für PS2 zu sehen sein.

Mit "PlayStation Schools' Cup" hat Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) in Kooperation mit Be Sport ein umfassendes Förderprogramm für Fußballnachwuchstalente in Europa auf die Beine gestellt. Ziel der Veranstaltung ist es, Schulen und Schülern die Möglichkeit zu bieten, aktiv am Fußballsport teilzunehmen und die Nachwuchsarbeit des deutschen Fußballsports zu unterstützen. 400 Schulen in Großbritannien, Frankreich und Deutsch-

land wurden kostenlos mit einer kompletten Fußballequipment ausgestattet, bestehend aus 15 Trikots (inklusive Torwart) und 30 Leibchen (je 15 in einer Farbe). In Deutschland traten rund 100 Schulen in Regionalspielen gegeneinander an. Schirmherr der Veranstaltung war der Nationalspieler Michael Ballack vom FC Bayern München.

👉 Alex Sikanja (l.), bester Spieler des Turniers, mit Ex-Bayernprofi Jean-Pierre Papin.



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

SAMURAI WARRIORS™

戦国無双

*Die Zeit fließt vom Tag in die Nacht. Die Jahreszeiten kommen und gehen.
Schwerter werden gezogen und Männer werden sterben.*



Samurai Warriors™ stammt von den Machern von Kessen™ und Dynasty Warriors® und erzählt Geschichten von Mut und Verrat im mittelalterlichen Japan. In prächtigen Herrenhäusern gerätst du leicht in einen Hinterhalt. Kämpfe dich durch 30 Szenarien und sei immer auf eine Niederlage vorbereitet – denn nur so kannst du gewinnen. Wie das Spiel endet, bestimmst du, denn es liegt in deiner Hand, das Schicksal einer ganzen Nation zu besiegeln.

PlayStation 2

Samurai Warriors and the KOEI logo are trademarks or registered trademarks of KOEI Co., Ltd. (c)2004 KOEI Co., Ltd. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe.

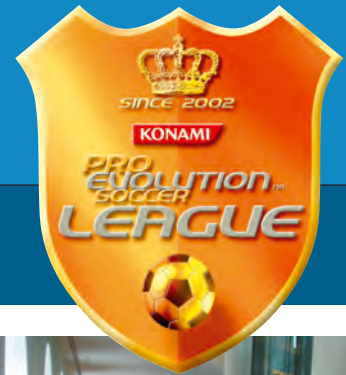
www.samurai-warriors.com



games → news

PES-League 2004

OPM 2 war live vor Ort beim Auftakt zur deutschen Pro-Evolution-Soccer-3-Meisterschaft 2004.



Das Cinestar-Metropolis-Kino in Frankfurt war gut gefüllt. Konami hat sich als erstklassiger Gastgeber erwiesen und spendiert ein reichhaltiges Büfett und Getränke-Gutscheine.



Anstatt des gestellten Mad-Catz-Controllers durfte man auch mit eigenem Pad spielen.

Am 13. Juni 2004 startete die mit Spannung erwartete "PES"-League 2004 im Cinestar-Metropolis in Frankfurt. Beim ersten von sieben Qualifikations-Turnieren zur deutschen Meisterschaft versammelten sich 128 Teilnehmer und zahlreiche Zuschauer um die 32 Konsolen. Nach sieben Stunden harten Wettkampfs stand der stolze Sieger fest: Michael Kelm schlug in einem rein französisch besetzten Finale Christof Weis durch ein Tor in der Nachspielzeit.

Der Unterlegene hatte seinen möglichen Sieg durch Abwehrfehler verschenkt. Beide Finalisten liefen mit einer 4-3-3-Formation auf, wobei der spätere Sieger ein offensiveres Mittelfeld auf den Rasen schickte.

Kick it like Walke

Wollt ihr eure "PES 3"-Fähigkeiten verbessern und gleichzeitig einen sonnigen Urlaub verbringen? Dann fahrt doch vom 28. Juli bis zum 3. August 2004 ins "PES 3"-Trainingslager in den Langnese Summer Club. Unter der Sonne Spaniens zeigt euch Europameister Marcel Walke höchstpersönlich seine ganz geheimen Tipps und ausgeklügelten Kniffe.

Infos zum Langneses Summer Club erhaltet ihr unter der Hotline 01805/336 377 oder im Internet unter www.langnese.de.



OPM2-Field-Reporter Swen Harder (Sieger des "PES 2"-Presse-Cups 2003) war begeistert von der hervorragend organisierten Veranstaltung, bei der die "PES"-Fans für tolle Stimmung sorgten. Als Auffüller gerade noch ins Teilnehmerfeld gerutscht, musste sich Swen nach überstandener Vorrunde Markus Beuschel von der Dachboden Connection mit 1:3 geschlagen geben – Swen hatte die Anfangsphase verschlafen.

Favoritensterben

Doch war unser Redaktions-Beckham damit in bester Gesellschaft: Der amtierende Deutsche Meister und Europameister Marcel Walke musste ebenso in der Runde der letzten 32 die Segel streichen. Für den Favoritensturz sorgte Aynaci Cengiz durch ein knappes 3:2. Den mit 12:0 höchsten Sieg des Turniers errang Kerem Uygun gegen seinen Landsmann Tuna Özcan. Auffällig: Mehr als die Hälfte der Teilnehmer haben auf das französische Starensemble um Zidane und Henry gesetzt. Ein ganz mutiger Akteur spielte mit Australien – jedoch erfolglos.

Unter www.konami-europe.de/pes3/ könnt ihr euch für die weiteren Qualifikations-Turniere anmelden. Natürlich bleibt OPM2 für euch weiterhin am Ball und berichtet als offizieller Mediapartner umfassend über die "PES"-League 2004.

TURNIER IN FRANKFURT AM 13.06.2004

Halbfinalspiele:

Christof Weis – Tobias Zimmermann	5:0
Viraphong Vongpraseut – Michael Kelm	2:4

Spiel um Platz 3:

Viraphong Vongpraseut – Tobias Zimmermann	3:0
---	-----

Finale:

Michael Kelm – Christof Weis	3:2
------------------------------	-----



Die Erstplatzierten (v. l. n. r.): C. Weis (2.), M. Kelm (1.) und V. Vongpraseut (3.).

4 

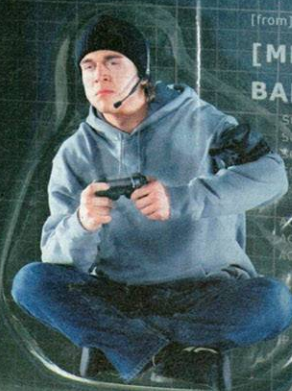
SYPHONFILTER NETWORK-GAMING

WITH
SINGLE
PLAYER
MISSIONS

including double friendship



[from]
[FU_MAN_
SHOOT]



[from]
[MR_BOOM-
BALTIC]

```

[LOAD]
[MOV]
SEC
SEC
SEC
SEC
SEC
SEC
* * * * *
SEQUENCE
*****
CC \ SYSTEM : 327654.SYS
CC \ SYSTEM : 865210.SYS
CC \ SYSTEM : 032276.SYS
CC \ SYSTEM : 560921.SYS
*****
CC \ SYSTEM : 327654.EXE
CC \ SYSTEM : 865210.EXE
CC \ SYSTEM : 032276.EXE
CC \ SYSTEM : 560921.EXE
*****
[TRANSMISSION]
[DATA] : V.019264
[TRANSMISSION TYPE] : * TXF * RRG * MOV
*****
[from]
[FU_MAN_
SHOOT]
*****
SEQUENCE : 01 ACTIVATED : 00 FILES
*****
CC \ SYSTEM : 327654.SYS
CC \ SYSTEM : 560921.SYS
*****
[CA Field Transmission]
[ENCODING DATA] : V.019264
[TRANSMISSION TYPE] : * TXF * RRG * MOV
*****
[from]
[MR_BOOM-
BALTIC]
*****
SCI : 548 : 032 : 675A : DTP
SCI : 354 : 365 : 335A : DTP
SCI : 173 : 852 : 754A : DTP
SCI : 094 : 654 : 660A : DTP
SCI : 337 : 951 : 003A : DTP
*****
[PROCESSING DATA] : 54208 : 69
[ACCESSING DATA] : 28473 : 21
[ACCESSING DATA] : 00127 : 91
*****
[RECEIVING INCOMING TRANSMISSION]
[DATA] : RRG * RRG * RRG * SECURE * HANDEL
*****

```

 **WARNING**
CAUTION
DO NOT OPEN



Neue Intrigen und globale Spionage: Mit Syphonfilter „The Omega Strain“ kannst du exklusiv auf PlayStation®2 im Single-Player-Modus oder mit bis zu vier Spielern den internationalen Terror bekämpfen. Alles, was du dafür brauchst, ist ein schneller Internetzugang und der Netzwerkadapter. Und für letzte Worte an deine Freunde das USB- oder SOCOM-Headset. www.playstation.de

FUN. ANYONE?
PlayStation.2

PS2-Spiele: Die Neuheiten

Juli 2004

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
Combat Elite: WWII Paratroopers	Action-Rollenspiel	Acclaim	15.07.	☆☆☆
Disgaea: Hour of Darkness	Rollenspiel	Electronic Arts	01.07.	☆☆☆☆
Formel Eins 2004	Formel1-Rennspiel	Sony	20.07.	☆☆☆☆
Onimusha 3: Demon Siege	Action-Adventure	Capcom	09.07.	☆☆☆☆☆
Powerdrome	Action-Rennspiel	Koch Media	09.07.	☆☆
Richard Burns Rally	Offroad-Rennspiel	Ubisoft	08.07.	☆☆☆
Robot Warlords	Strategie	Midas	09.07.	☆☆
Shellshock: NAM '67	Action	Eidos	01.07.	☆☆☆☆
Spider-Man 2: The Game	Action	Activision	08.07.	☆☆☆☆
Syphon Filter: The Omega Strain	Stealth-Action	Sony	08.07.	☆☆☆
Tokyo Road Race	Action-Rennspiel	Midas	09.07.	☆☆
Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses	Strategie	Konami	02.07.	☆☆☆☆

COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS



ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE



ROBOT WARLORDS



SPIDER-MAN 2: THE GAME



SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN



CATWOMAN



August 2004

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
Adiboo & die Jagd auf die Energiepiraten Jump'n'Run		Vivendi	27.08.	☆☆
Catwoman	Action	Electronic Arts	12.08.	☆☆☆☆
Champions of Norrath	Rollenspiel	Ubisoft	26.08.	☆☆☆☆☆
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	Atari	25.08.	☆☆☆☆☆
Runaway	Adventure	BigBen	August	☆☆☆
World Championship Pool	Billard	BigBen	06.08.	☆☆☆
Aura	Adventure	Dreamcatcher	15.09.	☆☆

CHAMPIONS OF NORRATH



HEADHUNTER: REDEMPTION



September 2004

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
Burnout 3	Action-Rennspiel	Electronic Arts	September	☆☆☆☆☆
Conflict: Vietnam	Ego-Shooter	Ubisoft	10.09.	☆☆☆☆
Crimson Tears	Action	Capcom	September	☆☆☆
Dark Fall 2	Adventure	Dreamcatcher	15.09.	☆☆
Def Jam: Fight For NY	Beat'em-Up	Electronic Arts	September	☆☆☆☆☆
Demon Stone	Action-Rollenspiel	Atari	16.09.	☆☆☆☆☆
ESPN NBA Basketball 2005	Basketball	Atari	September	☆☆☆☆
ESPN NFL Football 2005	American Football	Atari	September	☆☆☆☆☆
ESPN NHL Hockey 2005	Eishockey	Atari	September	☆☆☆☆☆
Gradius V	Shoot'em-Up	Konami	September	☆☆☆☆
Hack Vol.3	Action-Rollenspiel	Atari	09.09.	☆☆☆
Juiced	Action-Rennspiel	Acclaim	September	☆☆☆
Kookabonga	Geschicklichkeit	Vivendi	September	☆☆☆
McFarlane's Evil Prophecy	Action	Konami	04.09.	☆☆☆
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Action	Midway	04.09.	☆☆☆
Resident Evil: Outbreak	Horror-Adventure	Capcom	September	☆☆☆☆☆
Ribbit King	Golf	Bandai	September	☆☆☆
Sniper Elite: Berlin 1945	Shoot'em-Up	MC2 france	15.09.	☆☆☆
StarCraft Ghost	Action	Vivendi	September	☆☆☆☆

BURNOUT 3



DEF JAM: FIGHT FOR NY



ESPN NBA BASKETBALL 2005



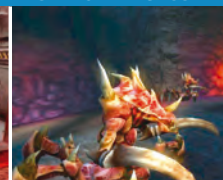
HACK VOL. 3



RESIDENT EVIL: OUTBREAK



STARCRRAFT GHOST



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



Sonstige Termine 2004/2005

Titel	Genre	Hersteller	Erscheint	Tendenz
Area 51	Ego-Shooter	Midway	Winter	☆☆☆
Battlefield Modern Combat	Taktik-Shooter	Electronic Arts	Herbst	☆☆☆☆
Brothers in Arms	Action	Ubisoft	November	☆☆☆☆
Call of Duty: Finest Hour	Ego-Shooter	Activision	Herbst	☆☆☆☆
Champions: Return to Arms	Action-Rollenspiel	SOE	Winter	☆☆☆☆
Colin McRae Rally 2005	Offroad-Rennspiel	Codemasters	Herbst	☆☆☆☆
Crash Twinsanity	Jump'n'Run	Vivendi	Herbst	☆☆☆☆
Dancing Stage Fusion	Musikspiel	Konami	Winter	☆☆☆☆
Death by Degrees	Action-Adventure	Namco	Winter	☆☆☆☆
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	Rollenspiel	Electronic Arts	Winter	☆☆☆☆
Devil May Cry 3	Action-Adventure	Capcom	Winter	☆☆☆☆
Die Urbz	Simulation	Electronic Arts	Herbst	☆☆☆☆
Enthusia Professional Racing	Rennsimulation	Konami	2005	☆☆☆☆
Fahrenheit	Action-Adventure	Vivendi	Winter	☆☆☆☆
Far Cry Instincts	Ego-Shooter	Ubisoft	Winter	☆☆☆☆
FIFA 2005	Fußball	Electronic Arts	Oktober	☆☆☆☆
Final Fantasy 11	Rollenspiel	Square Enix	Winter	☆☆☆☆
Ghost Recon 2	Taktik-Shooter	Ubisoft	Winter	☆☆☆☆
God of War	Action	Sony	Herbst	☆☆☆☆
GoldenEye: Rogue Agent	Action	Electronic Arts	Herbst	☆☆☆☆
Gran Turismo 4	Rennsimulation	Sony	Herbst	☆☆☆☆
Grand Theft Auto: San Andreas	Action	Rockstar	22.10.	☆☆☆☆
Incredibles: Die Unglaublichen	Jump'n'Run	THQ	November	☆☆☆☆
Jak 3	Jump'n'Run	Sony	Herbst	☆☆☆☆
Karaoke Stage	Musikspiel	Konami	Winter	☆☆☆☆
Killzone	Ego-Shooter	Sony	Herbst	☆☆☆☆
Mercenaries	Action	LucasArts	Herbst	☆☆☆☆
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Action-Adventure	Konami	Winter	☆☆☆☆
Monster Hunter	Action	Capcom	Winter	☆☆☆☆
Mortal Kombat: Deception	Beat'em-Up	Midway	Winter	☆☆☆☆
Need for Speed: Underground 2	Action-Rennspiel	Electronic Arts	Herbst	☆☆☆☆
Playboy: The Mansion	Wirtschafts-Sim	Ubisoft	Winter	☆☆☆☆
Prince of Persia 2	Action-Adventure	Ubisoft	Winter	☆☆☆☆
Pro Evolution Soccer 4	Fußball	Konami	Herbst	☆☆☆☆
Ratchet and Clank 3	Jump'n'Run	Sony	Herbst	☆☆☆☆
Rocky Legends	Boxen	Ubisoft	Winter	☆☆☆☆
Sega Superstars	Geschicklichkeit	Sega	Winter	☆☆☆☆
Silent Hill 4: The Room	Horror-Adventure	Konami	Oktober	☆☆☆☆
Sly 2: Band of Thieves	Jump'n'Run	Sony	Winter	☆☆☆☆
Splinter Cell 3	Stealth-Action	Ubisoft	2005	☆☆☆☆
Star Wars: Battlefront	Action	Activision	Winter	☆☆☆☆
The Bard's Tale: Song of the Bard	Action-Rollenspiel	Acclaim	Oktober	☆☆☆☆
The Movies	Wirtschafts-Sim	Activision	Herbst	☆☆☆☆
The Nightmare Before Christmas	Horror-Adventure	Capcom	Herbst	☆☆
Time Crisis: Crisis Zone	Shoot'em-Up	Namco	Winter	☆☆☆☆
Tony Hawk's Underground 2	Skateboard	Activision	Winter	☆☆☆☆
WWE SmackDown! Vs. Raw	Wrestling	THQ	November	☆☆☆☆
Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Coliseum	Strategie	Konami	Herbst	☆☆

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
AUTOBAHN RASER: DER FILM	25%	30%				
DISGAEA: HOUR OF DARKNESS	87%	88%				
HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN	82%		82%		76%	
RED DEAD REVOLVER	80%	78%	85%	81%	82%	
SAMURAI WARRIORS	74%	74%	71%	79%	76%	
SEVEN SAMURAI 20XX	49%	56%		39%		
SINGSTAR	85%	87%	88%	86%	81%	1
SMASH COURT: TENNIS PRO TOURNAMENT 2	81%	83%	78%	83%	73%	2-
SPACE INVADERS: ANNIVERSARY	50%	50%	50%		50%	3
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	90%		91%		92%	
THE SUFFERING	77%	76%	77%	76%	80%	
WORLD CHAMPIONSHIP POOL	72%	80%		75%	75%	



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	GRAN TURISMO 4 PROLOGUE	Rennsimulation	Sony
2	UEFA EURO 2004	Fußball	Electronic Arts
3	MAX PAYNE 2	Action	Rockstar
4	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	Action-Rennspiel	EA
5	EYETOY: PLAY + KAMERA	Geschicklichkeit	Sony
6	HITMAN: CONTRACTS	Stealth-Action	Eidos
7	VAN HELSING	Action	Vivendi
8	FINAL FANTASY X-2	Rollenspiel	EA
9	XIII	Ego-Shooter	Ubisoft
10	THIS IS FOOTBALL 2004	Fußball	Sony

PlayStation2-Platinum*

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

Platz	Titel	Genre	Hersteller
1	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (DT.)	Action	Rockstar
2	WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN	Wrestling	THQ
3	SPLINTER CELL	Stealth-Action	Ubisoft
4	GRAN TURISMO 3: A-SPEC	Rennsimulation	Sony
5	DIE SIMS	Simulation	EA
6	TEKKEN 4	Beat'em-Up	Sony
7	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	Action	EA
8	PRO EVOLUTION SOCCER 3	Fußball	Konami
9	BURNOUT 2	Action-Rennspiel	Acclaim
10	DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	Action	EA

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 2004
3	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2	Act.-Rennspiel	Electronic Arts	Herbst 2004
4	GRAN TURISMO 4	Rennsim.	Sony	Herbst 2004
5	PRO EVOLUTION SOCCER 4	Fussball	Konami	Herbst 2004
6	KILLZONE	Ego-Shooter	Sony	Sommer 04
7	FINAL FANTASY 12	Rollenspiel	Square Enix	2005
8	DEVIL MAY CRY 3	Act.-Advent.	Capcom	Herbst 2004
9	ONIMUSHA 3	Action	Capcom	07/2004
10	SILENT HILL 4: THE ROOM	Act.-Advent.	Konami	09/2004

DEIN HANDY KICHERT ...

Geniale HANDY-SOUNDS

SUPERCOOLE SOUNDS UND WITZIGE GERÄUSCHE, DIE DU ALS KLINGELTON ODER SMS-SIGNAL NUTZEN KANNST.

- 36020 LUSTIGE FRAUEN (NACKT)
- 36001 KLOSPÜLUNG
- 36002 EIN LACHSACK
- 36021 2 FRAUEN
- 36004 FRAU STÖHNT UND SCHREIT
- 36005 WIEHERN
- 36006 GEISTERLACHE HUAHHHH
- 36007 SCHREI EINES ESELS
- 36008 KIRCHENGLOCKEN

- 36009 SIRENE MIT EXPLOSION
- 36010 GELÄCHTER
- 36012 USA HYMNE
- 36014 FOLTER SCHREIE
- 36033 BLUES HARMONICA
- 36034 BUNDESKANZLERAMT
- 36035 LAUTE SIRENE
- 36036 FEUERSIRENE
- 36042 HUNDEBELLEN
- 36043 ELEFANT
- 36044 FLIPPER
- 36045 HAHN
- 36046 KUH
- 36047 START EINES AUTOS
- 36048 AUTOCRASH
- 36049 FORMEL 1
- 36050 PUPSEN 1
- 36051 PUPSEN 2

- 36052 KÖTZELN TOTAL
- 36056 HEFTIG ABKOTZEN
- 36016 KRANKES LACHEN
- 36017 LUSTIGES LACHEN
- 36019 TOTAL VERRÜCKTES LACHEN
- 36022 EIN ALTER WECKER
- 36023 TÜRLINGEL
- 36024 EINE KIRCHTURMGLOCKE
- 36026 KUKUCKSUHR
- 36022 EIN ALTER WECKER
- 36023 TÜRLINGEL
- 36024 EINE KIRCHTURMGLOCKE
- 36026 KUKUCKSUHR
- 36027 SCHNARCHEN
- 36028 EINE TOILETTENSÜPLUNG
- 36030 GEISTERLACHE MIT HALL
- 36032 KATHEDRALENMUSIK
- 36003 EIN GONG

SOUNDS DES MONATS

Furz

Klo

Esel

Sounds nur für geeignete Handys, siehe Bedienungsanleitung

Power Ringtones

CHART-BREAKER

- 82489 D'R ALTE HOLZMICH
- 82488 MARTINEE
- 82466 F**K IT
- 82465 ICH, ROQUE
- 82464 BRENNENDE LIEBE
- 82463 UNSER HAUS
- 82461 DRAGOSTEA DIN TEI
- 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 GENAU
- 82426 TOUGH ENOUGH
- 82389 DU HAST MEIN HERZ...
- 82388 WELCOME TO MY ISLAND
- 82387 AUGEN AUF
- 82386 FROM THE INSIDE
- 82385 LADYS NIGHT
- 82384 SUPERSTAR
- 82383 I FEEL YOU

MOVIE UND KULT

- 82473 GHOSTBUSTERS
- 82472 NEW YORK
- 82471 IT'S RAINING MEN
- 82470 HURRA DER PUMUCKEL IST DA
- 82469 HELLS BELLS
- 82468 GOOD SAVE THE QUEEN
- 82467 FLIPPER
- 82460 SUMMER IN THE CITY
- 82459 HIGHWAY TO HELL
- 82458 LAMBADA
- 82457 IT'S RAINING MEN
- 82456 BATMAN
- 82430 DAS LIED VOM TOD
- 82437 DER DRITTE MANN
- 82436 CHARLIE'S ANGELS
- 82435 HALLOWEEN
- 82434 JAMES BOND THEMA
- 82433 FLINTSTONES
- 82432 DAS A-TEAM
- 82431 DAS BOOT
- 82430 RAUMSCHIFF ENTERPRISE
- 82429 MISS MARPLE
- 82428 DIE MAUS
- 82427 MISS IMPOSSIBLE
- 82426 DER PATE
- 82425 SEX AND THE CITY
- 82424 MANA MANA
- 82423 BACARDI FEELING
- 82422 DEUTSCHE HYMNE
- 82421 WICKI
- 82420 WER HAT AN DER UHR...
- 82419 MUPPETS
- 82418 GZSZ
- 82417 COBRA 11

MONOPHON: FÜR ALLE GÄNGIGEN NOKIA, SIEMENS
POLYPHON: FÜR ALLE POLY-RINGTONES FÄHIGEN HANDYS

Und so wird bestellt

Sende "PLS"+Bestellnr.

an die **86688***

z.B. PLS 42149 für den Tiger

www.handyfutter.de

Oder ab jetzt gleich 70 % SPAREN ??? Sende "START PLS" + Bestellnummer an

87555 **

und spare jeden Tag mit unserem genialen regelmäßigen Abonnement



oder telefonisch **0190 856733*****
wähle einfach **0900560552** **0900902307**

WAP Sende eine SMS mit "WAP" an die 86688*

12 (18 ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct)), ** Sende STOP PLS + urspr. Abname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag, Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Logos oder 2SMS sonst (5,98). *** max, 1,86/min

GIGA-GEILE COLORED PIX

Hot & Sexy



Tiere



Hanf



Kult



Love



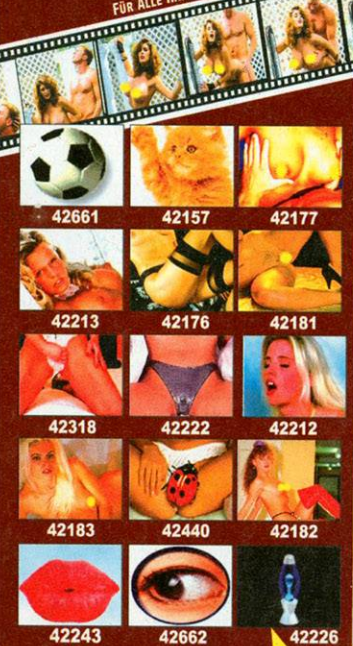
FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

Display-Cleaner 41016
Du spüest Ferkel
T-MOBILE D
vorher nachher
FÜR NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

Colored Logos
41003 41009 41010 41013 41012 41011
FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

Display Movies

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY



Love Match



Finde heraus, ob Dein Schatz zu Dir passt. Das Liebes-Orakel verrät Dir was zwischen Euch beiden abgeht... Sende einfach eine SMS mit Deinem und dem Namen Deines Schatzes...

sende PLS + LOVE + NAME1 + NAME2 an

86688



Sexy Bilder Show








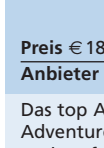
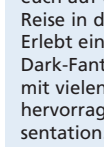
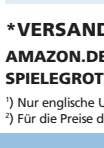



Bestellen ??: SCHICKE EINE SMS MIT DEM TEXT "KARMA" AN DIE 86688*
NOKIA AUSSER: 5110, 6110, 6150, 7110, 8810, 9ER SERIE
Bestellen ??: SCHICKE EINE SMS MIT DEM TEXT "SEX" AN DIE 86688*
FÜR ALLE MMS-FÄHIGEN HANDYS

Der OPM2 Preis-Check

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

OPM2-Preisvergleich

		USK	AMAZON*	EB-GAMES*	CD-WOW!¹	MEDIAMARKT²	OKAYSOFT* (UK-IMPORTEUR)	GAMEEXPERT*	SPIELGROTTE*
	TITEL								
	Autobahn Raser: Der Film	ab 12	19,99	19,85		19,99	19,90	19,99	
	Disgaea: Hour of Darkness	ab 6	59,99	54,85	43,99		55,50	48,99	49,99
	Drakengard	ab 16	54,95	49,85	43,99	58,00	52,50	48,99	51,99
	Euro 2004	frei	54,99	54,85	46,99	55,00	52,90	47,99	49,99
	Gran Turismo Prologue 4	frei	38,99	39,85	26,99	39,99	38,90	32,99	35,99
	Harry Potter und der Gefangene von Askaban	ab 6	54,00	59,85		55,00		48,99	49,99
	Hitman 3: Contracts	ab 18		54,85	43,99	55,00	55,90	49,99	52,99
	MTV Music Generator 3	frei	54,99		39,99	44,00	39,50		
	Red Dead Revolver	ab 16	54,99	51,85	43,99	55,00	51,90	39,99	41,99
	Samurai Warriors	ab 12		54,85		59,00	52,90	48,99	49,99
	Serious Sam: Next Encounter	ab 16	26,99		22,99	29,99	26,50	24,99	25,99
	Seven Samurai 20XX	ab 12	49,95	46,85	43,99	49,00	44,90	41,99	42,99
	SingStar	frei	58,99	56,85	46,99	59,00	54,50	49,99	51,99
	Smash Court: Tennis Pro Tournament 2	frei	59,99	56,85	43,99	58,00	54,50	49,99	51,99
	Space Invaders Anniversary	frei	24,99		20,99	19,99	18,90		
	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	ab 16	54,95	54,85	39,99	55,00	56,90	49,99	51,99
	The Suffering	ab 18		52,85	46,99	57,00	52,90	49,99	51,99
	Transformers	ab 12	44,00	46,85	43,99	49,00	45,90	42,99	43,99
	Van Helsing	ab 16	54,00	47,85	43,99	54,00	48,90	45,99	48,99
	World Championship Pool 2004	frei	49,99		49,00	40,50			39,99
	Hardware								
	PS2/Singstar-Bundle			199,85		199,00	199,90		
	Memory Card (8 MB) original		29,00	29,85	23,99	29,00	27,50	24,99	25,99
	Controller original		29,00	29,85	23,99	29,99	27,50	24,99	26,99

Die drei OPM2-Einkaufstipps des Monats

PRIMAL

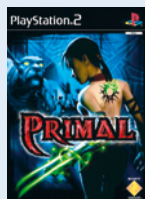
(83%, OPM2 5/2003)

€ 18,99

Preis € 18,99 Alter: ab 16

Anbieter www.spielegrotte.de

Das top Action-Adventure schickt euch auf eine düstere Reise in die Unterwelt. Erlebt ein spannendes Dark-Fantasy-Spiel mit vielen Rätseln in hervorragender Präsentation.



PAC MAN WORLD 2

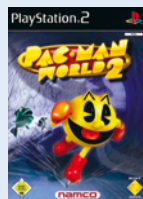
(79%, OPM2 2/2003)

€ 18,99

Preis € 18,99 Alter: frei

Anbieter www.gameexpert.de

Oldie Pac-Man räumt mächtig auf, in einem spaßigen Jump 'n' Run-Vergnügen in drei Dimensionen. Pac-Man-Fans wird das Spiel um den runden Helden dicke Freudentränen in die Augen treiben.



DYNASTY TACTICS 2

(80%, OPM2 1/2004)

€ 19,99

Preis € 19,99 Alter: ab 12

Anbieter www.spielegrotte.de

Wer bereit ist, in ein Spiel etwas Einarbeitungszeit zu investieren, bekommt eine attraktiv präsentierte, sehr vielschichtige Strategie-Tüftelei. Einer der besten Taktik-Titel für PS2.



*VERSANDKOSTEN DER INTERNET-ANBIETER

AMAZON.DE ab € 20,- versandkostenfrei, ansonsten € 3,- EBGAMES.DE € 4,50 CD-WOW.NET versandkostenfrei OKAYSOFT.DE € 3,25

SPIELGROTTE.DE ab € 150,- versandkostenfrei, ansonsten € 2,50 GAMEEXPERT.DE ab € 99,- versandkostenfrei, ansonsten € 2,99

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

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

WARTE...
DENK NACH...
ATME...
KONZENTRIER DICH.

RICHARD BURNS RALLY™



• 36 AUFREGENDE KURSE

• RALLY-WAGEN NACH OFFIZIELLEN SPEZIFIKATIONEN

• AUTHENTISCHES DYNAMISCHES WETTERSYSTEM

• SPEKTAKULÄRE UNFÄLLE UND REALISTISCHES SCHADENSMODELL

• UNVERGLEICHICHE HELIKOPTER-RETTUNGSEINSÄTZE



Perfekte Kontrolle mit
Logitech Gaming-Peripherie

JETZT ERHÄLTlich

www.richardburnsrally.com



PlayStation®2



UBISOFT™

Richard Burns Rally © SCI Games Limited 2004. All Rights Reserved. SCI Games is a trademark of SCI Games Ltd. SCI Games Ltd. is a subsidiary of SCI Entertainment Group Plc. "B" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. 2004 SCI Games Ltd. All Rights Reserved. "Richard Burns" is a trademark of Richard Burns. The names, voices and images of Richard Burns and Robert Reid are used with the license of IP Promotions Limited. Citroen Xsara T4 version 2000. Peugeot 206 WRC 1999. © 2004 Ubi Soft Entertainment GmbH. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.

Demon Stone

So kann ein Spiel aussehen, an dem eine **renommierte Softwarefirma** und ein **berühmter Bestseller-Autor** gemeinsam gearbeitet haben.



Im Feuerodem der Drachen verbrennen selbst die fiesen Orks.

Der Hintergrund

Wer sich ein wenig in die Vergessenen Reiche und den AD&D-Hintergrund einlesen möchte, sollte sich die Kult-Bücher von Salvatore besorgen. Dessen Dunkelfelf-Saga, bestehend aus sechs Bänden, erzählt vom Drow Drizzt Do'Urden, der in "Demon Stone" sogar spielbar sein wird. Die Titel der Bände lauten:

1. Der dritte Sohn
2. Im Reich der Spinne
3. Der Wächter im Dunkel
4. Im Zeichen des Panthers
5. In Acht und Bann
6. Der Hüter des Waldes

Die Bücher sind alle im Buchhandel oder über diverse Internet-Anbieter erhältlich.



Direkt aus dem sonnigen San Francisco kam der Präsident der Stormfront Studios Dan Daglow an, um uns zu besuchen. Im Gepäck hatte er sein neuestes Projekt, das AD&D-Rollenspiel "Demon Stone". Der Titel lässt sich, einfach gesagt, als Fantasy-Action ohne Kompromisse bezeichnen. Er tritt die inoffizielle Nachfolge zu den "Der Herr der Ringe"-Spielen von EA an.

Stormfront hat nämlich mit Regisseur Peter Jackson zusammengearbeitet und den Action-Hit zum zweiten Film der Trilogie, "Die Zwei Türme", produziert. Laut Don Daglow sei diese Zusammenarbeit zwar sehr professionell, aber wenig kreativ gewesen. Man habe sich zu sehr in fest gefahrenen Arbeitsmustern bewegt. Ganz anders bei "Demon Stone". Hier wurde eigens Fantasybuch-Autor R. A. Salvatore engagiert, um die Story für das Rollenspiel zu schreiben.

"Salvatore war großartig", meint Don Daglow, noch immer begeistert, "seine Ideen eröffneten uns ganz neue Wege!" Besonders bei der Inszenierung der Geschichte war Salvatore dem Stormfront-Team behilflich: "Seine Maxime 'Erst der Charakter – dann die Story' haben wir verinnerlicht." Es entstanden also zunächst die drei Figuren



Komm her: Rannek nimmt sich das Schlangenwesen zur Brust.

Rannek, der Kämpfer, Zhai, die Elfe, und Illius, der Magier, bevor es an die Entwicklung des Handlungsstrangs ging. Laut Salvatore unabdingbar, wenn das Spiel atmosphärisch und spannend sein soll.

Auf in die Schlacht!

Nun, geschadet hat es auf keinen Fall. Die Version, die uns Don Daglow gezeigt hat, macht bereits einen sehr guten Eindruck. Ganz im Stile von "Die Zwei Türme" gehen die Helden gemeinsam auf Monsterjagd. Im Gegensatz zum Tolkien-Spiel darf man jedoch bei "Demon Stone" jederzeit per Knopfdruck den Charakter wechseln. Während Illius beispielsweise entfernte Gegner mit Zaubersprüchen eindeckt, werden



☛ Magier Illius setzt zu einer alles vernichtenden Zauber-Spezialattacke an.

☛ Dieser riesige Golem wird von Illius gelenkt und nimmt es mit Dutzenden Gegnern auf.



☛ Versteckt: Die Halb-Drow Zhai sitzt dem Troll fast unsichtbar im Nacken.



☛ Nur mit einem brennenden Schwert sind diese Eiswesen zu verletzen. Erlischt die Flamme, muss Rannek seine Klinge an einer Feuerstelle erneut entzünden.

Rannek und Zhai von der PS2 gesteuert. Und die Künstliche Intelligenz ist dabei ganz beachtlich: Die Verbündeten kämpfen stets im Team und kommen euch sogar zu Hilfe.

Ab und an gibt es so genannte "Star-Momente", in denen ihr einen bestimmten Charakter spielt. So muss sich die Halb-Drow Zhai an Wachen vorbeischieben – dank ihrer besonderen Fähigkeit, sich für kurze Zeit unsichtbar zu machen, ist das ihr Ding. Während solcher Aktionen stehen die anderen aber nicht dumm rum, sondern tragen ihr Scherflein zum Überleben bei.

Intelligente Action

Am Ende von jedem der acht Abschnitte gibt es – wie in jedem Rollenspiel – Erfahrungspunkte. Die Menge hängt von der Anzahl der Monster ab, die ins Gras beißen mussten. Die EP setzt ihr ein, um neue Angriffe und Zauber für die drei Recken zu erlernen. Das Gold wird in Waffen, Rüstungen und Gegenstände investiert.

Stärkere Waffen und Angriffe sind aber nicht der einzige Weg zum Erfolg. Auch wer mit Köpfchen vorgeht, kann sich eine Menge Ärger ersparen! So lassen sich Gegner ohne viel Mühe von Klippen stoßen, Eiswesen mit Flammenschwertern schmelzen oder eigent-

lich feindlich gesinnte Golems verzaubern und gegen ihre eigene Armee einsetzen. Stormfront hat also tief in der Trickkiste gekramt, um aus "Demon Stone" kein o8/15-Gemetzel werden zu lassen.

Detailverliebte Grafik

"Demon Stone" verzichtet vollkommen auf vorberechnete Zwischensequenzen, doch die Qualität der Spielgrafik ist so gut, dass das nicht negativ auffällt. Im Gegenteil: Gerade dadurch bleibt der Spielfluss erhalten. Besonders beeindruckend sind die riesigen Drachen, die immer wieder über eure Köpfe hinwegfegen und mit ihrem Feuerodem ganze Armeen vernichten.

In der Original-Fassung verleiht Patrick Stewart (Captain Picard aus "Star Trek") Khelban "Blackstaff" Arunsun seine Stimme. Gekonnt vertont er den Charakter des weisen Magiers. Michael Clarke Duncan ("Daredevil") spricht Ygorl, einen gnadenlosen Eroberer aus dem Chaos-Reich. Die Dialoge sind aber meist kurz gehalten – schließlich sollen sie euren Drang, Monster zu plätten, nicht unnötig bremsen. Die deutsche Fassung wird voraussichtlich synchronisiert erscheinen. Wer die Sprecher im Einzelnen sein werden, steht noch nicht fest.

Auf einen Zweispieler-Modus, den man bei einem solchen Spiel fast schon erwartet, müssen wir leider verzichten. Dafür sei die gewählte cineastische Kameraeinstellung zu unflexibel gewesen. Als kleines Trostpflaster für alle Salvatore-Fans hat Don Daglow verraten, dass der berühmte Drow Drizzt Do'Urden nicht nur die Wege der Heldengruppe kreuzen, sondern auch spielbar sein wird!

☛ SWEN HARDER

PS2 Vorschau	
DEMON STONE	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Rollenspiel
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Stormfront
ERSCHEINT	16. September 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
EINSCHÄTZUNG	5/5
Eines der wenigen intelligenten Action-Rollenspiele. Viele Details hauchen der Fantasy-Welt Leben ein.	



Todd McFarlane's Evil Prophecy

Das Horror-Kabinett von Todd McFarlane kommt auf die PS2: Steuert vier Helden durch monsterverseuchte Gebiete – hier ist Gänsehaut garantiert.



Einige der Helden, wie beispielsweise Delphine, können Waffen auf sammeln.

Todd McFarlane – bekannt geworden durch seinen Comic-Helden Spawn und seine Actionfiguren-Firma McFarlane Toys – produziert zusammen mit Konami sein erstes Videospiel. Wer seine monströsen Arbeiten kennt, ahnt es vielleicht schon: "Todd McFarlane's Evil Prophecy" ist alles andere als gediegene Familienunterhaltung. Hier geht es mit scharfen Schwertern, Pistolen und Schlagkombinationen ordentlich zur Sache.

Auch die Handlung erscheint wenig überraschend: Im neunzehnten Jahrhundert wird die Erde von riesigen Monsterscharen überrannt. Es stellt sich heraus, dass Dracula, der Werwolf, eine Voodoo-Königin und die Kreatur aus dem Meer zum Leben erweckt wurden und nun mit ihren Untertanen ganze Landstriche leer fegen. Einzig vier tapfere Helden können dieses Desaster verhindern – eben jene, deren Steuerung ihr in "Evil Prophecy" übernehmt.

Jedes dieser vier Wesen besitzt neben diversen Schlag- und Tritttechniken spezielle Fähigkeiten. So kann beispielsweise Delphine, eine unerschrockene Kämpferin, einen Feuerzauber beschwören und besonders gut mit leichten Waffen umgehen. Dr. Jaeger hingegen hat einige nützliche Erfin-



Auf dem Bildschirm ist wirklich was los. Hier kämpfen wir gerade gegen blutgierige Zombies und ihren Schamanen-Anführer. Die modrigen Gesellen haben es mächtig auf uns abgesehen.

dungen dabei, die ihm im Kampf helfen. Der blutgierige Pirat Logan braucht derartiges Zubehör nicht und zerlegt seine Widersacher mit Hilfe seiner dicken Muskelpakete. Letzter im Bunde ist Sundano, der gut mit seinem Schwert umzugehen weiß und sogar den Winden gebieten kann.

Alle für einen...

Jetzt stellt sich euch vielleicht die (durchaus berechtigte) Frage, wie man vier Helden gleichzeitig durch das Abenteuer steuern soll. Das haben die Entwickler geschickt gelöst: Ihr müsst nämlich immer nur einen der tapferen Recken übernehmen. Die weiteren drei lenkt für diese Zeit der Computer. Dennoch könnt ihr im Kampf jederzeit mit dem digitalen Steuerkreuz zwischen den Helden hin und her wechseln. Leider treten gerade in den hektischen Kämpfen gravierende Mängel auf. Besonders die Kamera dreht sich immer wieder in einen ungünstigen Winkel, sodass ihr das träge Ding ständig mit dem rechten Analog-Stick mühsam nachjustieren müsst.

Auch bei der mittelmäßigen Grafik gibt es noch Verbesserungsbedarf. Die Welten wirken teilweise sehr trist, die Polygonfiguren der Widersacher wiederholen sich stän-

dig und die Kampfanimationen wirken sehr abgehackt. Das Leveldesign erinnert eher an ein plumpes Hecken-Labyrinth als an ein sorgsam durchdachtes Videospiel. Von Genre-Kollegen wie dem brillanten "Champions of Norrath" ist dieser Titel noch meilenweit entfernt. Kurz und gut: Auf die Programmierer von Konami kommt noch ein gutes Stück Arbeit zu, wenn dieses Spiel in höhere Spaßregionen vordringen soll.

➔ **MARKUS HÄBERLEIN**

PS2 Vorschau	
TODD MCFARLANE'S EVIL PROPHECY	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
EINSCHÄTZUNG	1/5
Nette Action mit Rollenspiel-Ansatz: Von der aktuellen Version sind wir allerdings noch nicht begeistert.	

ObsCure

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

FEATURING:
SUM 41, SPORTFREUNDE STILLER
UND SPAN.

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 M2 - Hydravision. All rights reserved. Developed by Hydravision. Published by M2. Distributed by Atari. "Xbox" and "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

Juiced

Auf dem Highway ist die Hölle los: Mit Juiced schickt Acclaim einen weiteren Anwärter auf die Bleifuß-Krone ins Rennen.



☞ Tolle Autos, mäßiges Publikum: Während sich euer noch serienmäßiger Golf souverän in die Kurve legt, winken die Pixelfigürchen am Straßenrand sehr unbeholfen.

Alltags-Autos

Nicht nur die üblichen Highend-Untersätze finden ihren Weg auf die imaginären "Juiced"-Pisten, auch Rennspiel-untypische Wagen werden euch immer wieder zum Kauf angeboten: Gerade hiesige Autofahrer freuen sich über den Opel Corsa, den VW Golf MKIV, den Fiat Punto oder den VW Corrado VR6.

Mit den umfangreichen Tuning- und Lackier-Optionen macht ihr aus diesen Alltags-Kisten ganz schnell ein paar heiße Flitzer. Außerdem kann sicher der eine oder andere Spieler sein eigenes Auto, das zu Hause in der Garage steht, im Spiel ähnlich nachbauen und all die lustigen Sachen machen, die unsere Freunde und Helfer in Grün auf den echten Straßen gar nicht gerne sehen.



☞ Noch sieht dieser kleine Corsa ganz unschuldig aus, doch das ändert ihr schnell.

Nach Formel 1, Touringcar und Querfeldein-Rallye haben die Konsolen-PS-Fanaten ein neues Lieblingskind: Heutzutage müssen es schon halb legale Straßenrennen mit grimmigen, tätowierten Fahrern und jeder Menge coolem Tuning sein, um die verwöhnten Spieler noch ans PS2-Lenkrad zu locken.

Und so hat man sich wohl bei Acclaim gedacht: "Was Electronic Arts mit Need for Speed: Underground kann, das können wir schon lange"! Also schnell ein kompetentes Team beauftragt, eine ordentliche Anzahl Original-Karossern lizenziert, viele viele Spielmodi und Tuningmöglichkeiten ausgedacht – und fertig ist "Juiced".

Rennfahrer-Karriere

Liegt die DVD mit dem saftigen Titel erst mal im Laufwerk, wird sie aufgrund des Karriere-Modus erst mal eine Weile dort bleiben. Er bildet das Kernstück des Spiels. Habt ihr euren Fahrer benannt, ein Logo ausgesucht und eurem Team einen ebenso schmissigen wie kernigen Namen gegeben, kommt es auch schon zur ersten Herausforderung: Ein Typ leiht euch seinen Wagen für ein erstes Rennen. Setzt noch schnell ein paar Mücken im Wettbüro auf euren Sieg



☞ Mauer Hintergrund: So manche Backgrounds könnten etwas detaillierter sein.

und los geht's – auch wenn ihr nicht ganz fehlerfrei fahrt, sieht euer Gegner nicht mehr als euren Auspuff.

Und doch ist ein Sieg nicht alles: Zwar könnt ihr nach einem Sieg ordentlich Preisgeld und Wetteinsätze einfahren, Schäden am eigenen Fahrzeug jedoch kommen euch oft teuer zu stehen. So kann es durchaus zum ein oder anderen Pyrrhus-Sieg kommen, falls ihr euer treues Gefährt allzu sehr malträtiert. Habt ihr nach dem Rennen dennoch Geld übrig, wird das sofort zum nächsten Händler getragen.

Ob ihr nun eine neue Karre kaufen wollt oder euren aktuellen Fuhrpark generalüberholen lasst – die Möglichkeiten sind enorm. Neben den rund 50 Lizenzfahrzeugen findet



Nette Effekte: Blinkende Lichter an der Leitplanke zeigen Kurven an, dunkle Strecken werden außerdem von den Scheinwerfern eures Wagens erhellt.

matische Kopf-an-Kopf-Rennen liefert, an alles hat man gedacht. Dank der bereits beschriebenen, üppigen Tuning-Optionen ist die Chance, dass ihr euren vierradrigen Zwilling erwischt, angenehm gering. Selbst wenn dieser Fall eintreten sollte, könnt ihr durch gemeine Ramm-Manöver immer noch dafür sorgen, dass eure (verbeulte) Karre wieder einzigartig wird.

Acclaim verspricht ein moderates Schadensmodell. Da die Autohersteller bekanntlich etwas wurstig werden, wenn Rennspieler ihre teuren Karossen verbeulen wollen, könnt ihr die Wagen nämlich nur mäßig beschädigen.

Ihr übersteht so manchen Überschlag ohne größere Kratzer, allerdings müsst ihr auch ohne sichtbare Macken mit einer Veränderung des Fahrverhaltens rechnen – so kann es nach großen Crashes vorkommen, dass eure Lenkung einen leichten Links- oder Rechtsdrall aufweist. Nach dem Rennen habt ihr die Möglichkeit, euer Vehikel wieder zu reparieren.

Durch Stadt und Land

Meist seid ihr in "Juiced" in recht urbanen Settings unterwegs, die imaginäre Stadt Angel City erinnert allerdings nicht nur von ungefähr an eine amerikanische Metropole mit recht ähnlichem Namen – auch kommt dem Spieler so manche Ecke bekannt vor. Damit ihr nicht nur durch graue Hochhauschluchten düsen müsst, dürft ihr so manches Mal die Stadtgrenze überfahren und durchs braun-grüne Hinterland brettern.

Neben den obligatorischen Rundkursen erwarten euch auch Geraden, auf denen ihr euch den Respekt eurer Konkurrenz verdient – und der zählt! Nur mit genügend Respektspunkten dürft ihr zu den fortgeschrittenen

Rennen antreten. Anerkennung verdient ihr euch nicht nur durch Siege, auch korrektes Auto-Aufmotzen und eine Portion Mumm beim Wetten lassen euch in der Achtung der anderen Fahrer steigen.

Gerade das Wetten ist interessant, damit könnt ihr nämlich Geld verdienen, ohne selbst ans Steuer zu müssen. Seht euch vor dem Rennen die Fahrer und ihre Autos an – ein guter Tipp macht sich hier schnell in barer Münze bezahlt.

In der Preview-Version macht das Spiel bereits einen guten Eindruck – wenn Acclaim noch an Steuerung und Texturen feilt und vor allem die noch etwas übertriebenen Ladezeiten in den Griff bekommt, dürfen sich alle Fans von "Need for Speed: Underground" auf Nachschub freuen. Unzählige Rennvarianten, ordentlicher Fuhrpark und ein üppiges Ersatzteillager machen PS-Freaks in der zweiten Jahreshälfte glücklich – dann kommt "Juiced" in die Läden.

THOMAS NICKEL

Streckenauswahl: Alle Kurse liegen im Umkreis der fiktiven Stadt Angel City.

ihr im Tuning-Shop Hunderte von authentischen Bauteilen, mit denen ihr aus eurem aufgemotzten Lockenwickler eine echte Rennmaschine basteln könnt, bei deren Anblick euren Gegnern der Angstschweiß auf die Stirn tritt. Fleißige Tuner freuen sich über Teile namhafter Hersteller wie Bridgestone, AEM und MOMO, die nicht nur cool aussehen, sondern natürlich auch euer Fahrverhalten beeinflussen.

Feintuning in Arbeit

An eben diesem wird momentan noch eifrig geschraubt. Unsere Preview-Version lenkt sich bereits recht flott, trotzdem fehlt es in diesem frühen Stadium noch an Feintuning. Einige Autos brechen noch zu schnell aus oder kommen nicht um die Kurve. Ähnliches gilt für die Grafik: So manche Textur wirkt auch aus mittlerer Entfernung unangenehm verwaschen und simpel, allerdings fällt das meist nur in Nahaufnahmen auf – während der eigentlichen Rennen wirkt das Ganze schon recht souverän.

Keine Blöße gibt sich Acclaim bei den zahlreichen Spielmodi – ob ihr groß in die Karriere einsteigt, einfach nur ein schnelles Rennen durch die Pampa hinlegen wollt oder euch online mit anderen Spielern dra-

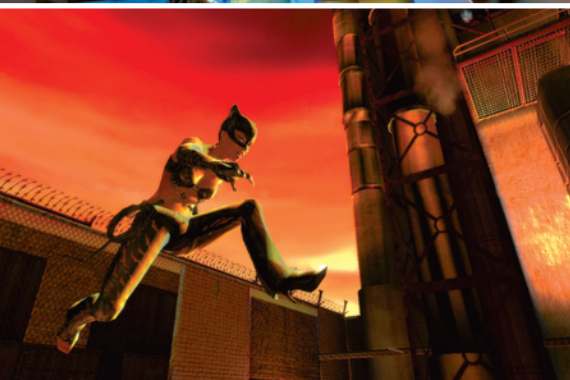
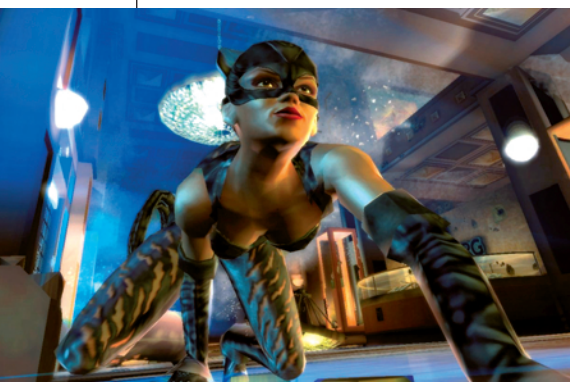
PS2 Vorschau

JUICED	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Rennspiel
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Acclaim
ENTWICKLER	Juice Games
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
EINSCHÄTZUNG	3/5
Solides, actionlastiges Autorennen mit vielen Spielmodi und sehr umfangreichem Tuning-Feature.	

Catwoman

Wetzt schon mal die Krallen:

Die attraktive Superheldin setzt zum Katzensprung auf die PS2 an.



❶ Selbst bei großen Sprüngen landet Catwoman sicher – ganz wie eine Katze eben.

Grafikerin Patience Philips begeht einen folgenschweren Fehler: Sie kommt hinter ein ebenso gut gehütetes wie schreckliches Geheimnis ihres Arbeitgebers, des Kosmetik-Herstellers Hedare. Dessen Führungsriege fackelt nicht lange und lässt Patience beseitigen. Doch sie hat Glück im Unglück und bekommt ein zweites Leben geschenkt – als Catwoman.

Im parallel zum gleichnamigen Kinofilm erscheinenden Action-Adventure übernimmt ihr die Kontrolle über die attraktive Heldin. Getrieben von unstillbaren Rachege-lüsten brennt sie darauf, ihrem skrupellosen Ex-Boss das Leben zur Hölle zu machen. Allerdings greift Catwoman auf ganz andere Mittel zurück als ihre zahlreichen Genrekollegen.

Fans bleihaltiger Konfliktlösungen müssen sich von alten Traditionen verabschieden: Da Samtpfoten nämlich keine lauten Geräusch abkönnen, verzichtet die Katzenfrau auf den Gebrauch von Feuerwaffen. Vielmehr dürft ihr euch ausgiebig mit einer zu Catwomans knappem Lederoutfit passenden Peitsche aus-



❷ Catwoman erwehrt sich ihrer Haut nicht ausschließlich mit der Peitsche. Sie ist eine ganz exzellente Nahkämpferin und treibt ihre Gegner mit vernichtenden Capoeira-Moves zur Verzweiflung.

toben. Mit ihr verirrt ihr in den düsteren Levels Hedares Schergen. Da euch diese gelegentlich mit Bleispritzen auf den Leib rücken, macht es sich bezahlt, dass ihr eure Gegner mit der Peitsche auch entwaffnen könnt. Darüber hinaus dürft ihr euch mit dem ledernen Allzweckmittel auch akrobatisch betätigen und euch beispielsweise an Stangen durch die Nacht schwingen.

Doch auch ohne Peitsche beweist ihr euch als großes Talent, wenn es um elegante Fortbewegung geht. Mit übermenschlichen Fähigkeiten gesegnet, erklimmt ihr spielend glatte Wände und wagt gefährliche Sprünge. Dank spezieller Katzensinne seid ihr zudem in der Lage, auch in dunkler Nacht zu sehen und – besonders praktisch, in einer Gruppe von Angreifern das schwächste Glied auszumachen und dieses ganz gezielt zu attackieren.

Wie ihr seht, sind die Entwickler bemüht, neue Ideen einzubauen, die "Catwoman" von der Masse der Konkurrenztitel abheben sollen. Eine erste spielbare Version zeigt, dass man auf dem richtigen Weg ist. Auch wenn das Spiel sein Genre nicht revolutionieren wird, macht es nicht zuletzt auf Grund der außergewöhnlichen Eigenschaften seiner sexy Heldin einen guten Eindruck.

Die Präsentation rangiert, wie bei Filmumsetzungen aus dem Hause Electronic Arts üblich, auf hohem Niveau. Catwoman sieht ihrer Filmdarstellerin Halle Berry sehr ähnlich und bewegt ihren verführerischen Luxuskörper äußerst geschmeidig durch die atmosphärisch beleuchteten Levels. Allerdings wirken einige Areale etwas karg. Ob sich daran bis zur Fertigstellung noch etwas ändert, klären wir nächsten Monat im Test.

➔ **FABIAN KÄUFER**

PS2 Vorschau

CATWOMAN	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	ab 12
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	EA UK
ERSCHEINT	14.08.2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
EINSCHÄTZUNG	4/5
Die anmutige Catwoman scheint eine würdige PS2-Umsetzung auf den schönen Leib geschneidert zu bekommen.	



POWERADE®
SANDBOARDING
2004
14. WORLD CHAMPIONSHIPS

02. - 04.07.2004
Monte Kaolino, Hirschau
60 km von Nürnberg

SABRINA SETLUR feat. GLASHAUS
FRANZISKA, ILLMATIC
ANDREW FLETCHER (Depeche Mode)
2RAUMWOHNUNG BLUMENTOPF
SIDO & B-TIGHT + BUSHIDO
KOOL SAVAS
JOACHIM DEUTSCHLAND (VIVA)
SAM RAGGA BAND ZOE
POW POW MOVEMENT
TAPE WINSON
MOONBOOTICA KID ALEX
LOUIS OSBOURNE
CAMERON DOUGLAS

Auch Sonntag: Bernhard Fleischmann, Stefan
Hempel & Jens von der Morgengrew (GongFM)

Powerade Sandslalom
Powerade Best Style Jump Contest
PlayStation® 2 Sandboardercross
ASPIRIN® EFFECT Tandem-Sandrace Waterslide





presented by:
PlayStation 2



presented by:
**MEDIENHAUS
DER NEUE TAG**
Amberger Zeitung
Sulzbach-Rosenberger
Zeitung

presented by:



presented by:



presented by:
gong fm
Deine Musik

89,7
96,3
97,3



www.sandboarding.org

Tickets bundesweit an allen bekannten Vorverkaufsstellen! Tickethotline: 01805/ 57 00 00 (12 ct./min.)

△ ○ × □ games ↻ vorschau

PRINCE OF PERSIA 2

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
EXklusiv

Die Entwickler packen aus: OPM2 zeigt euch die wichtigsten Neuerungen des Action-Knüllers anhand einzigartiger neuer Bilder.

Die Story

Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils wird der Prinz verfolgt von Dahaka, dem Wächter der Zeit. Durch den Einsatz der "Sands of Time" hat der Blaublüter nämlich die Zeitlinie gestört – dafür muss er sterben. Dahaka ist unsterblich, deshalb kann der Prinz sein Ende lediglich hinauszögern. Um sein Schicksal zu erfüllen, muss er eine mystische Insel erreichen, auf der die "Sands of Time" erschaffen worden sind...



⏮ Kampf-Mechanik: Ein Gegner liegt bereits am Boden, den zweiten nimmt der Prinz in den Schwitzkasten. Gleich wirbelt er sein Opfer auf die Angreifer und setzt mit dem Schwert nach...

Die Rätsel

Auch der zweite Teil wird einen Mix aus Rätseln, Action und Zweikämpfen bieten. Doch jetzt muss der Spieler durch seine Zeitreisen selbst herausfinden, was er in der Vergangenheit ändern kann, um in der Gegenwart bestehen zu können.



⏮ Neu: Der Prinz kämpft mit zwei Waffen und hält dadurch mehrere Gegner in Schach.

Die Zeitlinien

Das Spiel läuft in zwei verschiedenen Zeitlinien ab. Daraus entwickeln sich zwei sehr unterschiedliche Varianten: Einmal die Vergangenheit, eine Ära der unberührten Natur und des Überflusses. Daneben die Gegenwart, die Epoche der Ruinen und der Ödnis. Der Prinz bereist sämtliche Orte beider Zeitzonen und verändert sie durch sein Eingreifen: Zerstört er in der Vergangenheit Türen, Mauern und andere Dinge, sind diese auch in der Gegenwart verschwunden.



👉 **Schnelle Kampfmanöver erlauben Attacken von hinten: Dieser Feind wurde überrumpelt!**

Der Fokus

Das Spiel basiert noch deutlicher als der Vorgänger auf Kämpfen. Durch die komplexe Kombo-Systematik und den Abwechslungsreichtum bei Kampfschauplätzen und Gegnern werden diese nicht langweilig. Sie laufen in jeder Umgebung anders ab.

Die Helfer

Der Königssohn muss jetzt ohne Farah auskommen. Dennoch kämpft er nicht allein: Ob die Charaktere, denen er begegnet, allerdings vertrauenswürdig sind, muss er selbst entscheiden. Laut Script werden weibliche Personen auftauchen, die das Gefühlsleben des Helden mächtig aufmischen!

Die Zeit

Der Prinz hat zwar seinen magischen Dolch verloren, kann jedoch die Zeit noch immer kontrollieren. Abhängig von der Menge magischen Sandes setzt er eine ganze Reihe durchschlagender Manöver ein: So verlangsamt er die Aktionen seiner Feinde und erlernt zunehmend mächtigere Spezialattacken. Ohne deren effektiven Einsatz ist das Spiel kaum zu schaffen.



👉 Die verwunschene Welt von Guerite in der Gegenwart: Die einst üppige Vegetation ist verdorrt. Oben seht ihr ein Bild der Welt aus dem Grafikeditor, rechts dasselbe Szenario aus der spielbaren Vorabversion – beachtet die effektvollen Lichtstrahlen!



👉 **Nutzt die Umgebung für beeindruckende Manöver: Das Segeltuch, die Tauen auf dem Deck oder Wände dienen euch zum Umlaufen der gegnerischen Trupps!**

Die Attacken

Das Kampfsystem wurde nicht verbessert, sondern komplett neu erstellt. Es funktioniert kontextabhängig. Alles was also gerade im Weg herumsteht, kann in Angriff oder Verteidigung einbezogen werden.

Ihr startet die Attacke mit dem X-Knopf, dann drückt ihr auf den Dreiecks-Knopf, um einen Haltegriff anzubringen. Ab diesem Moment gibt euch das Spiel die Kombo vor: Nutzt per Knopfdruck Felsen, Seile, Vorhänge oder Wände, um weitere Angriffe zu starten. Diese Objekte werden in die Basisangriffe eingebunden und erzeugen Action wie im Kino – das erklärte Ziel der Entwickler.

Die Stimmung

Die Entwickler haben die sehr viel bedrohlichere Atmosphäre des Spiels nur zum Teil aufgrund von Spieler-Feedback geschaffen. Die Macher sahen in diesem drastischen Wechsel einen notwendigen Schritt, um die dunkle Todesgefahr, die den Helden umgibt, passend umzusetzen. Auch die erbarmungslosen Gegner sind das Resultat des neuen, düsteren Ansatzes.

Das Ergebnis: Ein sehr viel "erwachseneres" Spielerlebnis mit völlig anderen, sehr brutalen Actionelementen.



👉 **Gleich startet der Prinz eine Kombo: Dank hilfreicher Anzeigen verknüpft ihr die Schläge.**

Die Waffen

Auf den Prinzen wartet ein riesiges Arsenal an Hieb-, Stich- und Feuerwaffen. Er kann jetzt auch zwei Gegenstände zugleich in Händen halten. Das ermöglicht Profis eine variantenreichere Kampftechnik. Zusammen mit dem neuen Kampfsystem verlangt jede Waffengattung einen anderen Stil und Rhythmus.

👉 **CHRISTIAN BLENDL**

PS2 Vorschau

PRINCE OF PERSIA 2	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Ubi Soft
ENTWICKLER	Ubi Soft Montreal
ERSCHEINT	Herbst 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	50 %
EINSCHÄTZUNG	5/5
Grandioser Nachfolger des preisgekrönten Abenteuers. Durch viele Verbesserungen ein echter Hit-Tipp!	



Burnout 3

Euch ist jeder Kratzer im Lack ein Gräuel? Dann lauft schnell weg – hier werden **ganze Karossen in Vollendung verschrottet**.



❶ Nach dem Unfall räumen wir noch einen Kontrahenten ab – das gibt fette Punkte.

N eulich im Rennspiel-Baumarkt: "Ich hätte gern den Stadt-Bastelsatz in XXL, dazu 'nen Hunderterpack Computerautos sowie das extra große Unfall-Set. Bitte alles in Deluxe-Ausführung und Hochglanzverpackung!" Wissendes Lächeln vom Verkäufer: "Das macht mehr als 200 Euro – oder Sie nehmen einfach das 'Burnout 3'-Komplettpaket, da ist für schlappe 60 Euro alles drin!"

In der Tat: Egal ob wir die Vorabversion vom Februar (Preview in OPM2 4/2004), die E3-Fassung oder eine aktuelle Ein-Strecken-Demo, die dem endgültigen Spiel schon weitgehend entspricht, spielen – wir waren und sind begeistert. In "Burnout 3" steckt einfach alles, was wir von einem Fun-Racer der absoluten Spitzenklasse erwarten.

Zwar entspricht das Basis-Spielprinzip im Groben jenem der Vorgänger, doch lässt sich die Evolution der Serie wunderbar beobachten: War der erste Teil noch ein heftig flimmernder Geschicklichkeitstest, wurden im zweiten Teil die häufigen Auto-Knutschereien in feinsten Grafik aufwändig zelebriert. Die Kollisionen und ihre Darstellung waren spielerisch allerdings höchst sinnfrei und haben deshalb auf Dauer stark an Reiz verloren (Ausnahme: Crash-Modus).



❷ Bei nur leichten Berührungen fliegen noch nicht die Fetzen, sondern erst mal höchst effektiv die Funken. Die Strecken sind ebenso bunt wie detailreich.

Das wollte auch den Entwicklern von Criterion nicht so recht gefallen. Sie erhoben das kunstvolle Zerbeulen der Blechkarossen deshalb in den Adelsstand. Allerdings geht es nicht mehr vornehmlich darum, Auseinandersetzungen mit dem dichten (Gegen-) Verkehr zu vermeiden. Ihr müsst stattdessen versuchen, die Gegnerschaft auf die Stoßstangenhörner zu nehmen.

Schickt ihr den Kontrahenten erfolgreich in die Bande, erntet ihr Punkte (noch ist nicht bekannt, wofür die letztlich gut sind), bekommt einen sich füllenden "Burnout"-Balken (der nun jederzeit aktiviert werden kann) sowie eine sehr schicke Wiederholung des daraus resultierenden Unfalls.

Angriffslustige Gegner

Umgekehrt haben aber auch die Computerfahrer keine Berührungsängste. Anstatt noch wie in den Vorgängern stur Richtung Ziel zu streben, greifen sie euch oft und gerne an. Kommt es dadurch – oder weil ihr dem Verkehr nicht mehr ausweichen könnt – zum Unfall, folgt eine Crash-Szene. Der Clou: Per R1-Taste schaltet ihr in den Zeitlupen-Modus, in dem ihr eure Schrottkarre – wenig realistisch, aber höchst spaßig – noch begrenzt steuern könnt. Ihr habt also eine

kleine Chance, auch den Konkurrenten noch mit ins Verderben zu reißen.

Criterion verspricht über ein Dutzend Spielmodi, dazu einen vollwertigen und eigenständigen Crash-Part und weit reichende Multiplayer-Unterstützung. Einen ersten Vorgeschmack auf das fertige Spiel könnt ihr schon bald selbst "erfahren". Wenn alles klappt, haben wir nämlich die bereits erwähnte Demo auf einer unserer nächsten Cover-DVDs mit drauf!

➔ **MICHAEL GALUSCHKA**

PS2 Vorschau	
BURNOUT 3	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Rennspiel
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Criterion Studios
ERSCHEINT	September 2004
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
EINSCHÄTZUNG	5/5
Himmlisch schön und höllisch schnell: Das wird ein teuflisch gutes Crash-Spektakel!	

1.000.000 €

Gewinnspiele im Internet im max. monatlichen Gesamtwert spielen wir für Sie! **
einen genialen Spaß aufs Handy ordern* und gratis Gewinne abräumen

EINFACH PER SMS ANMELDEN!

über 300 Gewinnspiele jeden Monat WIR spielen für Sie ... SIE GEWINNEN!
Pro Teilnehmertag eine Überraschung aufs Handy + gratis super Gewinnspieleintragungen



Machen Sie mit per SMS
"GEWINN PLB" an die

SMS an **86688** ****

Täglich mitmachen?
"START GEWINN PLB" an

SMS an **87555** *

oder wählen Sie einfach
die 01908 - 61446

TRAUM PREISE 100 % GEWINNGARANTIE



*Sie erhalten einmalig jeden Teilnehmertag eine n SMS-Witz aufs Handy und zusätzlich eine ** kostenfreie Eintragung in jeweils 10 Gewinnspiele (mit "START GEWINN PLB" an 87555 sogar im Tagesabo) zur automatischen Teilnahme. Mit Teilnahme bestätigen Sie ausdrücklich Ihr Einverständnis zur Weitergabe Ihrer Adressdaten an die Gewinnspielbetreiber zwecks Marketing und Gewinnbekanntgabe. ** 1,86 Eur./min. Handy und Internetzugang notwendig. * Im Abo max 1 SMS / 1,99 Eur./Tag *** 2 SMS (z.B. 2,99 (z.B. 98) Eur. Gewinne werden vom Veranstalter mitgeteilt und übersendet. Um das Abo zu kündigen senden Sie einfach "STOP Gewinn PLB" an die 87555. Mindestteilnahme Alter 18 J. Die abgeb. Preise stellen Beisp. von Internetgewinnspielen dar. Vodafone Ant. 12ct. bzw. 18ct./sms (T-Mob. Ant. zzgl. 20ct) Teilnahme ausschließlich gemäß unserer AGBs (s.u. <http://1a.game-server.cc/mail>)

SMS-FLIRT-CHAT-SPASS

No.1

NEU!

Sende "GIL" per SMS an **84064**

Teilnahme ab 18. J., max. 1,99/SMS (inkl. 12ct Vodafone Anteil, zzgl. 20 cent T-Mobil Anteil) animierter Operatorchat

Prepaid Karte leer? Kein Bock auf Tel.-Gebühren?

GRATIS TELEFONIEREN!

als Anrufer aus allen Handynetzen
und dem deutschen Telekom-Festnetz

0800 -77.55

+ Vorwahl + Rufnummer

Vor die gewünschten Rufnummer einfach 0800 77.55 wählen. Beispiel: R-Gespräch (wenn der Angerufene zahlt) nach Hamburg: 0800 77.55 + 040 + Rufnummer
nur ins deutsche Festnetz der Telekom, keine 0190er, 0180er Nummern

SEXY SOUNDS FÜRS HANDY?

Die dollsten Klingelgeräusche, die Dein
Handy je von sich gegeben hat!

- 36054 Sexy Hexy
- 36057 Stöhnen lang
- 36014 Liebeslust
- 36021 Heisse Party
- 36058 Wilde Liebe
- 36059 Girls, Girls, Girls
- 36004 Partytime
- 36060 Liebesgeflüster
- 36061 Du Luder
- 36062 scharf und schärfer
- 36063 Kleine Verführerin
- 36064 Noch viel Flotter
- 36055 Die Versuchung
- 36065 Strenge Erzieherin
- 36066 Strenge Lehrerin
- 36067 Orgasmus
- 36068 Zartes Spiel
- 36020 Voll und Total

Total witzig:

- 36040 Rülpsen
- 36050 Furzen
- 36056 Kotzen
- 36001 Klospülung

Jetzt per SMS bestellen

"RRG" + Leerzeichen + Bestellnummer an die

86688

* Ab sofort max. 2 SMS a 2,99/SMS, SMS 12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS, zzgl. 20 ct. T-Mobil Anteil/SMS

Bestellung wird per WAP bereitgestellt. Bitte schaue in Deiner Bedienungsanleitung nach, ob Dein Handy für Sounds geeignet ist. Bestellung ab 18 Jahre.



games ➔ test ➔ inhalt

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

Athens 2004	82
Combat Elite: WWII Paratroopers	80
Dirt Track Devils	84
Driver 3	68
IndyCar Series 2005	86
Mashed	76
Obscure	78
Onimusha 3: Demon Siege ..	64
Prince of Persia (Platinum) ..	88
Richard Burns Rally	85
RPM Tuning	84
Shellshock NAM '67	74
Showdown: Legends of Wrestling ..	86
Shrek 2	72
Tomb Raider: The Angel of Darkness (Platinum)	89
World Championship Snooker 2004	86
XIII (Platinum)	88

DIE SKALA

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

DAS PRÄDIKAT



Unser OPM2-Star ist die Belohnung für herausragende Spiele. Diesen vergeben wir nicht leichtfertig – nur Titel mit einer Spielspaß-Wertung ab 85% werden mit dem OPM2-Star prämiert!

Das OPM2-Team



📌 Redaktion, Layout und Online-Team sorgen alle vier Wochen für Spiele-Durchblick! Jan Vollmuth, Petra Breitenbach (beide Lektorat), Diane Feininger, Markus Häberlein, Kristina Arnold, Andreas Szedlak, Swen Harder, Thomas Szedlak, Patric Roos, Michael Stark, Frank Pfründer, Michael Galuschka, Fabian Käufer, Christian Blendl, Carsten Grauel (von links nach rechts).

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

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

PlayStation2-Tests 08/2004

Die OPM2-Redaktion im Profil

CHRISTIAN BLENDL CHEFREDAKTEUR christian@opm2.de Favorisierte Genres: Action, Rennspiele, Oldies Spielt auf PS2: SingStar, Rez, Mr. Driller Schaut zurzeit: Fußball-EM Hört gerade: Gerry Rafferty – Snakes & Ladders Freut sich auf: ein paar Tage Urlaub...! Regt sich auf über: Geschnittene Kinofilme (so zum Beispiel aktuell "The Punisher"): Da braucht sich keiner wundern, wenn die Leute zu Hause DVD gucken!	THOMAS SZEDLAK STELLV. CHEFREDAKTEUR thomas@opm2.de Favorisierte Genres: Rennspiele, Sportschüsse, Ego-Shooter, Musikspiele Spielt auf PS2: Athens 2004, SingStar, PES 3 Schaut zurzeit: DFB-Presskonferenz, 1. Spiel, 2. Spiel... Hört gerade: Sunshine Live Freut sich auf: Ein neues Auto Regt sich auf über: Hohe Autopreise	MARKUS HÄBERLEIN REDAKTEUR markus@opm2.de Favorisierte Genres: Action, Action-Adventure, Rennspiele Spielt auf PS2: Shellshock: NAM '67, Driver 3 Schaut zurzeit: Star Trek: The Next Generation Staffel 6 Hört gerade: Beastie Boys – To the 5 Boroughs Freut sich auf: Die MTV Campus Invasion Regt sich auf über: Erkältungen im Hochsommer	CARSTEN GRAUEL REDAKTEUR carsten@opm2.de Favorisierte Genres: Beat'em-Up, Rennspiele, Rollenspiele Spielt auf PS2: Onimusha 3, Obscure, Mashed Schaut zurzeit: Fußball-EM Hört gerade: Nightmares on Wax – Smoker's Delight Freut sich auf: den Tag, an dem mal wieder Ordnung in der Wohnung herrscht Regt sich auf über: Die "Hilfe"-Taste auf der MAC-Tastatur
MICHAEL GALUSCHKA REDAKTEUR michael@opm2.de Favorisierte Genres: Rennspiele, Strategie, Sport Spielt auf PS2: Burnout-3-Demo, Athens 2004, GT4 Prologue Schaut zurzeit: Jede Menge Motorsport Hört gerade: Weakerthans – Left and Leaving Freut sich auf: Die Tour de France Regt sich auf über: Wucherpreise bei Obst und Gemüse	SWEN HARDER REDAKTEUR swen@opm2.de Favorisierte Genres: Sport, Beat'em-Ups Spielt auf PS2: Gradius V, World Championship Snooker 2004, PES 3 Schaut zurzeit: EM, NBA Finals Hört gerade: Hitman-3-Soundtrack Freut sich auf: Plasma-TV Regt sich auf über: Europa-Verdrossenheit	PATRIC ROOS VOLONTÄR patric@opm2.de Favorisierte Genres: Jump'n'Run, Sportschüsse Spielt auf PS2: PES 3, GT 4 Prologue, Athens 2004 Schaut zurzeit: Last Samurai (DVD) Hört gerade: DJ JUICE – It was all a dream, immer noch: Kanye West – The College Dropout Freut sich auf: EM Finale (mit Deutschland?) Regt sich auf über: Rechtsradikale Spam-Mails	FABIAN KÄUFER VOLONTÄR fabian@opm2.de Favorisierte Genres: Jump'n'Run, Action-Adventure, Ego-Shooter Spielt auf PS2: Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Driver 3 Schaut zurzeit: Vergiss mein Nicht Hört gerade: Chevelle – Wonder What's Next Freut sich auf: Den Weihnachtsmann Regt sich auf über: Kaputte CD-Player

DER TEST DES MONATS:

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

Capcom beschert uns ein hervorragend inszeniertes Action-Adventure!



⌚ Beinhartes Helden-Duo: Als Polizist Jacques LeBlanc erlebt ihr Abenteuer im Alten Japan,...



⌚ ...während ihr in der Rolle des Samurai Samanosuke das heutige Paris erforscht.

 games ➔ test

ONIMUSHA 3




ⓘ Jacques' Speer erzeugt Blitze (o.), Samanosukes Axt hingegen verbrennt eure Feinde.



ⓘ Im Unterwassertempel bekommt es Jacques mit vielen widerstandsfähigen Mutanten zu tun. Hier zerkleinert er gerade die Rüstung einer dieser Dämonen.

Nobunaga Oda, Herr der Dämonen, ist wieder da. Diesmal schickt er seine Bestien ins 21. Jahrhundert.

Samurai Samanosuke Akechi hat wahrlich keinen leichten Job. Schon zum zweiten Mal muss er gegen den tyrannischen Feldherren und Dämonenfürsten Nobunaga Oda antreten. Obwohl dieser bereits im ersten Teil durch Samanosukes Klinge gestorben ist, sorgt der Fiesling nun erneut für Trubel.

Getauschte Welten

Wir schreiben das Jahr 1582. Schauplatz: Kyoto, Japan. Zusammen mit seinem Onkel Mitsuhide Akechi und einer ganzen Armee von Kriegern stürmt Samanosuke den Honnoji-Tempel, Nobunagas Residenz. Nach harten Kämpfen gegen Zombie-Soldaten hat Samanosuke endlich sein Ziel erreicht und steht seinem Erzfeind gegenüber.

Doch es kommt gar nicht zum Kampf. Wie aus dem Nichts tut sich ein Wurmloch auf und verschluckt den Samurai. Auch Nobunaga kann sich dieses Phänomen nicht erklären – doch ist es ihm auch herzlich egal. Hauptsache, der Eindringling ist weg!

Schwenk nach Paris ins Jahr 2004. Es ist ein ganz gewöhnlicher, ein sonniger Tag. Auf den Straßen herrscht reges Treiben, Leute gehen spazieren oder sitzen im Café. Plötzlich tauchen gewaltige Flugungeheuer am Himmel auf und lassen aggressive Zombie-Soldaten zu Boden fallen.

Die Untoten beginnen sofort, jeden niederzumetzeln, der ihnen vor die Klinge kommt. Auch die Polizei und angerückte Sondereinsatzkommandos haben keine Chance gegen die dämonische Übermacht. Mitten in diesem Getümmel taucht plötzlich auch Samanosuke nach seiner Wurmloch-Reise wieder auf. Er kommt gerade rechtzeitig, um den Polizisten Jacques LeBlanc, "gespielt" vom französischen Filmstar Jean Reno, und dessen Kollegen vor einer Meute Zombies zu retten.

Verdutzt blicken sich die Kämpfer kurz an, doch für einen Kaffeeklatsch bleibt keine Zeit. Ein neues Wurmloch reißt Jacques mit sich und spuckt ihn im Japan des Jahres 1582 wieder aus. Genau zehn Tage vor Samanosukes Verschwinden taucht er dort auf. Nun





☛ Teufliche Invasion: Selbst Elitesoldaten haben keine Chance gegen die Dämonen.

haben die beiden Helden ein großes Problem: Beide befinden sich in einem fremden Land und in einer fremden Epoche – und die Genma-Dämonen sind auf dem Vormarsch.

Gewalt der Elemente

Zunächst steuert ihr Samanosuke in Frankreich, anschließend wechselt ihr zu Jacques nach Japan. Meistens bestimmt die Handlung, wann wer an der Reihe ist. Später jedoch könnt ihr an manchen Stellen frei zwischen den Charakteren wechseln.

Wie in den Vorgängern könnt ihr schlagen, treten, Gegner anvisieren und blocken. Gänzlich neu ist die Kontrolle des Helden per Analog-Stick. Das klingt zwar etwas banal, aber in den beiden Prequels konntet ihr euren Samurai nur mit den Richtungstasten dirigieren. Jetzt geht die Steuerung wesentlich leichter von der Hand.

Im Kampf gegen Nobunagas Monsterhorde gebrauchen Samanosuke und Jacques unterschiedliche Waffen, die mit zerstörerischer Elementarmagie ausgestattet sind. Anfangs noch mit einer normalen Klinge unterwegs, findet der Krieger aus dem fernen Osten später ein leichtes Schwert-Paar mit der Kraft des Lichts, ein langes Luft-Katana und eine gewaltige ☞

DIE CHARAKTERE

SAMANOSUKE AKECHI, ALTER 47 JAHRE

Samanosuke ist ein talentierter Schwertkämpfer, der sich in einen Onimusha-Krieger verwandeln kann. Schon im ersten Teil der "Onimusha"-Reihe kämpfte er gegen Nobunagas Truppen.



JACQUES LEBLANC, ALTER 36 JAHRE

Jacques gehört dem 29. Bataillon an, einer französischen Eliteeinheit. Er hat einen zehnjährigen Sohn namens Henri, seine Frau ist bereits tot. Ein Wurmloch befördert ihn nach Japan ins Jahr 1582.

NOBUNAGA ODA, ALTER 49 JAHRE

Seit seiner Niederlage gegen Jubei Yagyu ("Onimusha 2") vor neun Jahren ist der Dämonenfürst Nobunaga wieder auferstanden. Diesmal will er sein Reich auch in der Zukunft ausweiten.



MICHELLE AUBERT, ALTER 28 JAHRE

Michelle ist Oberleutnant in der französischen Armee und die Freundin von Jacques. Auch sie kämpft gegen die dämonische Invasion in Paris. Henri akzeptiert sie noch nicht als Ersatzmutter.

AKO, ALTER UNBEKANNT

Ako gehört dem Clan der Crow Tengu an. Sie ist zwar nur 30 Zentimeter groß, kann dafür aber durch die Zeit reisen und besitzt telepathische Fähigkeiten, die es ihr erlauben, jede Sprache zu verstehen. Sie fungiert als Zeitbote und Dolmetscher zwischen Jacques und Samanosuke.

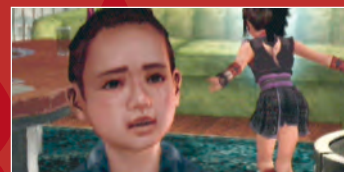


GUILDENSTERN, ALTER UNBEK.

Der hässliche Shrimps-Kopf ist der fähigste Wissenschaftler auf Seiten der Dämonen. Nobunaga beauftragte ihn, das Geheimnis der Zeitreise zu lüften. Doch Guildenstern kann den Lauf der Zeit nicht kontrollieren. Nur zufällig gelangen die Genma-Dämonen ins heutige Paris.

HENRI LEBLANC, ALTER 10 JAHRE

Henri ist Jacques' einziger Sohn. Er ist ziemlich aufmüpfig und interessiert sich für Computer. Schon lange plagen ihn Schuldgefühle, denn er macht sich selbst für den Tod seiner Mutter verantwortlich.



HEIHACHI HONDA, ALTER 24 JAHRE

Heihachi ist an sich ein liebenswerter Kerl, doch aufgrund seiner bedingungslosen Treue zu seinem Herrn, der Nobunaga untersteht, kämpft Heihachi anfangs gegen Samanosuke und Jacques.

RANMARU MORI, ALTER 16 JAHRE

Nobunagas rechte Hand und ein eiskalter, ungestümer Schwertkämpfer. Trotz seines Mutes wurde er von Samanosuke im Honnoji-Tempel vernichtet geschlagen. Nun sinnt er auf Rache.





☞ Mit seinen flexiblen Waffen kann Jacques sich an Oni-Glühwürmchen festhalten.

Axt mit Erd-Magie. Jacques hingegen setzt auf weitreichende und flexible Waffen. Zu Beginn steht dem Franzosen lediglich eine Plasmapeitsche zur Verfügung. Im Verlauf des Abenteuers erweitert sich das Waffenarsenal um ein feuriges Schlangenschwert, einen Donner-Speer mit Kettenfunktion und um einen wuchtigen Morgenstern mit der Kraft des Eises. Die hohe Reichweite ist aber nicht die einzige Besonderheit von Jacques' peitschenartigen Werkzeugen. Zum einen

umschlingt er damit Feinde, schleudert sie durch die Luft und schmettert sie auf den Boden. Oder er schnappt sich einen Felsen und donnert ihn dem nächsten besten



☞ Mit seinen beiden Lichtschwertern macht Samanosuke blitzschnell Hackfleisch aus den Dämonen. Die Flugechsen hingegen kann er nur mit Pfeil und Bogen vom Himmel holen.

Dämonen an die Rube. Zum anderen schlägt er nach Oni-Glühwürmchen, die an festen Positionen in der Luft schweben. An diesen Glühwürmchen hält er sich fest und schwingt sich wie Tarzan über Abgründe und Hindernisse hinweg.

Regelmäßig Seelen tanken

Die strapaziösen Schlachten gegen Nobunagas Armeen zehren früher oder später an euren Kräften. Feindliche Treffer mindern eure Lebensenergie und die speziellen Element-Attacken eurer Waffen reduzieren euren Magie-Vorrat. Zum Glück hinterlassen besiegte Genma einen Schwarm kleiner leuchtender Seelen, die ihr mit eurem Oni-Handschuh aufsaugt.

Blaue Seelen frischen eure Magie auf und gelbe kommen eurer Gesundheit zu Gute. Die roten Seelen – von ihnen gibt es am meisten – dienen zum Aufwerten von Waffen und Rüstung. Sehr selten hingegen findet ihr violette Seelen. Wenn ihr fünf von ihnen absorbiert habt, könnt ihr euch auf Knopfdruck für kurze Zeit in einen unbesiegbaren Onimusha-Krieger verwandeln.

Leichte Puzzles...

Damit bei der ganzen Metzelei eure grauen Zellen nicht verkümmern, löst ihr hin und wieder unterhaltsame Knobelaufgaben. Wenn ihr mit Samanosuke durch die Pariser Kanalisation pirscht, findet ihr bei der Leiche eines Kanalarbeiters eine Notiz. Darauf steht geschrieben, dass die Anzahl der Monitore, Stühle und Kassettenrekorder in Kontrollraum eins zusammengekommen einen Code für eine Tür ergeben. Jacques hat in dem kleinen japanischen Fischerdorf Sakai hingegen ein anderes Problem: Er muss in einen Laden eindringen, aus dem man ihn

zuvor rausgeschmissen hat. Vor dem Laden beugt sich ein Junge über ein Fass, doch er lässt euch nicht nachschauen, was darin so interessant ist. Es sei denn, ihr bringt ihm was Süßes. Also tauscht ihr eine Armbanduhr gegen eine Wassermelone und gebt sie dem Jungen. In dem Fass befindet sich ein Glühwürmchen, mit dem ihr euch auf das Dach des Ladens schwingen könnt.

...und echte Kopfnüsse

Etwa ab der Hälfte des Spiels werden die Rätsel komplexer. Wenn sich Samanosuke in der Gegenwart und Jacques in der Vergangenheit am selben Ort befinden, gebt ihr einer kleinen Elfe namens Ako, eurer ständigen Begleiterin, Gegenstände mit und schickt sie per Zeitfalter durch die Zeit.

Beispielsweise findet Samanosuke in der Festung Mont-Saint-Michel im Jahr 2004 einen roten Rubin, den er hier nicht gebrauchen kann. Also schickt ihr Ako mit dem Stein zu Jacques ins Jahr 1582. Dieser setzt ihn in eine Statue ein und bewegt so eine Steinplatte zur Seite, unter der er ein Rätsel findet. Wenn ihr das Rätsel löst, kommen Treppenstufen aus dem Boden geschossen, die auch im Jahr 2004 noch existieren und Samanosuke einen neuen Weg eröffnen.

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Devil May Cry 2	Capcom	04/2003	78%
<i>Sehr gute Schwertkampf-Action mit Halbteufel Dante. Ode Levels und eintöniger Ablauf trüben den Spaß.</i>			
Van Helsing	Vivendi	06/2004	83%
<i>Solide Filmumsetzung mit Schwerpunkt auf actionreichen Nahkämpfen und Ballereien.</i>			
Knights o.t. Temple	TDK	06/2004	77%
<i>Toll animierte Ritterkämpfe im Mittelalter. Der Rätselgehalt ist niedrig, es fehlt ein wenig an Abwechslung.</i>			





❏ Diese Bestie ist nicht nur schnell und stark, sondern beherrscht auch Eis- und Blitzmagie.

Kleine Elfe ganz groß

Wo wir gerade bei Ako sind: Das geflügelte Tengu-Mädchen, so der Name ihres Stammes, kann nicht nur durch die Zeit reisen und Gegenstände transportieren. Sie steht euch auch im Kampf hilfreich zur Seite. In Kisten und anderen Behältnissen findet ihr manchmal kleine Westen sowie grüne Steine, so genannte Öko-Geister, die in die Kleidungsstücke eingesetzt werden.

Habt ihr eine Weste mit der erforderlichen Anzahl Öko-Geister ausgestattet, kann Ako sie anziehen. Je nach Farbe der Kleidung heilt Ako Wunden, reduziert den Magie-Verbrauch, zeigt euch die Energie der Gegner an oder beschleunigt die Seelenabsorption. Acht verschiedene Westen gibt es zu entdecken, einige davon sind sehr gut versteckt.

Bonus-Bonbons

Wem der Story-Modus nicht genügt, freut sich über die vielen Extras, die Capcom noch mit draufgepackt hat. So findet ihr unter dem Menüpunkt "Sonderfunktionen" vier nette Bonusspiele, in denen ihr auf Highscore-Jagd geht. Als Samanosuke schießt ihr mit Pfeil und Bogen Genma-Eier ab oder ihr übt mit Jacques verschiedene Attacken. In "Heihachis Abenteuer" spielt

❏ Kolossal: Zusammen mit einer Oni-Armee kämpft Jacques gegen die Genma-Horde.

ihr die Episode des Speer-Kämpfers Heihachi nach, der euch im Hauptspiel hin und wieder über den Weg läuft und für Ärger sorgt (siehe Kasten Seite 65). Durch diese Bonus-Episode erfahrt ihr mehr über die Geschichte des Hünen.

Technisch perfekt

Actionreiche Kämpfe und interessante Aufgaben sind es aber nicht allein, die in "Onimusha 3" so viel Spaß machen. Auch die tadellose Grafik und die professionelle Präsentation machen dieses Spiel zu etwas ganz Besonderem. Zwischen den Spielszenen bekommt ihr hervorragend ausgearbeitete Storysequenzen in Echtzeitgrafik zu sehen, die vor allem durch extrem realistische Animationen und brillantes Mienenspiel der Charaktere beeindruckend.

Zusammen mit dem emotionsgeladenen Orchester-Soundtrack und der sehr guten, jedoch englischen Synchro wirkt "Onimusha 3" wie ein Kinofilm. Natürlich genießt ihr auch in den Spielszenen herrliche Hintergründe, wuchtige Animationen und grelle Lichteffekte. Ein Kompliment an Capcom – schöner geht's kaum.

☛ **CARSTEN GRAUEL**



❏ In diesem Bonus-Spiel schießt ihr mit Pfeil und Bogen vorbeifahrende Genma-Eier ab.

PS2 Meinung

CARSTEN GRAUEL



So soll's sein: "Onimusha 3" fesselt vom ersten bis zum letzten Augenblick. Langeweile kommt zu keinem Zeitpunkt auf, da ihr entweder actionreiche Schlachten austragt, interessante Denkaufgaben löst oder in den Zwischensequenzen die spannende Handlung verfolgt. Auch die aufregenden Bosskämpfe oder das Waffenausrüst-System mit den Seelen machen eine Menge Spaß. Und in technischer Hinsicht gibt es, abgesehen von ganz seltenen Slowdowns, auch nichts zu meckern.

MARKUS HÄBERLEIN



Es gibt eine Menge guter Spiele, deren Gesamteindruck durch kleine Macken getrübt wird. Entweder gibt's nervige Längen oder der Schwierigkeitsgrad ist zu hoch oder die Grafik kann nicht begeistern. "Onimusha 3" hingegen macht alles richtig. Weder an der Grafik noch am Sound noch an der Steuerung gibt es etwas auszu-setzen. Höchstens ein paar kleinere Kamera-probleme könnte man ankreiden, doch darüber kann man großzügig hinwegsehen.

FABIAN KÄUFER



Mit "Onimusha 3" ist Capcom ein wirklich großer Wurf gelungen. Kaum ein anderes Spiel ist so schön inszeniert wie dieses, manchmal könnte man meinen, man schaue sich einen Science-Fiction-Fantasy-Film im Kino an. Dieses "Film-Flair" ist sicher auch den beiden Schauspielern Takeshi Kaneshiro und Jean Reno zu verdanken, die für die Helden Samanosuke und Jacques Modell gestanden haben. "Onimusha 3" ist technisch und spielerisch überwältigend, kauft es euch!



PS2 Testergebnis

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE		Action-Adventure	Alter: ab 16	
Hersteller: Capcom	Entwickler: Capcom	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro	
1 Spieler, MCard, analog, DualShock2, Sprachausgabe engl., Text dt., 50/60Hz, Dolby Pro Logic II & DD 5.1		STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS	
POSITIV 👉 Brillante Grafik 👉 Superbe Präsentation 👉 Perfekter Mix aus Kämpfen und Rätseln	NEGATIV 👉 Kameraprobleme 👉 Keine deutsche Synchronisation	UMFANG: 9/10	90	
		GRAFIK: 10/10		
		SOUND: 9/10		
Technisch tadellos, bis zum Schluss motivierender Action-Hit.			PROZENT	



🕹 Granatwerfer: Mit diesem schmucken Spielzeug tobt sich Tanner richtig aus.

FILMREGISSEUR

Während einer Mission gelangt ihr jederzeit per Tastendruck ins Pausenmenü. Hier wartet der Filmregisseur-Modus. Mit ihm lassen sich die bereits gespielten Aktionen filmisch nachbearbeiten. Ihr installiert verschiedene Kameras, stellt zum Beispiel eine davon fest auf, befestigt eine am Rad und so weiter. Zusätzlich sind Zeitlupe oder auch ein schicker Verwischeffekt zuschaltbar, um die Handlung eures kleinen Streifens passend in Szene zu setzen.

Egal ob ihr gerade mit einem Sportflitzer durch enge Gassen prescht oder mit der Pumpgun eine Bar in Schutt und Asche legt – mit der Schnittfunktion produziert ihr eigene kleine Actionszenen und bannt sie mit wenig Platzbedarf auf Memory Card. Fazit: Nettes Gimmick.



🕹 Filmemacher: Bearbeitet die Action mit verschiedenen Kameras und Effekten.

Action-Alltag mit Undercover-Cop Tanner. Hier sagen wir euch, was beim Atari-Hoffnungsträger abgeht!

Drei arbeitsreiche Jahre sind nun vorbei: Mehr als hundert Entwicklungs-Mechaniker schufteten in den Reflections-Werkstätten, ein immenses Werbebudget ist verpulvert worden. Jetzt endlich stellt sich Tanner! Nach diversen terminlichen Komplikationen steht er uns endlich Rede und Antwort. Ort der Unterredung: die OPM2-Testredaktion.

Wie alles begann

Miamis Police Department kommt einem Millionen-Deal auf die Schliche. Eine Bestellung über 40 gestohlene Luxuskarossen im Wert von 20 Millionen Dollar soll bei der Autoknacker-Bande South Beach eingegangen sein. Grund genug, den besten Undercover-Bullen ins Rennen zu schicken, beziehungsweise, ihn in die Gang einzuschleusen. Er soll als Fahrer für die Bande arbeiten und ihr illegales Handeln aus nächster Nähe



🕹 Spielverderber: Hier müsst ihr die Einrichtung einer Bar demolieren.

inspizieren, um sie schließlich hochzunehmen. Tanner stößt auf die Spur eines international agierenden Autoschieber-Rings. Und dessen Netzwerk erstreckt sich von Miami über Nizza bis nach Istanbul. Wenn Tanner da mal wieder heil raus kommt...

Reflections-Chef Martin Edmondson distanzierte sich während zahlreicher Interviews wiederholt von Titeln wie "The Getaway", "GTA" oder "True Crime". "'Driver 3' ist eine Verfolgungsjagdsimulation!", meinte er entschieden. Um diesem Anspruch gerecht zu werden, wurden mehr als 80 Wagen integriert. Und es stimmt – die Missionen bestehen zu einem sehr großen Teil aus Verfolgungsjagden. In drei riesigen Städten dürft ihr euch in bester "Grand Theft"-



ⓘ Bombtruck: Verfolgt den Truck, aber Achtung, er verliert explosive Ladung.

ⓘ Ohne Rücksicht: In Istanbul jagt ihr die Gangsterbraut Calita durch die halbe Stadt.



ⓘ Video: Die Filmschnipsel sind allesamt sehr schön ins Spiel integriert.



ⓘ Traumhaft: Automodelle und Himmel sind stets echte Hingucker. Leider ist auf den Straßen der drei Metropolen selten viel los, sie wirken oft wie ausgestorben.

Manier jedes Gefährt schnappen, den Besitzer hinter dem Lenker vorzerren und dann einfach lospreschen.

Gelungene Fahrphysik

Es sind Oldtimer, Sportwagen, lange Limos, Kompaktwagen oder unterschiedliche Motorräder unterwegs. Natürlich bewegen sich nicht in jeder Stadt dieselben Wägelchen, in Frankreich beispielsweise warten natürlich kleine Renaults und Citroenähnliches. Die Fahrphysik der einzelnen Gefährte überzeugt – hier sind auch die Rennboote eingeschlossen. Schwere Amischlitten lassen sich auch im Spiel am besten um die Kurve schwingen, Sportwagen sind schnell und direkt, LKWs hingegen träge und lang-

sam. Motorräder sind mit Abstand das schnellste Fortbewegungsmittel, dementsprechend schwer ist es aber auch, mit ihnen effektiv umzugehen.

Auch sind die Motorensounds gelungen: Vom kernigen Sound der Muscledars bis hin zu den schrillen Tönen hochtouriger Mopeds könnt ihr alles hören. Rauscht ihr in andere Wagen oder in einen Laternenpfahl, verformt sich die Karosserie realistisch.

Eine Anzeige am oberen Bildschirmrand zeigt, wie stark euer Auto bereits beschädigt ist. In vielen Missionen ist nur ein geringfügiger Schaden am Wagen erlaubt – schließlich sollen die geklauten Schmuckstücke ja noch verkauft werden. Bei Tanner selbst zählt nicht nur der Bleifuß, sondern auch der Abzugsfinger – ziemlich viel Körperbeherrschung für einen Fahnder, findet ihr nicht?

An insgesamt acht Schießereien kann er seinen Zeigefinger wetzen, leise Pistolen, fette Maschinengewehre, eine Pumpaction und auch ein Granatwerfer sind dabei. 30 Prozent des Spiels verbringt ihr damit, Verbrechern blaue Bohnen um die Ohren zu jagen. Zwar mag dieser Anteil gering scheinen, doch ist in fast jede Mission eine Schusssequenz einge-

baut. Leider! Diese Zu-Fuß-Abschnitte kommen, das müssen wir an dieser Stelle ganz klar sagen, qualitativ nicht an die Rennaction heran. Euer Held bewegt sich dabei ausgesprochen wenig geschmeidig. Zu unharmonisch wirken seine Schritte, vor allem wenn er sich seitwärts "bewegt". Zudem muss die Kamera ständig nachjustiert werden und er hat große Probleme, die Feinde richtig ins Visier zu nehmen. Da hilft auch die Zielautomatik nicht weiter. Das Problem: Feinde werden



PS2 Genrekongkurrenten			
Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
GTA: Vice City (dt.)	Rockstar	1/2003	92%
Das Original! Witzige Dialoge und unglaublich vielseitige Action-Missionen verdienen die Krone.			
True Crime: Streets...	Activision	13/2003	85%
Riesiges Straßennetz von LA lädt ein zu 96 Missionen. Fernöstliche Kampfaction inklusive.			
The Getaway	Sony	2/2003	75%
Edel präsentierter Spiele-Thriller in London. Teilweise sehr unfair und mit hakeliger Steuerung.			



📌 Bitte aussteigen: Tanner nimmt sich, was er will. Nicht die Frau – das Auto.

nur verwundet, wenn sie getroffen werden, solange das Fadenkreuz rot verfärbt ist. Dummerweise kommt es bei jedem Schusswechsel vor, dass ihr direkt auf den Bauch des Gegners zielt, ihn aber nicht verwundet, weil Tanners Zielkreuz weiß bleibt und sich nicht rot färbt. Zusätzlich zu dem sowieso



📌 Regen in Nizza: In der Hijack-Mission müsst ihr den LKW vor euch irgendwie stoppen und an seiner Stelle im Quartier der Gangster ankommen. Dort wartet ein Sportwagen auf euch.

schon knackig hohen Schwierigkeitsgrad bringt dieser Umstand selbst den härtesten Cop zum Weinen!

Legales Glücksspiel

Zurück ins Auto: Die meisten der 32 Missionen beginnen damit, dass ihr zu einem bestimmten Ort düst. Manchmal in aller Ruhe, dann wieder unter Zeitdruck. Seid ihr an Ort und Stelle, kommt es zu einer Schießerei. Dann folgt die obligatorische Flucht oder die Verfolgung.

Zwar lassen sich einige Aufträge auf unterschiedliche Art und Weise lösen, doch ist an keiner Stelle strategisches Vorgehen gefragt. Schicksal und mehrmaliges Ausprobieren bestimmen Tanners Erfolg. Großes Durchhaltevermögen und eine ordentliche Portion Glück sind nötig, um den Cop-Knochenjob zu meistern – schon der

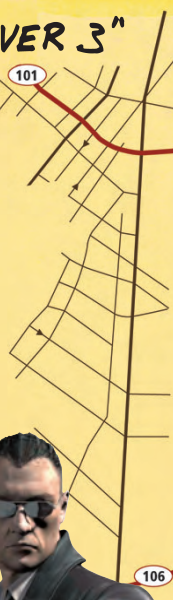
kleinste Fehler wird mit "Mission gescheitert" quittiert. Und zu allem Elend kommt noch Pech dazu: Da sieht man nichts, weil eine hochgeklappte Motorhaube die Sicht versperrt, da stehen ungerechtfertigte Zeitlimits unmotiviert der Erfüllung eurer Ziele im Weg und die plötzliche Reinkarnation eben hingerichteter Feinde macht euch außerdem fertig.

Auch muss "Driver 3" die drei riesigen Städte "teuer" bezahlen – immerhin weisen diese 251 Kilometer Asphalt auf. Auf dieser Rechnung stehen Autos oder Gebäude, die wie aus dem Nichts aufploppen und Ruckeleien, kaum ist mal ein bisschen mehr los. Prinzipiell jedoch ist es recht ruhig in den drei Städten. Einladende französische Straßencafés lassen die Einwohner genauso kalt wie die meisten der malerischen Fußgängerwege – auch sie sind wie ausgestorben.

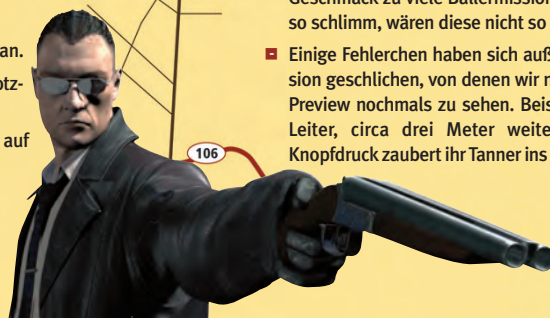
HÖHEN UND TIEFEN VON "DRIVER 3"

Lange Zeit haben wir Reflections auf ihrer Odyssee in Newcastle begleitet. In der heißen Phase der dreijährigen Entwicklungszeit waren über hundert schlaue Köpfe gleichzeitig am aufwändigsten Sequel der Videospiegelgeschichte beteiligt. Was hat uns in der Zeit besonders beeindruckt? Was hat uns enttäuscht? Hier findet ihr eine kleine Liste der Höhen und Tiefen:

- Authentische, riesige Städte, in denen eine akzeptable Weitsicht vorherrscht.
- Detaillierte Fahrzeugmodelle mit toller Physik und vielen Einzelteilen.
- Realistisches Fahrverhalten und Handling der Vehikel.
- Kinoreife Videosequenzen, wobei uns die englische Synchro viel besser gefallen hat.
- Kurzweilige Minispielchen wie Checkpoint-Rennen.
- Der Granatwerfer: Dieses Baby hat es uns wirklich angetan.
- Die Thrill-Cam ist eigentlich ein recht unnützes Tool. Trotzdem – wir mögen sie.
- Einer der schönsten Himmel auf der PS2. Abgestimmt auf die Tageszeit und stets sehr stimmungsvoll gestaltet.



- Am Schwierigkeitsgrad hat sich im Laufe der Entwicklung nur wenig geändert. Er wurde zwar zuletzt noch etwas heruntergeschraubt, ist aber dennoch viel zu hoch.
- Wir hofften stets, Tanners Animationen würden noch geschmeidiger, seine Zielgenauigkeit besser. Pustekuchen!
- Auf den Straßen ist selten viel los. Komischerweise tummeln sich in einigen Gassen mehr Fahrzeuge und Fußgänger als auf den Hauptverkehrsstraßen.
- Ist doch mal was geboten auf dem Asphalt, geht die Frame-rate in die Knie und "Driver 3" beginnt zu ruckeln.
- Häuser, Vehikel oder Straßenlaternen, sie alle ploppen wie aus dem Nichts auf den Bildschirm.
- Die Gegnerintelligenz lässt oft zu wünschen übrig.
- Für eine Verfolgungsjagdsimulation sind für unseren Geschmack zu viele Ballermissionen im Spiel. Wäre ja nicht so schlimm, wären diese nicht so misslungen.
- Einige Fehlerchen haben sich außerdem in der Verkaufsversion geschlichen, von denen wir nicht dachten, sie nach der Preview nochmals zu sehen. Beispiel: Tanner steht vor der Leiter, circa drei Meter weiter steht sein Boot. Per Knopfdruck zaubert ihr Tanner ins Boot, nicht die Leiter hoch.





Destruction Derby: In einem Zeitlimit rast ihr über das Gelände und müsst bestimmte Gebäude, Zäune oder anderes umfahren. Gar nicht so einfach.

Okay, sagen wir, wie's ist: Trotz langer Entwicklungszeit wirkt Tanners drittes Abenteuer noch immer unfertig und irgendwie unrund. Animationen fehlen, Gegner lassen sich nicht treffen oder aus dem LKW herausziehen. Auch hat man versäumt, eine Option einzubauen, mit der man eine Mission auch dann noch meistern könnte, wenn unglückliche Umstände zusammentreffen. Zu oft hilft nur noch der Neubeginn. Auch hätten wir uns an vielen Stellen situationsbedingtes Handeln der Gegner gewünscht. Besonders spontan sind die alle nicht.

Neben dem Undercover-Modus bietet "Driver 3" auch Minispielchen. Kurze Verfolgungsjagden, Checkpointrennen oder Geschicklichkeitstests bieten eine willkommene Abwechslung zum harten Alltag eines Undercover-Cops. Wer damit noch immer nicht genug hat, kann im Freie-Fahrt-Modus durch die Citys cruisen, sich jedes Gefährt schnappen, das vorbeikommt und im Undercover-Modus aufgestaute Aggressionen abbauen. Vielleicht findet er dann sogar zehn versteckte Touristen, mit denen sich geheime Spielmodi freischalten lassen.

Die Story wird zwischen den Missionen in wirklich sehenswerten Videose-

quenzen erzählt – die aufwändigen Motion-Capturing-Arbeiten haben sich ausgezahlt. Die deutschen Synchronsprecher erreichen zwar nicht das hohe Niveau der englischen Star-Redner wie Mickey Rourke und Michelle Rodriguez, machen aber trotzdem einen guten Job. Optisch zählen die Filmschnipsel jedenfalls zu den besten, die je in einem PS2-Spiel gesichtet wurden. Begleitet wird Tanners drittes Abenteuer von einem sehr gitarrenlastigen Soundtrack, 14 Stücke von Iggy Pop, Los Halos oder Melowdrone sind dabei.

Irreparable Schäden

Ein echtes Bonbon ist auch der Filmregisseur-Modus. Dahinter verbirgt sich in der Tat ein kleines Videoschnittprogramm, mit dem sich alle Aktionen nachträglich wundervoll bearbeiten und abspeichern lassen. Die vielen Fehler, die sich in das lang erwartete Spiel geschlichen haben, lassen sich jedoch mit dem Feature nicht korrigieren. Hätte Reflections doch an einem reinen Rennspiel gearbeitet...

➔ **PATRIC ROOS**



Wasserratte: Anders als Helden der Konkurrenz hat Tanner ein Schwimmabzeichen.

PS2 Meinung

PATRIC ROOS



Sicher, "Driver 3" hat seine lichten Momente. Schöne Autos, eine gelungene, aber nicht überlegende Physikengine und ein cooler Sound machen durchaus Laune. Doch die Schattenseiten erweisen sich als echte Kolbenfresser. Ein ohnehin hoher Schwierigkeitsgrad wird mit gravierenden Problemen im Zielsystem, bei der Kollisionsabfrage und mit unfairen Rücksetzpunkten zusätzlich mit einem Frustrationsfaktor multipliziert. Auch optisch sind wir etwas enttäuscht.

FABIAN KÄUFER



"Driver 3" kann meine hohen Erwartungen nicht erfüllen. Die Verfolgungsjagden sind zwar sehr spannend, aber auch frustrierend schwer. Ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad hätte hier wahre Wunder bewirken können. Wenn man mit Tanner per pedes unterwegs ist, wirds richtig enttäuschend. Der ach so lässige Cop ist äußerst uncool animiert und die Ballereien wenig prickelnd. Schade, aus "Driver 3" hätte wirklich viel mehr werden können.

CARSTEN GRAUEL



Ich hab' mich wirklich auf "Driver 3" gefreut. Mein erster Eindruck war auch nicht schlecht: Nette Fahrzeugmodelle, cooles Handling und riesige Städte beeindruckten mich schon. Jedoch wurde ich nach kurzer Zeit ziemlich enttäuscht. Die Außenmissionen haben mich richtig genervt. Tanner zielt völlig ungenau und bewegt sich dazu sehr ungeschickt. Außerdem sind zu viele frustrierende Stellen im Spiel, die mich auf die Palme getrieben haben. Ich spiele weiterhin "Driver 1"!

PS2 Testergebnis

DRIVER 3		Action-Rennspiel	Alter: ab 16	
Hersteller: Atari	Entwickler: Reflections		Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro
1 Spieler, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, mehrsprachig, Dolby Surround			STEUERUNG: 6/10	SPIELSPASS
POSITIV		NEGATIV	UMFANG: 7/10	76
🔻 Schöne Fahrzeugmodelle		🔻 Oft sehr unfair	GRAFIK: 7/10	
🔻 Authentische Städte		🔻 Pop-ups und Ruckler		
🔻 Tolles Fahrverhalten und nette Features		🔻 Mangelhaftes Targetsystem	SOUND: 8/10	
Fahrerisch toll, zu Fuß ein Drama und viel zu schwer. Schade!				PROZENT

Shrek 2

Märchenstunde mal anders:

In Shrek 2 erwarten euch **kecke Killerkatzen und fiese Feen.**



➊ Auf der Suche nach der Nadel im Heuhaufen sorgt eine Rattenplage für Stress.



➋ Im Sumpf bekommen es Shrek und seine Freunde mit der Bande des nervigen Robin Hood zu tun. Zeigt den Grünröcken, aus welchem Holz ein echter Oger geschnitzt ist.

Parallel zum Kinostart von "Shrek 2" am 1. Juli spendiert Activision dem sympathischen Grünling ein neues PS2-Spiel, dessen Story an die Geschehnisse des ersten Films anknüpft.

Das frisch gebackene Ehepaar Shrek und Prinzessin Fiona ist gerade aus den Flitterwochen zurück, als eine Einladung von Fionas Eltern ins Haus flattert. King Harold und Königin Lillian möchten endlich wissen, mit wem ihr Töchterchen Bett und Tisch teilt. So macht sich das Oger-Pärchen auf die beschwerliche Reise ins Königreich mit dem bezeichnenden Namen "Weit Weit Weg".

Dort angekommen, geht der Stress allerdings erst richtig los. König Harold ist nämlich alles andere als begeistert, seine Tochter an der Seite eines Ogers zu sehen. Um das Herz seiner Schwiegereltern doch noch für sich zu gewinnen, begibt sich Shrek auf die Suche nach einem geheimnisvollen Happy-End-Trank.

Glücklicherweise ist er dabei nicht auf sich alleine gestellt. In jedem Level seid ihr mit vier Charakteren gleichzeitig unterwegs – jeder kann dabei von weiteren Mitspielern gesteuert werden. Die Heldenriege variiert je nach Level. Neben Shrek, Fiona und dem vorwitzigen Esel spielt ihr auch mit dem Ge-

stiefelten Kater, mit Rotkäppchen und mit dem gar nicht so bösen Bösen Wolf, der stil-echt in Großmutter's Nachthemd aufläuft.

Jeder eurer Helden verfügt über eine Standard-Angriff, die euch im Kampf gegen verzauberte Kürbisse und Märchenfiguren sowie gegen auffallend intolerante Menschen hilft. Die recht einfachen Rätsel in den bis auf wenige Ausnahmen linearen Levels knackt ihr aber nur, wenn ihr die individuellen Fähigkeiten eurer "Märchen-Allstars" clever nutzt: So kann nur Shrek schwere Gegenstände schleppen, nur der Esel mit kräftigen Tritten Schlösser knacken und nur Fiona im "Matrix"-Stil die Zeit verlangsamen.

➔ FABIAN KÄUFER

PS2 Meinung



"Shrek 2" gehört zu den erfreulichen Filmumsetzungen. Das Spiel sieht richtig gut aus und bietet neben einem atmosphärischen Soundtrack eine überzeugende Synchronisation, für die man die Originalsprecher des Film gewinnen konnte. Besonders im tollen Mehrspieler-Modus macht der kurzweilige Mix aus Knochelei und Hüpfenlagen viel Spaß. In späteren Levels wiederholen sich einige der Aufgaben allerdings, während andere zu einfach geraten sind. Erfahrenen Spielern fehlt somit die Herausforderung. Der Titel richtet sich eher an Gelegenheitsspieler und an die jüngere Generation der Shrek-Fans.

PS2 Testergebnis

SHREK 2		Action-Adventure	Alter: ab 6
Hersteller: Activision	Entwickler: Luxoflux	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG:	7/10
POSITIV		UMFANG:	7/10
<ul style="list-style-type: none"> ➊ Liebevoller Präsentation ➋ Gute Synchronsprecher ➌ Vorbildlicher Mehrspieler-Modus 		GRAFIK:	8/10
NEGATIV		SOUND:	8/10
<ul style="list-style-type: none"> ➊ Für Profis zu einfach ➋ Kamera nicht optimal ➌ Einige langweilige, da zu simple Aufgaben 		76	
Schön präsentierte und einsteigerfreundliche Oger-Odyssee.			PROZENT



SEAT

FIRST PRICE Kitesurf-Trophy 2004:
SEAT Altea



www.kitesurf-trophy.de

KITESURF TROPHY 2004

DEUTSCHE KITESURF MEISTERSCHAFT



KITEACTION SATI!
PLAYSTATION GAME-ZONE

BLOND Beachparty
SEAT Highjumping-Tower
SWATCH Surf-Simulator
LADIVAL Beach-Area
SHISHA CLOTHING Beanbag Lounge

FEHMARN / Südstrand

20. – 23. Mai

KIEL / Laboe

19. – 22. Juni

WARNEMÜNDE

(Warnemünder Woche)
09. – 11. Juli

SYLT / Kampen

25. – 27. Juni

ST. PETER-ORDING

(Deutsche Meisterschaft)
13. – 15. August

Corona
Extra
MEXICO'S NUMBER ONE BEER

RAUCH

swatch+

PlayStation.2

CHIEMSEE

Get a RAUCH Drink
for FREE!
Coupon ausschneiden und an einem
Corona-Stand auf der KST 2004
eintauschen

Shellshock: NAM'67



Brutal und unerbittlich: Spielt die erschütternden Geschehnisse des Vietnamkriegs in Eidos' realistischem Action-Shooter selbst nach.



ⓘ Eine geschickt geworfene Granate richtet meist verheerenden Schaden an. Mit diesem Sprengkörper lassen sich selbst größere Gegner-Truppen des Vietcong effektiv ausschalten.



ⓘ In einer Schleich-Mission erledigt ihr eure Widersacher einfach hinterrücks.

Brutaler Krieg

Den Entwicklern von Guerrilla war vor allem eines wichtig: Die Schrecken des Vietnamkrieges unverhüllt zu zeigen. Das ist ihnen durchaus gelungen. Allerdings halten wir es für moralisch nicht vertretbar, derartige Szenen in ein Videospiel einzubauen.

Noch dazu stehen diese im krassen Gegensatz zum spieltechnischen Realismus. Beinahe unbeschadet überlebt der Held heftigste Attacken und seine Lebensenergie regeneriert sich sogar teilweise wieder – oh Wunder – von selbst! Liebe Herren von Guerrilla: Wenn es schon eine derart realistische Darstellung sein muss, dann liefert uns das nächste Mal bitte auch eine dazu passende Spielmechanik. So widerspricht sich der Titel aber in vielen Punkten selbst.



ⓘ Hinrichtungen und Enthauptungen sind in diesem Spiel leider keine Seltenheit.

Nach einer wahren Taktik-Shooter-Lawine gibt es diesen Monat erstmals wieder ein Licht am Ende des Tunnels. In Guerrillas Action-Shooter "Shellshock: NAM '67" muss niemand komplizierte Befehle erteilen oder anstrengende Angriffstaktiken erstellen. Hier heißt es lediglich draufhalten und losballern.

Die komplizierteste Herausforderung in diesem Spiel ist die Wahl des Spielcharakters. Es stehen insgesamt drei namenlose Soldaten bereit, die sich zwar in ihrem Aussehen, nicht jedoch in ihren Fertigkeiten voneinander unterscheiden. Auch die kompakte Handlung ist recht schnell erzählt: Ihr landet mit einem Transportflugzeug im vietnamesischen Saigon. Von dort aus zieht ihr mit euren Kameraden in elf spannenden Missionen durch den dichten Dschungel. Dort spürt ihr die Truppen des Vietcong auf, befreit gefangene U.S.-Soldaten oder sprengt Bunkeranlagen in die Luft.

Dabei steuert ihr euren Helden aus einer übersichtlichen Schulterperspektive. Drückt ihr auf den linken Analog-Stick, zoomt die Kamera weiter an seinen Körper ran und ihr blickt bei eurer Waffe beinahe durch Kimme und Korn. Aus dieser Perspektive heraus lassen sich die Widersacher wesentlich präzi-

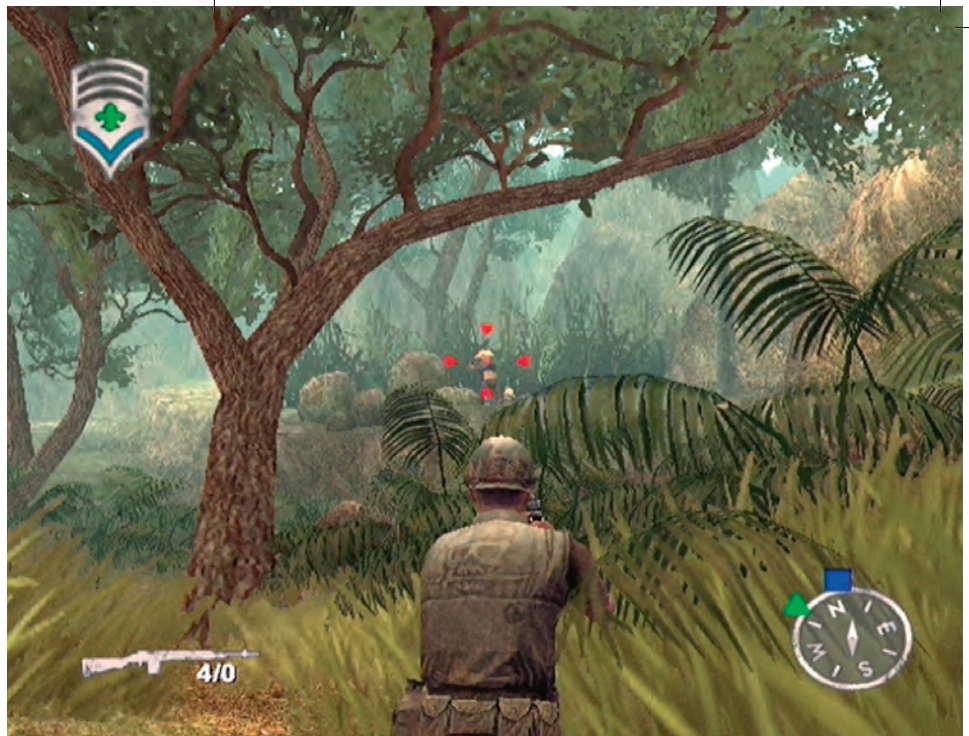
ser anvisieren. Das gilt natürlich auch, wenn der Soldat in die Hocke geht oder sich flach auf den Boden legt. In diesen Positionen zittert er weniger und ist zudem besser vor den Kugeln der Feinde geschützt. Granaten gehören natürlich ebenso zu seinem Waffenrepertoire. Damit ihr besser erkennen könnt, wo diese einschlagen, zeigt ein einblendeter Bogen ihre Flugbahn an.

Zäher Action-Held

Wie bereits gesagt: "Shellshock: NAM '67" ist ein Action-Shooter. Dementsprechend widerstandsfähig zeigt sich euer Held gegen die Kugeln seiner Feinde. Mit jedem Treffer füllt sich eine Anzeige, die aussieht wie ein Verwundenenabzeichen. Ist diese

PS2 Genrekongurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Socom 2: U.S. Navy Seals	Sony	04/2004	84%
Ähnliches Szenario, allerdings mit vielseitigeren Welten und innovativen Sprach-Kommandos.			
Conflict Desert Storm 2	Take 2	11/2003	83%
Taktisch orientierter Shooter: Die schöne Grafik und die nervenaufreibende Kriegs-Atmosphäre begeistern.			
Medal of Honor: Rising Sun	EA	13/2003	80%
Thematisch ähnlicher Shooter, der allerdings nur aus der Ego-Perspektive gespielt werden kann.			



Im dichten Dschungel sind die Widersacher nur sehr schwer zu erkennen. Achtet am besten darauf, in welche Richtung eure Kameraden gerade feuern. Dort stehen immer neue Unholde.

gegen Pin-up-Bilder ein. Wer sein Geld besonders fleißig hortet, kann sich sogar einen Besuch bei einer Prostituierten außerhalb des Lagers leisten.

Muss das sein?

Doch jetzt zu einem Punkt, den wir weniger appetitlich finden: Das entsprechende Kaliber vorausgesetzt, sprengen gezielte Schüsse den Gegnern die Köpfe von den Schultern oder trennen ihnen Gliedmaßen vom Körper ab. Zudem findet ihr auf den schmalen Dschungelwegen immer wieder geköpfte Soldatenkörper. Deren aufgespießte Häupter blicken auch von langen Stangen herab an. Ist eine derart übertriebene Gewaltdarstellung in einem Videospiel wirklich nötig?

Wer jetzt denkt, schlimmer kann es nicht kommen, irrt! In den Zwischensequenzen werden gefangene Vietnamesen per Kopfschuss hingerichtet. Die Krönung der Geschmacklosigkeiten ist aber eine Enthauptungsszene, bei der amerikanischen Soldaten einem vietnamesischen General köpfen. Nach diesen Szenen bleibt nur noch ein positiver Aspekt zu bemerken – die detaillierte und überaus schön gestaltete Grafik-

Kulisse. Selten zuvor haben wir in einem Videospiel eine derart authentische Dschungel-Kulisse mit filigranem Buschwerk und unwegsamem Gelände gesehen. Auch die Modelle der Spielfiguren rangieren auf hohem Niveau. Atemberaubend ist auch die Sound-Kulisse. Dank DD-Pro-Logic-II-Sound pfeifen euch, die entsprechende Surround-Anlage vorausgesetzt, die Gewehrakustik auf eurem Sofa nur so um die Ohren.

➔ **MARKUS HÄBERLEIN**

Dieser Vietcong-Soldat versucht, euch mit seinem Flammenwerfer zu rösten.

gefüllt, verletzt jeder weitere Treffer euren Soldat nachhaltig und kostet ihn Lebensenergie. Überlebt der Held, regeneriert sich die Anzeige nach und nach und er kann unbeschadet wieder einige Treffer einstecken. Zudem finden sich im Spielverlauf natürlich auch die obligatorischen Heil-Pakete, die eure Lebensenergie regenerieren.

Tod im Dschungel

Seid ihr im dicht bewachsenen Gelände unterwegs, solltet ihr besonders aufmerksam sein. Die schmalen Trampelpfade sind nämlich recht häufig mit hinterhältigen Fallen gespickt. Um diese zu deaktivieren, müsst ihr euch langsam in ihre Richtung bewegen, bis schließlich ein Zangen-Symbol auf dem Bildschirm erscheint. Drückt ihr dann die X-Taste, müsst ihr das digitale Steuerkreuz eures Controllers innerhalb eines Zeitlimits in die richtige Richtung bewegen. Schafft ihr dieses Minispielchen, ist die Falle entschärft – wenn nicht, lernt ihr auf schmerzhaft Weise, dass ihr nächstes Mal schneller vorgehen müsst.

Zwischen den Missionen kommt ihr immer wieder in euer Camp zurück. Hier schwätzt ihr ein wenig mit den Kameraden oder tauscht gefundene Vietcong-Flaggen

PS2 Meinung



Was haben sich die Programmierer von Guerilla dabei wohl gedacht? Muss ein Videospiel heute so übertrieben brutal sein? Dabei ist das Grundgerüst durchaus okay. Spannende Action-Aufträge wechseln sich mit Schleichmissionen und aufwändigen Videosequenzen ab und erzeugen so eine spannende Kriegs-Atmosphäre. Sogar die Grafiktechnologie, die übrigens aus dem Sci-Fi-Ego-Shooter "Killzone" stammt, überzeugt auf ganzer Linie. Deshalb finden wir es umso trauriger, dass auf die überzogene Gewaltdarstellung nicht verzichtet wurde. In Kinderhände gehört "Shellshock: NAM '67" definitiv nicht.

PS2 Testergebnis

SHELLSHOCK: NAM '67		Action-Adventure	Alter: ab 18	
Hersteller: Eidos	Entwickler: Guerrilla	Erscheint: 07.2004	Preis: ca. 60 Euro	
1 Spieler, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text englisch, 16:9, 50/60Hz, Dolby Pro Logic II		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS	
POSITIV ⚡ Explosiver Sound ⚡ Kompromisslose Action ⚡ Überaus detaillierte Dschungel-Kulisse	NEGATIV ⚡ Leichte Griesel-Optik ⚡ "Nur" für 1 Spieler ⚡ Übertriebene Gewaltdarstellung	UMFANG: 8/10	81	
		GRAFIK: 9/10		
		SOUND: 10/10		
Packendes Vietnam-Drama – leider verlogen und überaus brutal.				PROZENT

Mashed

Hoffentlich habt ihr einen großen
Freundeskreis: Dieser Action-Renner macht erst im Quartett richtig Spaß.



❶ Auch im Replay machen Fahrzeug- und Streckengrafik keine bessere Figur.



❷ Solch enge Viererkämpfe ziehen sich nur bei erfahrenen, guten Fahrern länger als ein paar Meter hin. Diese Momente gehören zu den wenigen Höhepunkten der Autokeilerei.

Der aktuelle Online-Hype ist ja schön und gut, doch mal ehrlich: Gegen eine gepflegte, klassische 4-Spieler-Partie an einem Fernseher kann er nicht anstinken. Darauf haben sich auch die Macher der "MicroMachines"-Serie besonnen und ihr Konzept wieder ausgegraben.

In "Mashed" trimmen sie dieses allerdings ein wenig in Richtung "erwachsen". Statt mit Spielzeugflitzern über Küchentische, Klobrillen und Gartenteiche zu brettern, kommen nun ausgewachsene Autos auf richtigen Strecken zum Einsatz. Nur 13 Pisten gibt es insgesamt – wenig Masse, der es mangels Ideen und Abwechslung zudem an Klasse fehlt.

Das auf Multiplayer-Duelle ausgerichtete Spielprinzip erinnert an die Quasi-Vorgänger. Ihr müsst versuchen, die anderen um einen kompletten Bildschirm abzuhängen. Wer zu weit zurückfällt oder einen Abhang hinunterpurzelt, scheidet aus. Die beiden Ersten bekommen Punkte aufs Konto, den Verlierern werden diese abgezogen.

Im Fight um den Sieg müsst ihr euch nicht allein auf die Fahrkünste verlassen. Diverse Waffen, von der Mine bis zum Raketenwerfer, unterstützen euch beim Vorhaben, die Gegner vom rechten Weg abzu-

bringen. Witzig: Wer ausscheidet, darf trotzdem noch einen Kontrahenten außer Gefecht setzen. Dazu nutzt man einen jederzeit auslösbaren Luftangriff.

Weitere Spielmodi, normale Rennen oder der Kampf gegen die Uhr, können im Einzelspieler-Modus kaum motivieren. Die Programmierer haben sich zu sehr auf den Party-Aspekt verlassen, gleichzeitig aber handwerklich eine erschreckend schwache Leistung abgeliefert. Kurse, Grafik, Motorsound und Kameraführung kommen nicht über Billigspiele-Niveau hinaus. 55 Euro sind dafür zu viel, immerhin gibt es aber für fünf Euro Aufpreis ein Bigben-Multitap dazu.

➔ MICHAEL GALUSCHKA

PS2 Meinung



Es ist für euch kein Problem, regelmäßig drei Freunde für eine kleine Session zusammenzutrommeln? Dann könnt ihr geistig einige Prozentpunkte auf unsere Wertung aufaddieren. Das uralte "Micro Machines"-Prinzip funktioniert nach wie vor, die Rängelei um Ränge und Raketen sorgt kurzfristig für Stimmung. Zum echten Feger wird es aber nicht, denn "Mashed" ist ansonsten ziemlich daneben: Bescheidene bis grausame Grafik, konfuse Kameraführung, überempfindliche Steuerung und meist langweilige Strecken. Solospielern macht deshalb selbst eine Runde Rasenmähen mehr Spaß.

PS2 Testergebnis

MASHED		Action-Rennspiel	Alter: ab 12	
Hersteller: Empire	Entwickler: Supersonic	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 55 Euro	
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, Dual-Shock2, Sprache und Texte deutsch, Dolby PL II		STEUERUNG:	6/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔥 Nette Airstrike-Idee 🔥 Günstiges Multitap 🔥 Zu dritt oder viert extrem kurzweilig	NEGATIV 🔥 Langweilige Strecken 🔥 Konfuse Kamera 🔥 Viele Fehler vermiesen das spaßige Konzept	UMFANG:	5/10	69
		GRAFIK:	4/10	
		SOUND:	5/10	
Gelungenes Action-Partyspiel mit deutlichen Detailmängeln.				PROZENT

Neu*
unbegrenzter
Wap-
Download

KULT*POWER



www.
gigahandy.
com

SO GENT'S PER SMS:
SCHICK' DEN TEXT "RRF"
UND DIE BESTELNUMMER AN:
86688
ZUM BEISPIEL: RRF42043
(DU BESTELLST PIX NR. 42043)

...ODER BESTELLE DIREKT:

0190
861486

: 0900560574 € 3,63/Min : 0900902318 SFR 4,23/Min

für's Handy

*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

42023	42020	42045	42043
42044	42051	42052	42123
42054	42673	42055	42056
42061	42059	42072	42115
42115	42277	42485	42486
42191	42142	42144	42281

Für alle Handys mit Farbdisplay

SEXY HANDY-GAMES

CALL FOR GAMES:

0190
826722

: 0900545418 € 3,63/Min : 0900902300 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

BABES 'N' BOOBS
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.

PO-POWER
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 !!

STAR TITS
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

HUA AHH!!
BOOOOM

36020 NYMPHOMANINEN
36001 GERÄUSCH EINER KLOSPÜLUNG
36002 EIN LACHSACK
36021 PARTY MIT 2 FRAUEN
36004 EINE FRAU STÖHNT UND SCHREIT
36005 WIEHERN
36006 EINE GEISTERLACHE HUA AHHH
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 TOILETTENSÜPLUNG
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, 8ER 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

Animierte Screensaver

45046	45016	45011	45419	45475
45377	45481	45041	45420	45066
45423	45034	45445	45392	45420
45462	45447	45380	45450	45480

Für Nokia 3330, 5210, 5510 • Auch für Siemens C55

Display MOVIES

DER MEGA-HIT:
FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

Mega-Geil
farbige
Animated
Movies
auf Deinem
Display !!

42160	42221	42662	42183	42658	42216
42208	42219	42181	42671	42661	42180

Colored Logo-Hits

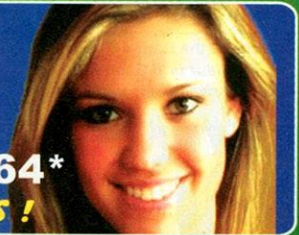
41010	41014	41005

FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650, 7650
Farbige Logos €2,99/SMS, max. €5,98 f. 2 SMS
12ct Anbieteranteil Vodafone/SMS
20ct Anbieteranteil T-Mobile/SMS

**1 to 1
CHAT!**

Direkt
Live
Kontakt

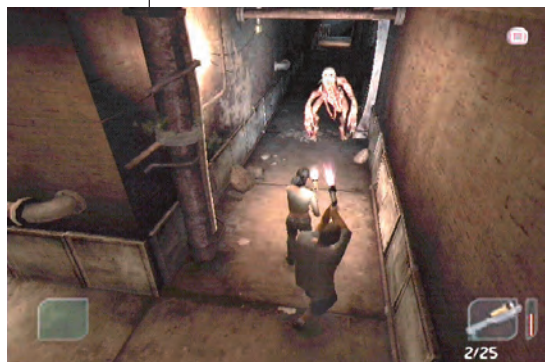
SMS MIT "ELKE" AN: **84064***
JEDE ANTWORT GRATIS !



*Max 1,99/SMS (Vf D2 Mtl. 12 ct /SMS)

Obscure

"School's out for Horror!" Atari schickt euch auf einen **wahrhaft grausigen Trip in eine monsterverseuchte Highschool.**



👁 **Schock:** Dieser massive Fleischbrocken flatscht unerwartet durch die Mauer.



👁 **Zu den größeren Gegnern zählt die so genannte Reine Mère (Königin Mutter), ein fatter Mutant, der angriffslustige Würmer aus seiner Bauchfalte entsendet.**

Schon seit Jahren ranken sich unheimliche Geschichten um die Highschool der amerikanischen Kleinstadt Leafmore. In größeren zeitlichen Abständen verschwinden Schüler spurlos und tauchen nie wieder auf. Ab und zu hört man undeutliche Schreie, doch die Schüler versuchen, ihrem Alltag nachzugehen.

Leichen im Keller

Eines Abends, nachdem er in der Sporthalle noch einige Körbe geworfen hat, beobachtet der Basketballer Kenny den Direktor Mister Friedman, wie er auf dem Schulgelände herum schleicht. Was zum Teufel macht der Alte so spät noch hier? Friedman geht auf die Villa neben der Sporthalle zu, betritt den Keller und öffnet eine versteckte Bodenluke. Kenny folgt ihm kurzentschlossen. Unten angekommen, breitet sich ein Labyrinth aus finsternen Gängen vor ihm aus. Er inspektiert ein Labor mit Käfigen, die genug Platz bieten für einen Menschen.

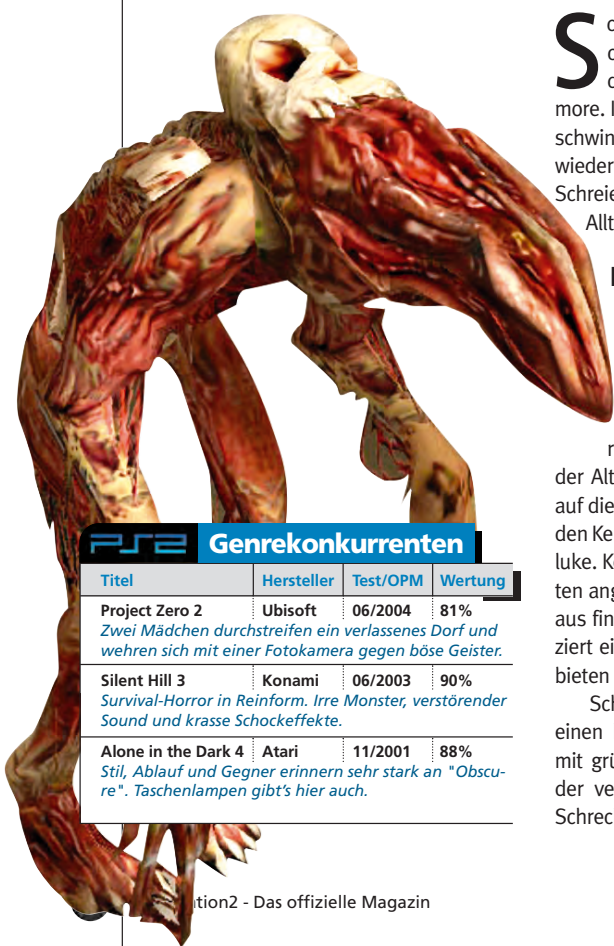
Schließlich findet er in einer engen Zelle einen kahlköpfigen, verwahrlosten Jungen mit grünlicher Hautfarbe – eindeutig einer der vermissten Schüler. Ihm muss etwas Schreckliches zugestoßen sein. Kenny beru-

higt den Jungen und nimmt ihn mit sich. Gemeinsam wollen die beiden aus diesem Loch fliehen – ein grauenhaftes Wesen jedoch stellt sich ihnen in den Weg. Am nächsten Tag bemerken Kennys Freunde Josh, Stan und Ashley zusammen mit seiner Schwester Shannon, dass er nicht zum Unterricht erschienen ist. Nach Schulschluss machen sie sich auf, ihn zu suchen.

Gemeinsam gruseln

Auf den ersten Blick unterscheidet sich "Obscure" nur unwesentlich von anderen Horrorspielen – doch dieser Schein trügt. Das Besondere an diesem Grusel-Schocker ist der Kooperations-Modus. Jederzeit kann ein Freund ins Spiel einsteigen und gemeinsam mit euch die Leafmore Highschool durchsuchen. Anfangs stehen Josh, Shannon und Ashley zur Auswahl, später trifft ihr noch auf Stan.

Jeder Schüler hat eine individuelle Gabe, die im Kampf oder beim Lösen von Rätseln sehr hilfreich sein kann. Shannon gibt nützliche Hinweise, Ashley beherrscht einen verheerenden Spezialangriff, Stan ist besonders fix beim Schlösser knacken und Josh weiß, ob es in einem Raum noch etwas zu finden gibt oder nicht. Da ihr nicht auf einem



PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Project Zero 2 <i>Zwei Mädchen durchstreifen ein verlassenes Dorf und wehren sich mit einer Fotokamera gegen böse Geister.</i>	Ubisoft	06/2004	81%
Silent Hill 3 <i>Survival-Horror in Reinform. Irre Monster, verstörender Sound und krasse Schockeffekte.</i>	Konami	06/2003	90%
Alone in the Dark 4 <i>Stil, Ablauf und Gegner erinnern sehr stark an "Obscure". Taschenlampen gibt's hier auch.</i>	Atari	11/2001	88%



Fünf Freunde müsst ihr sein: Shannon, Ashley, Kenny, Josh und Stan (v.l.n.r.).

geteilten Bildschirm spielt, solltet ihr euch möglichst nahe bei den anderen halten, sonst rutscht eine der Figuren aus dem Bild. Lediglich ein Richtungspfeil zeigt dann noch die Position.

Habt ihr gerade keinen Mitspieler, steuert der Computer euren Partner. Mit dem Steuerkreuz erteilt ihr dem CPU-Kameraden Befehle wie "Bleib hier", "Komm mit" oder "Hilf mir". Oder ihr drückt die Kreis-Taste, um ihn selbst zu kontrollieren. Auf der einen Seite ist ein computergesteuerter Partner eine feine Sache, da er euch im Kampf tatkräftig unterstützt. Andererseits müsst ihr immer ein Auge auf ihn haben und bei Bedarf seine Wunden heilen, bevor er draufgeht – eine Hand wäscht hier die andere.

Grausige Geschöpfe

Sollte trotz aller Bemühungen einer eurer Schützlinge das Zeitliche segnen, ist das Spiel damit nicht zu Ende. In diesem Fall helfe ihr den Überlebenden weiterhin, das Geheimnis der Highschool zu lüften.

Angeichts der unheimlichen Monster, die sich in der Schule tummeln, wird das sicherlich kein Kinderspiel. Anfangs attackieren euch zweibeinige, zeckenartige Biester – groß wie Katzen. Daneben halb



Hier durchsuchen Shannon und Josh das Zimmer des Direktors. Feine Texturen und nette Lichteffekte machen Obscure zu einem optisch ansprechenden Titel.

verweste Zombies, die wohl irgendwann einmal Schüler gewesen sein müssen. Später bekommt ihr es mit widerlichen Fleischbrocken zu tun, die wahllos aneinander gesetzte Gliedmaßen zu sein scheinen. Oder ihr kämpft mit Mutanten, die nur noch durch Arme, Beine und Totenschädel an einen Menschen erinnern – der Rest dieser Wesen ist pflanzlich.

Diesen Ausgeburten der Hölle begegnet ihr anfangs mit Baseballschläger und Stahlrohr. Da die Viecher auf Licht empfindlich reagieren und daran sogar krepieren, schlägt ihr wenn möglich Fenster ein und lasst das Tageslicht die Dreckarbeit erledigen. Nachts benutzt ihr Taschenlampen, die ihr mit Klebeband an Pistolen und Schrotflinten befestigen könnt.

Not macht erfinderisch

An die Knobel-Freunde unter euch wurde auch gedacht. Im Lehrerzimmer findet ihr drei Pappbecher, die ihr später mit ätzender Säure füllen könnt. Allerdings lösen sich die Becher innerhalb einer halben Minute auf. Eure Aufgabe ist es nun, im Zeitlimit zu einer verschlossenen Tür ein Stockwerk höher zu rennen und die Säure über das Schloss zu

kippen, um es zu zerstören. Anderes Beispiel: Im Jungenklo ist ein Lüftungsgitter in ungefähr zweieinhalb Metern Höhe. Ihr müsst zuerst einen Schraubenzieher finden und dann euren Partner per Räuberleiter zu diesem Lüftungsgitter hochheben, damit er es jetzt abschrauben kann und so ins Mädchenklo gelangt. Nicht nur im Kampf, sondern auch beim Rätseln müsst ihr Hand in Hand arbeiten.

➔ CARSTEN GRAUEL

PS2 Meinung



Die 80-Prozent-Grenze hat "Obscure" mit Ach und Krach erreicht. Der Horror-Schocker hat zwar viel zu bieten, beispielsweise eine attraktive Grafik, packende Gruselatmosphäre und den interessanten Zweispieler-Modus. Doch die Freude wird durch die viel zu kurze Spieldauer getrübt. Nach ungefähr sechs Stunden sind halbwegs erfahrene Abenteuerer am Ziel. Zudem ist der Spielablauf sehr linear, kaum einen Ort besucht ihr zweimal. Spielt ihr nur selten oder zockt ihr ein Spiel auch öfter durch, solltet ihr die Leafmore Highschool besuchen. Hardcore-Zocker sind vom Umfang enttäuscht.

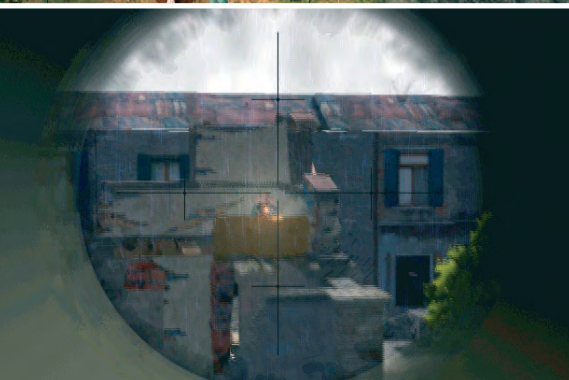
PS2 Testergebnis

OBSCURE		Horror-Adventure	Alter: ab 18	
Hersteller: Atari	Entwickler: Microïds MC2	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 60 Euro	
1-2 Spieler, Memory Card, analog, Dual-Shock 2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, Dolby PL II		STEUERUNG:	7/10	SPIELSPASS
POSITIV		UMFANG:	5/10	80
🔴 Intensive Stimmung		GRAFIK:	8/10	
🔴 Saubere, klare Grafik		SOUND:	8/10	
🔴 Zweispieler-Kooperations-Modus				
NEGATIV				
🔴 Viel zu kurz (ca. 6 Std.)				
🔴 Sehr linear				
🔴 Mäßige Animationen in Zwischensequenzen				
Handwerklich und optisch guter Horror – leider viel zu kurz.				PROZENT



Combat Elite: WWII Paratroopers

Wie bitte? Ein Spiel zum Thema Zweiter Weltkrieg, das kein Ego-Shooter ist? Acclaim zeigt, wie man dem alten Thema neue Seiten abgewinnen kann.



❗ Ohne Ego geht's nicht: Findet ihr eine Bazooka, wechselt kurz die Perspektive.

Kurz vor dem D-Day, der Landung der Alliierten in der Normandie, haben mutige Fallschirmspringer die Vorbereitung für die Invasion in feindlichem Gebiet begonnen. Bei Acclaims *Combat Elite: WWII Paratroopers* wählt ihr einen von drei harten Kerlen und erledigt zahlreiche Missionen in vier Szenarios.

D&D in der Normandie?

Ein erster Blick auf die Grafik beschert Fantasy-Fans ein Déjà-vu: Die *Snowblind*-Engine kam schon in Action-RPGs wie "*Baldur's Gate 2*" zum Einsatz – nun muss sie für den Zweiten Weltkrieg herhalten. Um dem neuartigen Setting gerecht zu werden, wurde der Spielablauf im Vergleich zu den RPG-lastigen Geschwistern stark modifiziert: Anstatt ein großes Areal zu erforschen, spielen sich die Abenteuer der Paratroopers in einzelnen Levels mit klaren Aufträgen ab.

Einfach mal speichern ist nicht drin, nur zwischen den Missionen dürft ihr euren Spielstand sichern. Dann werden auch Punkte vergeben, mit denen ihr eure Fähigkeiten verbessert: Stärkerer Nahkampf, mehr Talent im Umgang mit Schusswaffen oder eine Sani-Ausbildung – die Entwicklung eures Alter Egos liegt ganz bei euch.



❗ Ordentlich was los: Dank der detaillierten Grafik erkennt ihr schnell, wie gut die Befestigungsanlage besetzt ist, und könnt eure Strategie darauf abstimmen.

Natürlich kämpfen Soldaten im Zweiten Weltkrieg nicht mit Schwertern, Äxten und Keulen: Eure Leute und die zahlreichen Gegner benutzen zeitgenössische Feuerwaffen oder Granaten – daher kann es öfter mal passieren, dass ihr von Gegnern außerhalb eures Sichtfeldes beschossen werdet.

Langsames und gezieltes Vorgehen, Suche nach Deckung und genaues Zielen sind daher Pflicht. Das macht anfangs Probleme: Drückt ihr den R1-Knopf nur leicht, geht ihr in den Zielmodus und visiert automatisch Gegner an, die in eurer Nähe stehen – erst wenn ihr den Knopf fest presst, zieht eure Figur den Abzug und greift an.

➔ **THOMAS NICKEL**

PS2 Meinung



Wer hätte gedacht, dass ein WWII-Spiel mit der Engine von "*Baldur's Gate 2*" funktioniert? Zwar ist der Umstieg auf Fernkampf gegenüber den *Baldur-Kloppereien* anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, aber nach ein paar Missionen kommt ihr auch mit den seltsamen Zielkontrollen gut zurecht. Leider sind die Speicherpunkte teilweise merkwürdig gesetzt – so manche Mission ist schnell geschafft, andere bombardieren euch immer wieder mit neuen Aufträgen, und im Falle eures Ablebens fangt ihr gleich wieder von vorne an. WWII-Fans die von Ego-Shootern genug haben, sind bei den *Paratroopers* genau richtig.

PS2 Testergebnis

COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS		Action	Alter: ab 16	
Herst.: Acclaim	Entw.: BattleBorne Entert.	Erscheint: 31.07.2004		Preis: ca. 50 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch & dt., Text dt., mehrsprachig		STEUERUNG:	7/10	SPIELSPASS
POSITIV		UMFANG:		80
⚠ Kein Ego-Shooter		8/10		
⚠ Authentische Waffen		GRAFIK:		
⚠ Motivierendes Skill-System		7/10		
NEGATIV		SOUND:		
⚠ abwechslungsarm		7/10		PROZENT
⚠ Grau-grüne Grafik				
⚠ Kompliziertes Zielsystem				
Ordentliches Weltkriegsspiel im Baldur's-Gate-Grafikstil.				

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



FUN. ANYONE?
PlayStation 2



games ➔ test

Spielbar

Athens 2004

Der Kampf um Olympisches Edelmetall beginnt. Mit dem offiziellen Spiel **holt ihr euch das Großereignis schon jetzt nach Hause!**



👉 Sieg! Dank Gesichtsanimationen bekommt ihr die Emotionen hautnah mit.

Olympia total: Während die Euro 2004 bei Erscheinen dieses Heftes fast schon gekickt ist, steht das bedeutend größere Sportereignis noch bevor. Das OPM2 bereitet euch optimal vor auf die Sommerspiele in Athen: Mit einem 16-seitigen Special zum offiziellen Olympia-spiel "Athens 2004", einer coolen Demo und natürlich diesem Test. Bei bisherigen Videospielen mit diesem Thema wurde immer wieder kritisiert, es gäbe zu wenige Disziplinen. Bei 301 ausstehen-

den Medaillen in Athen wären die üblichen zehn bis zwölf Konsolen-Wettbewerbe eindeutig zu wenig gewesen. Deshalb wollte Entwickler Eurocom unbedingt die "20" packen – herausgekommen sind sogar 25 Disziplinen!

Gold-Steuerung

Weil Masse aber nur die halbe Miete ausmacht, hat Eurocom auch eine Vielzahl an Steuerungsideen umgesetzt. O.K., oft genug müsst ihr auch hier nur abwechselnd auf zwei Knöpfe hämmern – allerdings bei den Disziplinen, wo es auch Sinn macht, z.B. beim 100-Meter-Lauf oder beim Gewichtheben. Bei rhythmischen Sportarten wie Hochsprung oder Bodenturnen dagegen ist akkurates Timing gefragt. Beim Diskuswerfen lasst ihr authentisch den Stick kreisen, Springreiten oder Bogenschießen steuert ihr wiederum ganz anders. Dabei ist nicht alles Gold, was glänzt, z.B. gehen alle vier Schwimmwettbewerbe über dieselbe Distanz und steuern sich identisch. Hier wäre mehr Vielfalt schön gewesen.

Wer auf ARD und ZDF den TV-Marathon mitmacht, kein Interview und keine Siegerehrung auslässt – wer also ein echter Fan ist – stellt natürlich hohe Ansprüche an die



👉 Seid ihr über der Latte, werft ihr die Beine per Knopfdruck nach oben.

Präsentation. In diesem Fall vergeben wir "nur" eine Bronzemedaille. Positiv fällt die Stimmung in den Stadien auf. Das Publikum geht mit, lässt sich vom Sportler zum rhythmischen Klatschen animieren und feiert Bestleistungen frenetisch. Auch schön: Während ihr euch beim Hochsprung auf die nächste Höhe vorbereitet, seht ihr im Hintergrund die Läufer eines Olympischen Rennens vorbeiziehen. Wiederholungen eurer Leistungen kommen zahlreich und sehen durch interessante Kameraperspektiven spektakulär aus.

Anerkennend nehmen wir auch die Leistungen von Kristin Otto, Wolf-Dieter Poschmann und Thomas Wark zur Kenntnis. Die drei ZDF-Kommentatoren begleiten die

PS2 Genrekurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
ESPN Int. Track & Fields <i>Die Neuauflage des Knopfhämmer-Klassikers liefert einen spannenden Zehnkampf, ist optisch aber veraltet.</i>	Konami	01/2001	76%
Salt Lake 2002 <i>Das offizielle Game zu den letzten Winterspielen war in allen Belangen enttäuschend.</i>	Eidos	03/2002	55%
Sydney 2000 <i>Nur für die PSone erschien das Spiel zu Sydney 2000. Netter Karriere-Modus, aber zu wenige Disziplinen.</i>	Eidos	–	–



❗ Misslungen: Die Pfeile hätten wir unterhalb des roten Bereichs anhalten müssen.

❗ Beim Scheibenpaar sind ein gutes Auge und eine ruhige Hand gefragt.

❗ Schön: Das Springreiten ist auch in der Wiederholung herrlich anzusehen.



❗ Königsdisziplin: Der 100-Meter-Lauf darf natürlich nicht fehlen. Hier seht ihr die schönste von vier Kameraperspektiven, zwischen denen ihr wechseln dürft.

Wettbewerbe natürlich und angenehm. Was sie sagen, passt allerdings nicht immer zum sportlichen Geschehen, "Poschi" z.B. verschätzt sich beim Kugelstoßen schon mal um ganze fünf Meter. Leider fehlt außerhalb der Sportstätten jegliche Olympia-Atmosphäre. Videoschnipsel aus Athen bzw. von früheren Olympiaden vermissen wir schmerzlich, das "Drumherum" wirkt insgesamt kühl und einfalllos.

Auch hätten wir es gerne gesehen, dass die Steuerung durch Animationen oder Videos statt durch geschriebenen Text erklärt würde. Gefreut hätten wir uns ebenso über Nationalhymnen bei den Siegerehrungen, Großaufnahmen von den Zuschauern – ein bisschen mehr Gefühl eben...

Jubel und Trauer

An den Gesichtern der Sportler lassen sich Freude und Leid immerhin sichtbar ablesen – Facial-Animation-Technik sei Dank. Auch beim Motion-Capturing ist Eurocom akkurat zu Werke gegangen: Die Bewegungen kommen fast immer sehr natürlich rüber. Die Athleten wirken zwar oft etwas zu breitschultrig, insgesamt rangiert die Grafik aber auf hohem Niveau. Die verschiedenen Spielmodi sind voll und ganz auf Olympia-

partys mit mehreren Spielern ausgerichtet. Bei vorgefertigten Wettbewerben wie dem Zehnkampf kann man gemeinsam eine Menge Spaß haben, oder man kämpft sich durch alle 25 Disziplinen und sammelt fleißig Punkte. Unser Favorit ist der Tanzmaten-Modus, bei dem der Schwierigkeitsgrad dem ungewöhnlichen Eingabegerät angepasst worden ist. Es macht riesigen Spaß, durch schnelles Getrampel den deutschen 100-Meter-Sprintern vorzumachen, wie es richtig geht, oder sich tänzelnd der Hochsprung-Anlage zu nähern. Eine tolle Idee, die die fehlende EyeToy- und Online-Unterstützung erträglich macht.

☛ **THOMAS SZEDLAK**

PS2 Meinung



"Dabei sein ist alles" – das übliche Motto bisheriger Olympia-Versorfer scheint zum Glück Geschichte zu sein. Was Disziplinen- und Steuerungsvielfalt angeht, legt Sony die Messlatte nun deutlich höher. Vor allem gemeinsam mit Freunden kommt so schnell keine Olympia-Müdigkeit auf. Für Solospieler gibt's zwar auch anspruchsvolle Sportarten wie das Springreiten, ein Karriere-Modus mit Training und Personality fehlt aber leider. Für Gold reicht's auch auf Grund der halbgenauen Präsentation nicht ganz.

PS2 Testergebnis

ATHENS 2004		Sport	Alter: frei
Hersteller: Sony	Entwickler: Eurocom	Erscheint: 30.06.2004	Preis: ca. 60 Euro
1-4 Spieler (Multitap), Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, 50/60Hz, Surround-Sound, Tanzmatte		STEUERUNG:	9/10
POSITIV ❗ 25 Disziplinen ❗ Steuerungsvielfalt ❗ Olympia-Atmosphäre in den Sportstätten...		UMFANG:	9/10
NEGATIV ❗ ...Außerhalb aber nicht ❗ Kein Karriere-Modus ❗ Alle Schwimmdisziplinen laufen gleich ab		GRAFIK:	8/10
		SOUND:	8/10
Läuft bisherigen Olympiaspielen leichtfüßig davon!			PROZENT

83

RPM Tuning



ⓘ Aktiviert ihr den Lachgaseinspritzer, verschwimmen die Streckenkonturen.

Filme wie "The Fast and the Furious" haben bei zahlreichen Videospielen das Interesse an aufpolierten Fahrzeugen und illegalen Straßenrennen geweckt – davon hat schon EAs Tuning-Hit "Need for Speed: Underground" profitiert. Auf dieser Welle der Euphorie will Wanadoo mit dem Nachahmer "RPM Tuning" nun auch mitschwimmen.

Im umfassenden Story-Modus schleust ihr euch in eine Gruppe von Tunern ein und versucht, euer gestohlenen Auto zu finden. Für die anstehenden Rennen wählt ihr zunächst aus Kompaktwagen, Pickup und Dreier-BMW das passende Fahrzeug aus – mit insgesamt sieben Karossen ist der Fuhr-

park spärlich bestückt. Dann geht's ans Aufmotzen des noch schwachbrüstigen Vehikels. Baut also den klassischen Lachgaseinspritzer ein, zieht euch breite Schlappen auf die Chromfelgen und hantiert mit Leistungsoptimierungen für Motor, Auspuff und Elektronik herum. Die Vielfalt an Tuning-Möglichkeiten reicht sogar an besagtes "NFS: Underground" heran.

Ihr setzt euren Flitzer auf den Asphalt des nachgeahmten Los Angeles' – die Detailarmut sowie das träge Fahrverhalten sorgen allerdings für Ernüchterung. Auch will selbst bei hohem Tempo kein berauschendes Geschwindigkeitsgefühl aufkommen. ➔ AZ

PS2 Testergebnis

RPM TUNING		Rennspiel	Alter: ab 12	
Hersteller: Wanadoo	Entwickler: Babylon	Erscheint: erhältlich		Preis: ca. 30 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe und Text englisch, Dolby Pro Logic II, Lenkrad		STEUERUNG:	6/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚠ Schadensmodell ⚠ Schicke Fahrzeuge ⚠ Umfangreiche Tuning-Möglichkeiten	NEGATIV ⚠ Träges Fahrverhalten ⚠ Wenige Strecken/Autos ⚠ Häufige Dreher durch "seifige" Bordsteine	UMFANG:	6/10	66
		GRAFIK:	7/10	
		SOUND:	7/10	
Für 30 Euro bekommt ihr ein durchschnittliches Tuning-Rennspiel.				PROZENT

Dirt Track Devils

Was macht man mit Spielen, die sich bereits in Japan vor einigen Jahren schlecht verkauft haben? Klar, man bringt sie zu uns und verkörpert sie noch mal! Das Rennspiel "Dirt Track Devils" ist ein solcher Kandidat und schockiert den "Colin McRae"-verwöhnten Offroader mit braun-matschiger Grafik und nur sechs Strecken. Hinzu kommt mieses Fahrverhalten, das sich selbst auf den unterschiedlichen Bodenbelägen Sand, Matsch, Schnee und Asphalt nicht verändert.

Die Jeeps, Buggys und Trucks unterscheiden sich in acht Kriterien wie Geschwindigkeit oder Kurvenverhalten. Nur dumm, dass sie dermaßen schlecht aufeinander abgestimmt sind, dass man beispielsweise mit dem langsamen Hummer gar kein Rennen gewinnen kann. Abkürzungen gibt es nur auf einer Strecke – viel zu wenig, um auch nur einen Funken Motivation aufkommen zu lassen. Aber spätestens nach einer halben Stunde hat man "Dirt Track Devils" durch. Bevor ihr also 20 Euro für dieses Machwerk opfert, legt lieber einen Zehner drauf und holt euch einen Platinum-Klassiker – dieses Spiel nervt. ➔ SH



ⓘ Quad und Buggys liefern sich hier ein wildes Kopf-an-Kopf-Rennen.



ⓘ Das Fahrerfeld ist nur auf den ersten Metern so eng beisammen.

PS2 Testergebnis

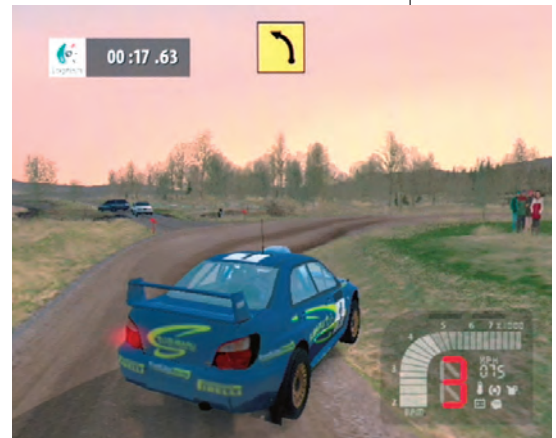
DIRT TRACK DEVILS		Offroad-Rennspiel	Alter: frei	
Hersteller: Midas	Entwickler: Vingtetun	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 20 Euro	
1-2 Spieler (Splitscreen), Memory Card, analog, DualShock2, Text englisch, Lenkrad		STEUERUNG:	6/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚠ Günstiger Preis ⚠ Einfache Steuerung ⚠ Da fällt einem sonst nichts mehr ein...	NEGATIV ⚠ Unausgewogene Autos ⚠ Viel zu wenige Strecken ⚠ Fahrverhalten ist sehr unrealistisch	UMFANG:	2/10	29
		GRAFIK:	3/10	
		SOUND:	3/10	
Trotz des geringen Preises ist dieses Spiel sein Geld nicht wert.				PROZENT

Richard Burns Rally

Rennspiele werden bekanntlich immer realistischer. Aber kann ein an der Wirklichkeit angelehnter Titel in diesem Genre wirklich Spaß machen? Diese Frage kam uns beim Test von "Richard Burns Rally" mehr als einmal in den Sinn. Bereits im Vorfeld rühmten sich die Programmierer damit, das realistischste Rennspiel aller Zeiten zu entwickeln. Das ist den Herren von Warthog auch tatsächlich gelungen. Perfekt wird das Rallye-Zirkus-Ambiente vermittelt. Gibt der

Fahrer am Start dreimal hintereinander zu früh Gas, wird er disqualifiziert, überschlägt er sich, kommen Helfer und schieben das Fahrzeug wieder zurück auf die Strecke.

Das hört sich ja alles ganz nett an, doch jetzt kommt der große Knackpunkt: Die Fahrzeuge steuern sich derart realistisch (sprich: knifflig), dass schon der kleinste Fahrfehler fatale Folgen hat. Vielleicht hätte man doch lieber einen sinnvollen Kompromiss zwischen Spielspaß und realistischer Fahrphysik eingehen sollen. Aber so können wir dieses Rennspiel lediglich erfahrenen Rallye-Profis ans Herz legen. **MH**



Ihr rast über schöne Strecken – gebt ihr Vollgas, landet ihr aber sofort im Graben.



Selbst vor schwächeren Kurven solltet ihr das Fahrzeug immer vorsichtig abbremsen.

PS2 Testergebnis

RICHARD BURNS RALLY		Rallye-Rennspiel	Alter: frei
Hersteller: Ubisoft/SCI	Entwickler: Warthog	Erscheint: 08.07.2004	Preis: ca. 60 Euro
1-4 Spieler (nacheinander), DualShock2, Sprachausgabe dt., Text dt., Dolby Pro Logic II, Lenkrad		STEUERUNG: 6/10	SPIELSPASS
POSITIV	NEGATIV	UMFANG: 8/10	77
Realistische Fahrphysik	Sehr schmale Strecken	GRAFIK: 7/10	
Schöne Streckengrafik	Schwieriger Einstieg	SOUND: 9/10	
Perfekt inszeniertes Rallye-Ambiente	In manchen Belangen einfach zu realistisch		
Realistisches Rallye-Rennspiel, das keinen Fahrfehler verzeiht.			PROZENT

Wer jetzt kein OPM2-Abo bestellt, ist selber schuld!

Jahres-Abo
mit toller Prämie!

PS2-STARTERPACK
bigben
interactive



Mini-Abo
3 Ausgaben für nur 15 € testen
plus Geschenk!



Deine Vorteile im Abo:

- Jahres-Abo inkl. Prämie: Nur € 6,50 statt € 6,99 pro Ausgabe - du sparst über 7%
- Mini-Abo plus Geschenk: Test ohne Risiko und gleichzeitig fast 30% sparen
- Kostenlose Zustellung direkt nach Hause
- Pünktlich, bequem und aktuell in deinem Briefkasten
- Weitere Prämien und Aboangebote findest du auf der im Heft beiliegenden Abokarte

Ich bin der neue Abonnent:

Name / Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ, Ort _____

Telefon _____ Geb. Datum _____

Zahlungsweise: ☐ per Bankabbuchung ☐ gegen Rechnung
(nur in Deutschland möglich)

Geldinstitut _____

Kontonummer _____

Bankleitzahl _____

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer _____

Gültigkeitsdauer _____ 3-stellige Prüfziffer _____

Datum _____ Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten bis auf Widerruf zur Durchführung des Vertrags und Pflege der Kundenbeziehung gespeichert, und ich über weitere Angebote von CyPress und seinen Partnern per Post, Telefon oder eMail informiert werde.

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. **O2M084**

☐ **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. **O2M084**

☐ **Ich bin über 16 und möchte das Uncut-Abo mit unzensurierter Demo-Power bestellen**

Ich bestätige mit meiner Unterschrift, dass ich mein 16. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei. Wichtig: Ausweiskopie und Abokarte unbedingt zusammen einsenden! Abonnenten in Österreich bzw. Schweiz erhalten automatisch OPM2 Uncut!

☐ **Ich habe den neuen Abonnenten gewonnen und möchte das bigben PS2-STARTERPACK kassieren**

Die Prämie PS2-STARTERPACK gilt ausschließlich in Verbindung mit einem OPM2-Jahresabonnement. Die Lieferung der Abopremie erfolgt bei Bezahlung des Abonnements per Bankabbuchung bzw. Kreditkarte umgehend, bei Bezahlung per Rechnung ca. 14 Tage nach Zahlungseingang. Prämienempfänger und neuer Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein.

Coupon ausfüllen, ausschneiden und gleich heute noch per Post oder Fax an:
OPM2 Abo-Service, Heuriedweg 19, 88131 Lindau, Fax: (0049) 01805-909089
Unser Service für ganz Ellige: Tel.: (0049) 01805-909088, E-Mail: abo@opm2.de
Weiter Infos unter: www.opm2.de



Die Atmosphäre während einer Turnier-Partie wurde hervorragend eingefangen.

Was bei uns nur eine Randsportart ist, gilt in Großbritannien als Volkssport. Also ist es nicht verwunderlich, dass der englische Hersteller Codemasters jedes Jahr mit einer neuen Version seines Snooker-Spiels aufwartet. "WCS 2004" bietet allerdings auch die üblichen Pool-Tische. Das Wichtigste bleibt dennoch, in der Weltrangliste nach

World Championship Snooker 2004

oben zu klettern. Dazu nimmt man an allen namhaften Turnieren der Saison teil, sogar an der Weltmeisterschaft in Sheffield. Darüber hinaus sind alle Top-Profis, darunter Ronnie O'Sullivan, im Spiel enthalten. Ihr Aussehen und sogar ihre Spielweise sind sehr schön nachempfunden. Die Animationen sind realistisch, wenn auch manchmal fehlerhaft. Dafür ist die Turnier-Atmosphäre mit dem hustenden Publikum und dem Schiedsrichter hervorragend getroffen.

Einziger Patzer: Die Banden sind zu weich und die Kugeln werden unrealistisch stark abgebremst. Wenn man sich daran gewöhnt hat, sind dennoch hohe Breaks möglich, da das einfache Zielsystem eine schnelle Stoßeinstellung ermöglicht. ➔ SH

PS2 Testergebnis	
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004	
GENRE	Billard
HERSTELLER	Codemasters
ENTWICKLER	Codemasters
ALTER	frei
PREIS	ca. 50 Euro
STEUERUNG:	8/10
UMFANG:	8/10
GRAFIK:	7/10
SOUND:	6/10
SIELESPASS	
76	
Zwar kein Maximum-Break, aber sehr atmosphärisches Snooker!	

Showdown: Legends of Wrestling

Mit erweitertem Umfang und verbesserter Spielbarkeit will der dritte Teil der "Legends of Wrestling"-Reihe THQs "WWE SmackDown" die Genre-Krone streitig machen.

Im direkten Vergleich schickt "SmackDown" den Herausforderer allerdings spielend auf die Matte. Die Präsentation ist schwach, in den Menüs beleidigen verpixelte Wrestler-Bilder das Auge und die Ladezeiten vor den Matches sind viel zu lang geraten. Im Ring macht die mit vielen Kultfiguren gespickte Kämpfer-Riege aber eine ordentliche Figur. Die Klopereien sind grafisch akzeptabel in Szene gesetzt und dank des neuen Kampfsystems lassen sich durchaus ansehnliche Matches aufziehen, auch wenn die Kollisionsabfrage alles andere als opti-

mal ist. Wer auf die Helden von einst steht, sollte mal reinspielen, der Rest hält sich an das in jeder Beziehung überlegene "WWE SmackDown". ➔ FK



Der British Bulldog verpasst Bam Bam Bigelow einen schmerzhaften Freiflug.

PS2 Testergebnis	
SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING	
GENRE	Wrestling
HERSTELLER	Acclaim
ENTWICKLER	Acclaim Austin
ALTER	ab 12
PREIS	ca. 60 Euro
STEUERUNG:	7/10
UMFANG:	8/10
GRAFIK:	7/10
SOUND:	6/10
SIELESPASS	
68	
Solides Schau-Raufen mit zahlreichen Wrestling-Ikonen.	

IndyCar Series 2005

Die amerikanische "Indycar"-Serie fasziniert durch herausfordernde Highspeed-Rennen auf ovalen Rundkursen mit Geschwindigkeiten im Bereich um die 400

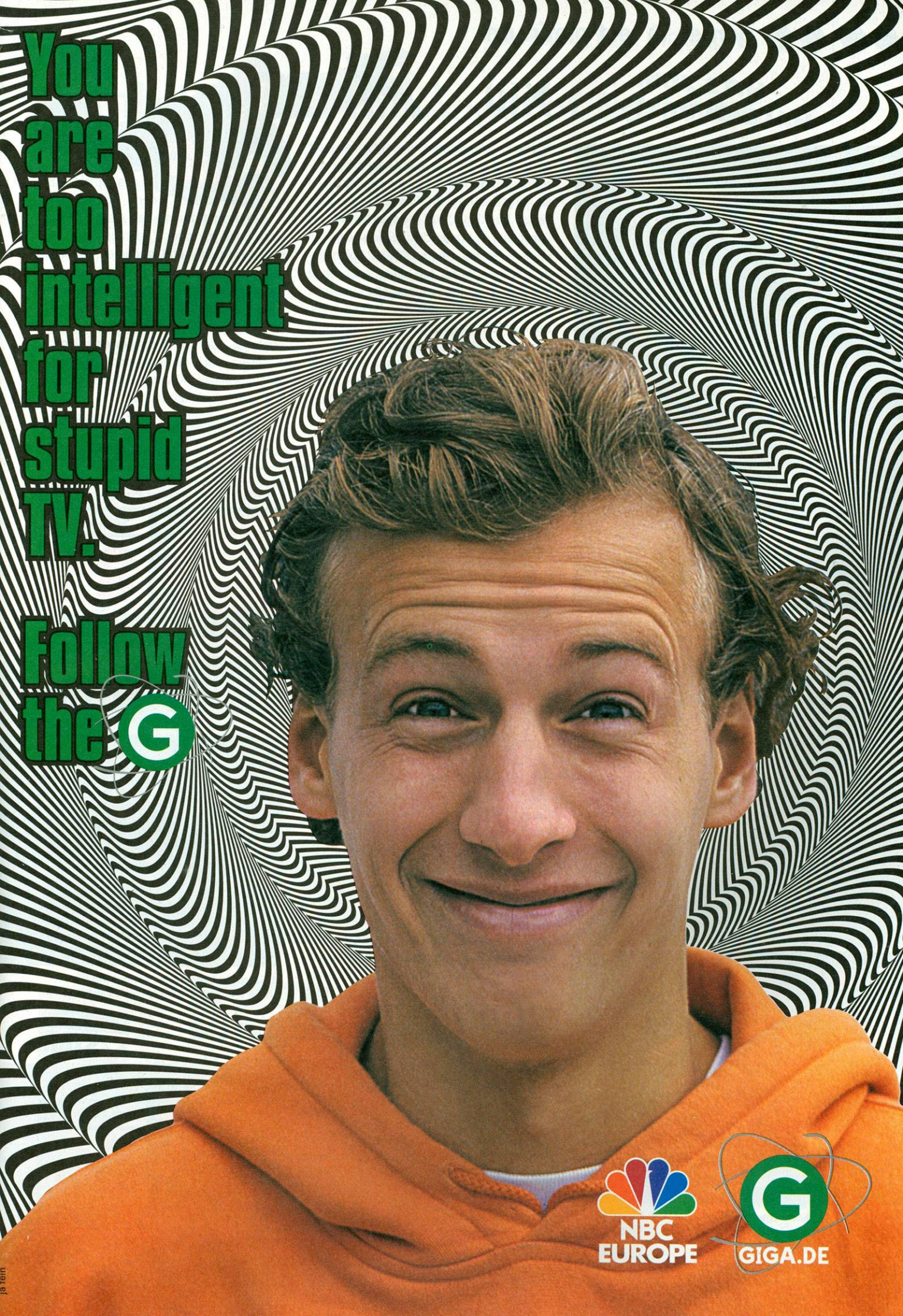


Bei knapp 200 mph stellt sich uns ein unerwartetes Hindernis in den Weg.

Stundenkilometer. Beim diesjährigen Update "IndyCar Series 2005" hat sich gegenüber dem vor Jahresfrist erschienen Vorgänger wenig verändert. Der fehlerhafte Kommentar wurde einfach beibehalten und die detailarme, aber flüssige Grafik haben die Entwickler nur unwesentlich verschönert.

Neu ist der Online-Support: So könnt ihr neben dem Splitscreen-Modus auch per Breitbandadapter im LAN oder im Internet kämpfen. Zudem wird endlich ein Force-Feedback-Lenkrad unterstützt, das ein feinfühliges Herandriften an die Mauer ermöglicht. Der Schwierigkeitsgrad erlaubt eine Schadenseinstellung von Arcade bis Simulation – hier kann ein Kontakt mit der Mauer schon das Aus bedeuten. ➔ AZ

PS2 Testergebnis	
INDYCAR SERIES 2005	
GENRE	Rennsimulation
HERSTELLER	Codemasters
ENTWICKLER	Codemasters
ALTER	frei
PREIS	ca. 60 Euro
STEUERUNG:	8/10
UMFANG:	8/10
GRAFIK:	7/10
SOUND:	7/10
SIELESPASS	
76	
Besitzer des Vorgängers profitieren höchstens vom Online-Feature.	



**You
are
too
intelligent
for
stupid
TV.**

**Follow
the**





games ➔ test platinum

- HITS ZUM
HALBEN PREIS -

XIII


Während man Comics in Deutschland oft noch für Kinderkram hält, haben die gezeichneten Bücher in anderen Ländern auch als Unterhaltung für Erwachsene schon längst Tradition. "XIII" beispielsweise, ein Comic aus der Feder des Belgiers Jean Van Hemme, erzählt eine knallharte Spionagegeschichte. Ubisoft hat diese spannende Story 2003 für die PS2 umgesetzt – und jetzt gibt's den Ego-Shooter zum halben Preis. Dank Cel-Shading-Optik, Sprechblasen und Lautschrift entsteht tolles Comic-Flair, wenn ihr als namens- und gedächtnisloser Held einer Verschwörung auf die Spur kommt.

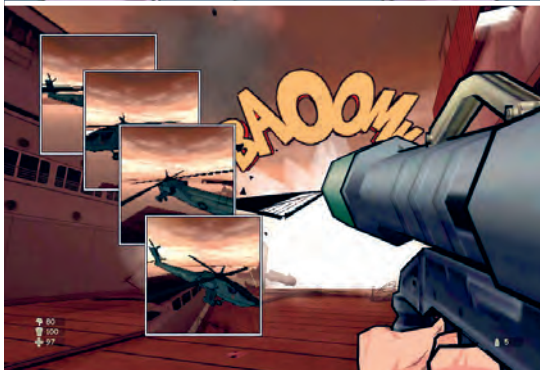
Trendy: Schleichen macht einen Großteil



des Spiels aus, denn die Gegner sind nicht dümmer als die bei "Metal Gear Solid 2" oder "Splinter Cell". Sie haben ein Gehör und ignorieren herumliegende Kameraden garantiert nicht. So bringt Nachdenken in vielen Situationen mehr als wildes Herumballern – das motiviert. Außerdem müsst ihr Waffen wie eine Armbrust oder ein Sturmgewehr sinnvoll einsetzen. Auch die Story und der Online-Modus gefallen. Größter Kritikpunkt: Der knackige Schwierigkeitsgrad. ➔ SZ

PS2 Platinum-Test

XIII		Ego-Shooter	Alter: ab 16	
Hersteller: Ubisoft	Entwickler: Ubisoft	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 30 Euro	
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, analog, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, Network-Adapter		STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS	
POSITIV 🔴 Intelligente Gegner 🔴 Breites Waffenangebot 🔴 Spannende Story und packende Präsentation	NEGATIV 🔴 Ziemlich schwer 🔴 Minimale Ruckler 🔴 Trotz Zielhilfe nicht optimal steuerbar	UMFANG: 8/10	85	
		GRAFIK: 9/10		
		SOUND: 8/10		
Cooler Look, sehr spannend – und jetzt zum halben Preis!			PROZENT	



⚡ Der Abschuss dieses Helikopters wird in Extra-Einblendungen gezeigt.

Prince of Persia: The Sands of Time

Dass Märchen aus Tausendundeiner Nacht guten Stoff für ein spannendes Videospiel liefern können, bewies uns Ubisoft mit der Wiederbelebung der "Prince of Persia"-Serie. Jetzt gibt es das PS2-Abenteuer "The Sands of Time" zum supergünstigen Platinum-Preis. Erzählt wird die Geschichte des Prinzen, der aus Versehen den Sand der Zeit freisetzt – eine Art magischen Staubes, der alle Menschen in hässliche Zombies verwandelt. Mit seinen akrobatischen und


kämpferischen Fähigkeiten muss er dieses Unglück nun wieder ungeschehen machen. Elegant hüpf, springt, hangelt und klettert der Prinz zunächst durch einen Tempel, in dem er den Dolch der Zeit findet. Dieser verleiht ihm übernatürliche Fähigkeiten.

So kann er, genügend Zaubersand vorausgesetzt, die Zeit zurückdrehen und somit die geschehenen Missgeschicke rückgängig machen. Aber auch im Kampf muss der Held beweisen, dass er mit dem Schwert umgehen kann. Grafisch ist das Action-Adventure wunderschön präsentiert: Prachtige Palastanlagen, riesige Außenareale und düstere Höhlen verzaubern. ➔ MH



⚡ Geschickt hangelt und springt der Prinz aus Persien von einer Stange zur nächsten.

PS2 Platinum-Test

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME		Action-Adventure	Alter: ab 12	
Hersteller: Ubisoft	Entwickler: Ubisoft	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 30 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe dt., Text dt., mehrsprachig, Progressive Scan		STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS	
POSITIV ⚡ Intuitive Steuerung ⚡ Fantastische Grafik ⚡ Mix aus Kämpfen und Geschicklichkeit	NEGATIV ⚡ Leichte Kameraprobleme ⚡ Teils üble Tonqualität ⚡ Kämpfe können manchmal frustrieren	UMFANG: 8/10	86	
		GRAFIK: 9/10		
		SOUND: 7/10		
Ein Spiel wie ein Märchen – fordernd und schön verpackt. Kaufen!			PROZENT	



⚡ Manche Schwertkämpfe, wie der gegen diese Zeit-Soldaten, sind sehr knifflig.

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Umstritten waren die Abenteuer Lara Crofts schon immer. Während die forsche Archäologin für die einen Kult ist, fanden andere das Gerenne und Gehüpfe schon immer einfach nur langweilig. Mit einem frischen Konzept und einer neuen Grafik-Engine wollte Core Design bei "Tomb Raider: The Angel of Darkness" auch die Skeptiker überzeugen.

Diese Rechnung ist nur teilweise aufgegangen: Zwar bringt das erste Spieldrittel mit einer ungewöhnlich ausgefeilten Story und auffallend starken Adventure-Anteilen tatsächlich frischen Wind ins Lara-Universum. Doch im Laufe der umfangreichen Ge-

schichte sind den Entwicklern zusehends die Ideen ausgegangen: Mit jedem Level wird die Heldin mehr auf ihre Ur-Fähigkeiten, eben jenes Hüpfen und Laufen, reduziert – wenn auch auf hohem Niveau. Dazu gesellen sich eine hakelige Steuerung, eher nervige als spannende Kämpfe, leichte Kamera-probleme sowie vereinzelte Bugs.

Neue Anhänger wird also auch "The Angel of Darkness" kaum gewinnen können, für Fans des klassischen "Tomb Raider"-Prinzips gehört es hingegen zu den besten Teilen überhaupt, zumal es bis zum Ende etliche Stunden dauert. **MG**



Der Monster-Endkampf ist langweilig, überhaupt wird das Spiel zum Ende hin schwächer.

PS2 Platinum-Test

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS		Action-Adventure	Alter: ab 12
Hersteller: Eidos	Entwickler: Core Design	Erscheint: erhältlich	Preis: ca. 30 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe dt., Text dt., mehrsprachig, Dolby Pro Logic II		STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Enormer Umfang ⚡ Eigenwilliger Grafikstil ⚡ Gelungener Mix von Genre-Versatzstücken	NEGATIV ⚡ Hakelige Steuerung ⚡ Kameraprobleme ⚡ Wird zum Ende hin immer schwächer	UMFANG: 9/10	82
		GRAFIK: 8/10	
		SOUND: 7/10	
Spannend, mit den Lara-typischen Stärken und Schwächen.			PROZENT

CyPress

Gratis-Exemplare
PlayStation2-Demos
Meet'n'Greet mit den Redakteuren
playTV **DVD-Show**

play

VIDEO GAMES
aktuell

PlayStation.2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

DVD
VISION

DVD
aktuell

GAMES CONVENTION
2004
SCHAUT VORBEI!

GC
GAMES CONVENTION

19.08. - 22.08.2004, Messe Leipzig

LEIPZIGER MESSE
Messen nach Maß!

OPM2 – Leserforum

Habt ihr Fragen zur PlayStation2? Oder wollt ihr einfach eure Meinung zu einem aktuellen Thema loswerden? Das Leserforum ist eure Plattform.

Limitierte PS2

Ich habe vor einiger Zeit bei einem Preisausschreiben eine limitierte PS2-Konsole in Gelb gewonnen. Man hat mir schon so einiges dafür geboten, eine Xbox (?) und Eurobeträge in diversen Höhen. Ich würde ganz gerne wissen, ob ihr Infos über die Stückzahl der gelben PS2 habt und ob ihr den ungefähren Wert der Konsole angeben könnt. Ich möchte sie auf keinen Fall verkaufen, aber ich wüsste schon ganz gerne, was sie in Sammlerkreisen wert ist!

KARIN DESCH

OPM2: Du hast da tatsächlich ein sehr seltenes Exemplar in deinem Besitz: Gerade mal 666 Stück wurden in ganz Europa verkauft! Die gelbe PS2 gehört zu einer Serie von fünf farbigen, mit Autolack überzogenen Konsolen. Sony legte sie anlässlich des "20 Millionen PS2 ausgeliefert"-Jubiläums auf, sie waren doppelt so teuer wie die normalen PS2-Konsolen, kaufen konnte man sie nur im Sony-Style-Store in Berlin. Trotz der spärlichen Verbreitung können wir sehr schlecht einen Wert angeben, da es eine klassische Sammlerszene für solche Dinge praktisch nicht gibt. Es wäre also ein reiner "Liebhaberpreis", wenn dir jemand viel Geld dafür geben will – mindestens 500 Euro sollten es aber schon sein.



PS2 online kostenlos?

Mein Internetprovider hat mir vor einiger Zeit gesagt, dass man für das Online-Gaming auf der PS2 bald bezahlen muss. Aber jetzt ist schon einige Zeit nichts geschehen. Ich will endlich online gehen, immerhin habe ich schon seit einiger Zeit den passenden Netzwerkadapter. Was ist denn nun der Stand?

RENATE FAHRNER

OPM2: Du kannst unbesorgt ins Internet gehen: Online spielen mit der PS2 ist kostenlos (abgesehen von den Gebühren für den DSL-Anschluss und den Provider). Und das soll in nächster Zukunft nach Sony-Auskunft auch so bleiben, auch wenn man munkelt, dass die Japaner irgendwann auf ein Bezahl-System umsteigen wollen. Mehr als ein Gerücht ist diese Info allerdings derzeit nicht.



DTM Race Driver 2 für PS2

Wisst ihr vielleicht, ob der PC-Hit "Operation Flashpoint" auch auf der PS2 erscheinen wird? Für die Xbox wird das Spiel ja gerade entwickelt.

MISCHA GLAUS

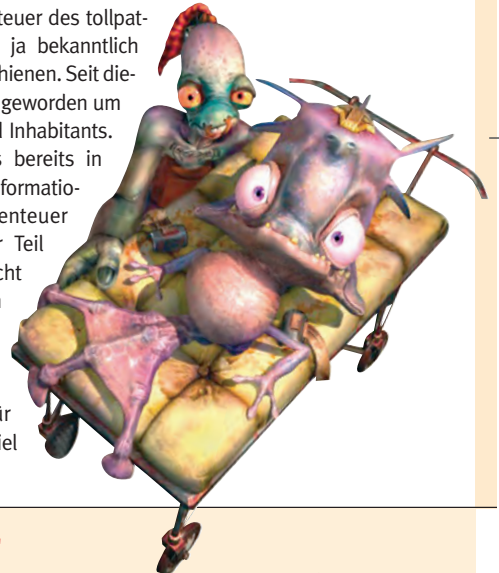
OPM2: Nach Auskunft von Codemasters Deutschland ist nach wie vor nichts derartiges geplant. Allerdings hat man uns verraten, dass entgegen bisheriger Ankündigungen doch an einer PS2-Version des Rennspiel-Knüllers "DTM Race Driver 2" gearbeitet werde. Dabei sollen wie beim Xbox-Pendant bis zu 21 Autos auf die Strecken gehen. Die Grafik soll trotzdem jederzeit flüssig bleiben.

Munch verzweifelt gesucht

Ich bin ein großer Fan von "Abe's Oddysee" (PSone) und wollte fragen, ob es denn bald wieder mal ein Spiel dieser Reihe geben wird?

FLORIAN RAUCH

OPM2: Das letzte Abenteuer des tollpat-schigen Helden Abe ist ja bekanntlich exklusiv für die Xbox erschienen. Seit dieser Zeit ist es recht ruhig geworden um den Entwickler Oddworld Inhabitants. Gerüchten nach soll es bereits in wenigen Wochen neue Informationen zum nächsten Abenteuer von Abe geben. Dieser Teil wird dann übrigens nicht mehr von Atari, sondern von Electronic Arts vertrieben. Leider liegen uns noch keine Informationen darüber vor, für welche Systeme das Spiel erscheinen soll.



Downloader

Ich wollte von eurer DVD die Spielstände von "Der Herr der Ringe 3" und "Medal of Honor: Rising Sun" nutzen, hab' sie aber entgegen der Ankündigung im Heft nicht gefunden!

THOMAS

OPM2: In der Tat: Bei der Downloader-Sektion in OPM2 7/2004 haben wir im Heft mehr versprochen, als wir auf der DVD halten konnten. Aufgrund einer technischen Änderung in letzter Sekunde mussten die beiden Spielstände leider von der DVD entfernt werden. Für eine entsprechende Änderung im Heft war da aber schon keine Zeit mehr. Wir werden aber versuchen, diese Spielstände auf unsere nächste Disk zu packen.



PS2-Technik-Forum

Kompatible Lenkräder

Ich habe vor, mir bald ein Lenkrad für meine PS2 zu kaufen. Nun meine Frage: Kann ich mit einem Saitek-Lenkrad (als Beispiel) "DTM Racedriver" spielen? Denn hinten auf der Packung steht drauf, dass es mit den "GT Force" und "Driving Force" Lenkrädern von Logitech kompatibel ist. Kann ich es dann nur mit diesen Lenkrädern spielen oder auch mit Lenkrädern von anderen Herstellern?

RATTLESNAKE89 (FORUM)

OPM2: Letzteres. Die Gefahr der Inkompatibilität besteht sowieso nur bei USB-Lenkrädern (mit Force Feedback). Wheels, die ihr über den normalen Gameport an die PS2 anschließt, funktionieren grundsätzlich ohne Probleme. Aber auch moderne USB-Lenker machen nur noch ganz selten Probleme. Auf der sicheren Seite ist man zum Beispiel mit dem "Fanatec Speedster 3 Force Shock", das Force Feedback mit einem Gameport-Anschluss verbindet.

EyeToy-Video-Telefon

Mit großer Freude habe ich gelesen, dass es demnächst mit "EyeToy Chat" eine Software geben wird, über die mich meine Freunde nicht nur hören, sondern auch sehen können. Da ich viele Bekannte in den USA habe, stellt sich mir natürlich nun folgende Frage: Kann ich mir bald die teuren Telefongebühren sparen und mich mit meinen U.S.-Freunden über "EyeToy Chat" unterhalten?

SIMON SIEBOLD

OPM2: Da müssen wir dich leider enttäuschen. Sonys Online-Service ist auf Europa begrenzt. Daher kannst du weder mit amerikanischen PS2-Freunden online spielen, noch dich mit ihnen über "EyeToy Chat" unterhalten.

Du wirst also auch zukünftig zum Telefon greifen müssen.



EyeToy Chat funktioniert leider nur innerhalb Europas.

Multiplayer per LAN?

Ich möchte mir einige Online-Spiele kaufen, diese aber nicht direkt online spielen, sondern per LAN mit meinen Kumpels im Wohnzimmer. Müssen die Spiele erst online registriert werden bevor sie spielbar sind? Das wäre ja Humbug, da ich mir keinen DSL- oder Internetanschluss zulegen möchte. Könnt ihr mir Spiele nennen, die nur mit dem Netzwerkadapter spielbar sind, also ohne DSL, Registrierung und all das Zeug?

CHRISTIAN HILGERS

OPM2: Können wir, allerdings ist die Liste recht kurz: Lediglich "Twisted Metal Black: Online", "TimeSplitters 2", "Socome 2: US Navy Seals", "ATV Offroad Fury", "Midnight Club 2" und als Highlight "Splinter Cell: Pandora Tomorrow" lassen sich derzeit im lokalen Netzwerk auch ganz ohne Onlinezugang an mehreren Konsolen spielen. Dazu kommt noch rund ein Dutzend Spiele, die auf den inzwischen wegrationalisierten i.Link-Anschluss setzen. Eine recht aktuelle Liste gibt es auf http://playstation2.onlineconsoles.com/phpBB2/content_gameslist.php

Fragen? Dann schreibt an:

CyPress GmbH, OPM2 Leserbrief
Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg

Fax: 09 31 - 40 69 115

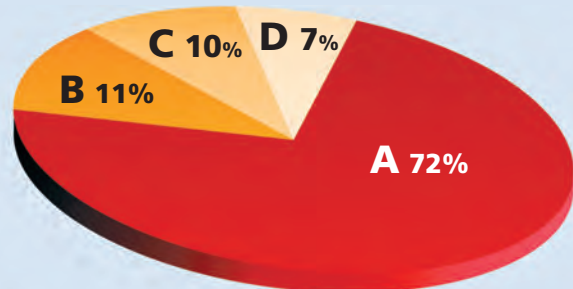
E-Mails: leserbriefe@opm2.de

Aus Zeitgründen ist es uns nicht möglich, alle Briefe persönlich zu beantworten. Auch individuelle Tipps zu Fragen rund um die PS2 können wir nicht verschicken. Wir bitten um Verständnis. Euer OPM2-Team.

Online-Umfrage

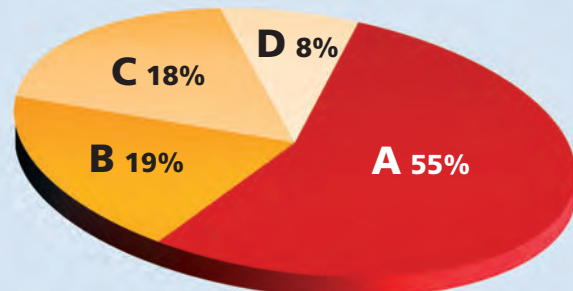
Auf der E3 wurde erstmals der PSP vorgestellt. Was gefällt euch daran am besten?

- A Die brillante Grafik auf PS2-Niveau. 72 %
- B Die Möglichkeit, Filme abzuspielen. 11 %
- C Das schicke Design 10 %
- D Das Breitbild-Display 7 %



In nächster Zeit erscheinen einige viel versprechende Drive-and-Shoot-Spiele im "GTA"-Stil. Auf welches freut ihr euch am meisten?

- A GTA: San Andreas. 55 %
- B Driver 3 19 %
- C True Crime 2 18 %
- D The Getaway 2: Black Monday 8 %



OPM2-Forum

Live dabei auf www.opm2.de



Aktuell, schnell, spannend!

SPIDER-MAN 2TM

THE GAME

DIESES MAL GIBT ES KEINE GRENZEN –

GANZ MANHATTEN IST DEIN NETZ

Erhältlich auf allen Plattformen
ab dem 09.07.2004

www.activision.com/spider-man



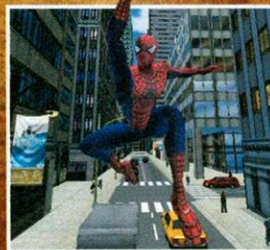
Tu alles, was Spider-ManTM kann
mit atemberaubenden neuen
Moves und erstaunlichen Kombos



Begib dich, wohin du willst, und
interagiere mit was und wem du
willst.



Wähle deinen Weg: Kämpfe gegen
Doc Ock, verhindere Straßenver-
brechen und triff auf bekannte
Gegner!



Schwing dich durch ein lebendiges,
höchst detailliertes Manhattan.



Netzschwingen ohne Ende – von
der Straße bis über die Dächer
quer durch die ganze Stadt – New
York ist dein Netz!



PC
CD
ROM

GAME BOY ADVANCE
PlayStation 2



XBOX

NINTENDO
GAMECUBE

MARVEL

SPIDER-MAN
MERCHANDISING

COLUMBIA
PICTURES

Spider-Man und alle zugehörigen Marvel-Charaktere TM & © 2004 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 2, der Film © 2004 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spiel-Code © 2004 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. „PlayStation“ und das „PS“-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. 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 Lizenz von Microsoft verwendet. © 2001 Nintendo. Das PC-CD-ROM-Logo TM und © IEMA 2003. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

N-GAGE
NOKIA

TECHNICAL

ACTIVISION
activision.com

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

R-Type Final	92
Red Dead Revolver	92
Shrek 2	92
Tak und die Macht des Juju . .	92
Transformers	93
Van Helsing	92

Action-Replay-Codes

Fight Night 2004 94
Gran Turismo 4 Prologue 94

Einsteigertipps

Driver 3 110

Komplettlösungen

Onimusha 3: Demon Siege. . 106
Splinter Cell:
Pandora Tomorrow 98



Van Helsing

Effekt	Bedingung
Hard Mode	Absolviert das Spiel auf normaler Schwierigkeitsstufe.
Power Clothes	Spielt "Van Helsing" auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad durch und beendet jeden Abschnitt mit Hut auf dem Kopf.
Rifle	Findet alle fünf easter eggs und besteht sämtliche Prüfungen ohne die Netherworld zu verlassen.
Unendlich Munition	Schließt das Spiel auf der Schwierigkeitsstufe "schwer" ab.
Unendlich Speed	Besteht das Abenteuer auf normaler Schwierigkeitsstufe.

R-Type Final

Pausiert das laufende Spiel und gibt bei gedrückter **I2**-Taste folgende Tastenkombination ein. Bei korrekter Eingabe ist ein kurzer Bestätigungs-Sound zu hören.

Unzerstörbar ... →, →, ←, →, ←, ←, →, ←,
 L1, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, L1

Gebt ihr den Cheat erneut ein, könnt ihr fortan wieder getroffen werden.

99,9 % Aufladung

Volle rote Energie, Raketen und Bits

Volle blaue Energie, Raketen und Bits

Volle gelbe Energie, Raketen und Bits

Passwörter für neue Raumschiffe

Im Museum schaltet ihr mit folgenden
Passwörtern neue Raumschiffe frei:
















































Schiff 003: Lady Love	5270	0725
Schiff 024: Strider	2078	0278
Schiff 059: Mr. Heli	1026	2001
Schiff 100: Curtain Call	1009	9201



R-Type Final: Mit unseren Cheats wird die Weltraumschlacht zum Kinderspiel.

Tak und die Macht des Juju

Pausiert das laufende Spiel und gebt die folgende Tastenkombination ein. Danach be-
geht ihr euch in das Extras-Menü um die
Cheats zu aktivieren.

Alles freischalten         L R
Alle Pflanzen       
100 Federn        
Alle Mondsteine        
Alle Juju Power-ups        
Alle Yorbels        

Shrek 2

Levelanwahl:

Pausiert das laufende Spiel und wählt das
 Notizbuch an.

Hier gebt ihr die folgende Tastenkombination ein: **↩, ↑, ⊗, ⊙, ↩, ↑, ⊗, ⊙, ↩, ↑, ⊗, ⊙, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑**



Ihr bekommt eine akustische Bestätigung und kehrt anschließend ins Hauptmenü zurück. Unter dem Punkt "Kapitelauswahl" könnt ihr nun alle Levels des Spiels direkt anwählen.

Red Dead Revolver

Zusätzliche Spielmodi

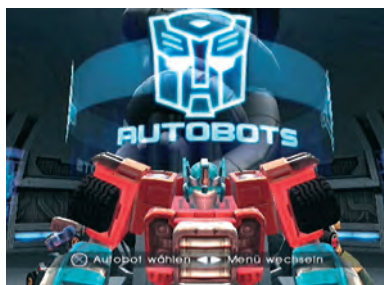
Ballert euch erfolgreich durch Rockstars Western und ihr werdet mit dem Hard- und dem Bounty-Hunter-Modus belohnt. Letzterer ermöglicht es euch, die Levels einzeln anzuwählen und auf Zeit zu spielen.

Cheat-Modus

Um den Cheat-Modus zu erhalten, müsst ihr alle Abschnitte des Bounty-Hunter-Modus erfolgreich beenden.



PLAYSTATION2-CHEATS



📌 Transformers: In diesem Menü aktiviert ihr einige der ganz besonders nützlichen Cheats.

Transformers

Als Kampfboter hat man es auch nicht leicht. Wir erleichtern Optimus Prime, Hot Shot und Red Alert das Leben mit hilfreichen Schummeleien. Bei korrekter Eingabe ertönt eine Roboterstimme und sagt: "Code angenommen!"

Gebt im Auswahlbildschirm für die Schwierigkeitsgrade diese Tastenkombinationen ein, um Folgendes zu erreichen:

Amazonas geschafft

..... L1, L1, L2, □, □, ○, R1, ↓

Antarktis geschafft

R1, R1, R2, L2, L1, L1, R1, R1

Tiefen des Amazonas geschafft

..... ←, →, ←, →, →, R1, R2, ○

Mittlerer Atlantik geschafft

..... ○, □, □, □, →, ←, ←, →

Alaska geschafft

..... R1, ○, R1, □, ←, ←, →, ←

Starship geschafft

..... ←, ←, →, ○, ○, →, →, →

Erde geschafft

..... R2, R1, L1, L2, □, ○, □, ○

Cybertron geschafft

R2, R2, L1, L2, R2, R1, L2, L2

Direkt zum Endgegner von Amazonas

..... ←, ←, →, L1, L2, ←, ←, →

Direkt zum Endgegner von Antarktis

..... L1, ←, L2, →, □, □, ○, ○

Direkt zum Endgegner von Tiefen des Amazonas

..... □, ○, ○, R1, L1, ←, ←, →

Direkt zum Endgegner von Mittlerer Atlantik

..... L2, ←, →, →, ←, L2, L1, L2

Direkt zum Endgegner von Alaska

... R1, R1, R2, L1, L1, L2, ○, ○

Direkt zum Endgegner von Starship

..... →, →, □, R1, R2, ○, ←, ←

Direkt zum Endgegner von Pazifik Insel

..... L1, R1, L2, R2, ←, ←, →, □

Die folgenden Cheats gebt ihr im Auswahlbildschirm der Charaktere, dem Hauptquartier-Menü, ein:

Alle Mini-Cons freischalten

..... L1, L2, ○, ○, □, ○, L2, L1

Overload erlaubt

... R1, R1, L2, R1, R1, L2, ○, ○

Unendlich Powerlinx

↑, ↓, ↑, ↓, ○, □, □, ○

Unendlich Dash

..... ↑, ↑, □, ○, □, □, L1, L2

Unendlich Stealth

..... ↑, ↑, ↓, ↓, L1, L2, L1, L2

Folgende Tastenkombinationen gebt ihr im Extras-Menü ein:

Zugriff auf alle Extras

..... □, □, ○, □, □, ○, L1, L2

Zugriff auf alle Filme

..... ○, □, ○, □, L1, R1, L1, ○

Zugriff auf alle Audio-Extras

..... ○, □, ○, □, R1, L1, L1, L1



📌 Transformers: Mit den Cheats schaltet ihr unter anderem sämtliche Videos frei.

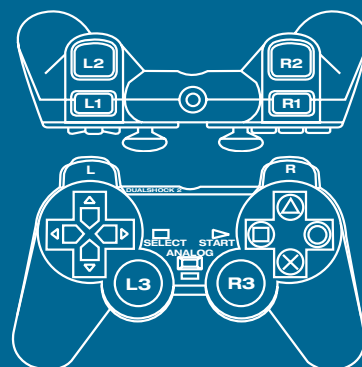
Hersteller-Hotlines



Hier findet ihr eine Auflistung der wichtigsten Hotline-Nummern der Spielehersteller. Achtet darauf, dass die 0190er Nummern nicht billig sind. Notiert euch vor dem Anruf ganz genau eure Fragen, denn Zeit ist Geld.

ALLE SPILETITEL	0190 - 82 46 83
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 8 - 24 Uhr
ACCLAIM	0190 - 82 46 63
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 8 - 24 Uhr
ACTIVISION	0190 - 51 00 55
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 14 - 18 Uhr, Sa.-So. 16 - 18 Uhr
ATARI	0190 - 77 18 83
1,24 Euro/Min	Mo.-Sa. 14 - 19 Uhr
AVALON	0190 - 77 18 88
1,24 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
CODEMASTERS	0190 - 90 00 45
1,24 Euro/Min.	Abfrage
EIDOS	0190 - 83 95 82
1,86 Euro/Min.	Mo.-Sa. 10 - 22 Uhr
ELECTRONIC ARTS	0190 - 75 44 64
1,24 Euro/Min.	Mo.-Sa. 11 - 20 Uhr
KONAMI	0190 - 82 46 94
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 8 - 24 Uhr
SONY (SPIELE)	0190 - 57 85 78
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
SONY (TECHNIK)	01805 - 76 69 77
0,12 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
SWING	02131 - 40 66 49 9
Festnetztarif	Mo./Mi./Fr. 16 - 19 Uhr
TAKE 2	0190 - 87 32 68 36
1,86 Euro/Min.	Mo.-Fr. 8 - 24 Uhr
THQ	0190 - 50 55 11
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 16 - 20 Uhr
UBISOFT	0190 - 88 24 12 10
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 11 - 24 Uhr

Tasten-Belegungen



Kommas zwischen den Zeichen bedeuten, dass die Eingabe nacheinander erfolgen muss. Ein "+" zwischen den Zeichen bedeutet, dass ihr die genannten Tasten gleichzeitig drücken müsst.



games ➔ tipps ➔ cheats

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.



Fight Night 2004

Master Code

Dieser Code muss immer aktiviert sein.

..... D3PG-1BWE-ZUHJB
WT6Z-CZ9V-4NYP4

Unbegrenzt Rating-Punkte

..... TB6D-55QT-Y2RYG
G4NU-Y0N9-YV5NQ

Viel Kohle

.... 7563-H9CE-QD6TV 119U-3C54-
R3UU5 EDZ2-62NX-GF6HD

Winzige Boxer ... D7MM-VFAK-WXJBN
W3AQ-PXWK-F0NHK

Riesige Köpfe ... C79K-7U7V-8765N
NCQR-3YHZ-G09G3

Arcade Extra-Strecken

Dieser Code muss aktiviert sein, damit die beiden nachstehenden Codes funktionieren.

..... JT1D-1HET-4G5V9

New Y. durch Hongkong ersetzen

..... Y9UJ-Y9M3-KN24W
..... 4QBT-QY04-6HR6C
..... 1D24-DE9U-RZDHB
..... 7URH-U4KF-GUXKM
..... UPJ7-1NTM-XMTVK
..... 9ZMA-3U8M-VJX1F
..... BJQ9-DZZ4-YRB72
..... 03AH-5PBC-9K2T7

New Y. durch Grand Can. ersetzen

..... FGCC-YA57-EAPCC
..... 4QBT-QY04-6HR6C
..... JHMH-CN3U-9ZRKV
..... CWHT-0F0T-66VZH
..... WKE1-2793-J5YE4
..... NBH9-0MG6-78GJH
..... GXN6-PYP0-1AX9U
..... 03AH-5PBC-9K2T7

Keine Zeitstrafen

..... 9MZX-AKCE-T4WWZ
..... RHQC-C4CF-1F0CC

60-Hertz-Modus

..... TEQ4-N10F-WCWQU
..... 5KQK-110N-CJGAA

Turbo Codes

Dieser Code muss aktiviert sein, damit die beiden nachstehenden Codes funktionieren.

..... E42F-T1MG-530F0

Turbo

Drückt R3 zum Aktivieren des Turbos.

..... X8KX-7CDZ-KQC6X
..... 06A0-B9X5-JCEPB
..... ZC22-RFX2-88YKE
..... TW4T-6V52-6RHP0
..... Y4RW-9VJ9-FP5WA
..... TDYE-YPVN-ZJVD2
..... 8Z7H-QTZY-FNTBF
..... QCG1-K61H-U2QVH
..... A9Z9-JVWJ-Z54FV
..... F99M-0W5P-R0MVM

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.



Mega Turbo

Drückt R3 zum Aktivieren des Mega-Turbos.

..... BTK2-91G7-5CPFF
..... 06A0-B9X5-JCEPB
..... ZC22-RFX2-88YKE
..... TW4T-6V52-6RHP0
..... Y4RW-9VJ9-FP5WA
..... TDYE-YPVN-ZJVD2
..... EYRE-FGG4-E8ACU
..... QCG1-K61H-U2QVH
..... A9Z9-JVWJ-Z54FV
..... F99M-0W5P-R0MVM

Gold-Medaillen-Codes

Dieser Code muss aktiviert sein, damit der nachstehende Code funktioniert.

..... MZU4-A46B-54751

Alle Gold-Medaillen und sämtliche Autos freischalten

..... 019D-T7VF-QZQF4
..... BQT9-Z59F-1BXTQ
..... R4PR-QGD8-2WX0K

Gran Turismo 4 Prologue

Für alle Fans von Sonys fantastischem Renner haben wir diesen Monat geniale Action-Replay-MAX-Codes parat.

Mit diesen könnt ihr unter anderem im Arcade-Modus zwei neue Strecken freischalten, auf die ihr normalerweise keinen Zugriff bekommt! Allerdings könnt ihr immer nur einen der beiden Codes für die neuen Strecken verwenden.

Die beiden Kurse ersetzen im Spiel die New-York-Strecke. Wundert euch nicht, dass im Menü nach wie vor der New-York-Kurs zu sehen ist. Wählt die Strecke einfach aus und schon könnt ihr euch auf einer der beiden Strecken Hongkong oder Grand Canyon North vergnügen.

Letztere kennt ihr aus den Fahrschulprüfungen, aber nur mit unseren Codes könnt ihr sie auch im Arcade-Modus fahren. Wie wünschen gute Fahrt!

Master Code

Dieser Code muss immer aktiviert sein.

..... D0W2-TMJG-4DQ6P
..... CUG3-9FYB-V3D0C
..... VFE7-FK9B-M32EA
..... 3N25-5JHA-9R15B



📌 In GT 4 Prologue durchs schöne Hongkong düsen? Mit unseren Codes kein Problem!

100% UNABHÄNGIG!

DAS KOMPETENTE MAGAZIN FÜR PLAYSTATION2, PSP UND PSX!

play THE PLAYSTATION

play THE PLAYSTATION

08-2004
4,99

www.playplaystation.com

UNZENSIERT
DVD "AB 16"

DVD

144 MINUTEN SPIELZEIT | 85 VIDEOS & SPIELSTÄNDE
ALLE TOPHITS AUF DVD!



Weltgrößte Videospiel-Messe

85 NEUE PS2-SPIELE

"Live" von der E3-Messe 2004

Das Exklusiv-Video

DEVIL 3
MAY CRY

Dante ist zurück!

Der Medal-of-Honor-Killer

CALL OF DUTY: FINEST HOUR
...und vieles mehr

DRIVER 3

XXL-Test: Die ganze Wahrheit über das Action-Spektakel

FAR CRY: INSTINCTS

Exklusiv: Insider-Infos zum Ego-Shooter im Heft & auf DVD

DER HERR DER RINGE
DAS DRITTE ZEITALTER

Rollenspiel-Hit: Exklusive Entwickler-Infos auf sechs Seiten



plus 16
Seiten
Beilage

ATHENS 2004

Das Extra-Heft zum Olympia-Spiel

SPIDER-MAN 2

Atemberaubende Hollywood-Action für die PS2! Das große Special im Heft & auf DVD!

TIPPS & TRICKS

ONIMUSHA 3: DAS ULTIMATIVE ACTION-HIGHLIGHT KOMPLETT GELÖST
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW – TEIL 1 DER KOMPLETTLÖSUNG



Jetzt
am
Kiosk!

play The PlayStation ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

**JETZT 3 x PLAY FÜR
NUR 10 € TESTEN:**

Du sparst über 30 %!
Tel. 0 18 05/90 90 88 (0,12 €/Min)
Mail: abo@playplaystation.com

**PLUS GRATIS-HEFT
ATHENS 2004**

Auf 16 Seiten News
und Informationen zum
Olympia-Knaller

**EXKLUSIVES E3-
VIDEOMATERIAL:**

Alle Top-Hits der welt-
grössten Videospiel-Messe
auf der Heft-DVD



Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Unwegsames Gelände und hellhörige Wachen machen euch das Leben schwer. Mit dem ersten Teil unserer Lösung kommt ihr spielend bis nach Kudang.

ALLGEMEINE TIPPS

Zerschießt möglichst alle Lampen und Laternen, um so Passanten, Polizisten und Terroristen leichter ins Land der Träume bzw. in den Tod schicken zu können. Achtet darauf, dass sich zum Zeitpunkt des Schusses niemand in der Nähe der Lampe aufhält.

Vergitterte Lampen lassen sich nicht zerschießen. Bevor ihr wichtige Munition verschwendet, schaut genau nach (wenn nötig mit dem Fernglas), ob die Lampe nicht mit einem Gitter geschützt

ist. Betäubte bzw. getötete Gegner immer in dunklen Ecken verstecken – ihr wollt schließlich keine Spuren hinterlassen.

Versucht, Gegner von hinten in den Haltegriff zu nehmen oder niederschlagen. Es ist zwar auch möglich, sie mit einem Faustschlag von vorne zu erledigen, doch meistens halten sie dann mehr aus und haben noch Gelegenheit, vor dem K.O. Alarm zu schlagen.

LEVEL 1:

U.S.-BOTSCHAFT IN DILI, OSTTIMOR

Klettert auf den Steg, lauft bis zu Leiter und klettert hinauf. Über das Seil gelangt ihr auf den unteren Steg. Unten angekommen hangelt ihr euch am Seil (Beine hoch) zur Hütte. Lauft rechts entlang zur Tür. Durchquert den Raum und öffnet die Tür mit dem Dietrich. Im nächsten Raum gelangt ihr an dem Rohr links von der Lampe nach oben. Durch die Luke links in der Ecke verlasst ihr den Raum wieder. **[Speicherpunkt]**

Schaltet das Nachtsichtgerät ein und verlasst den Raum durch die Tür. Die Holztreppe hinunter und nach rechts zum beleuchteten Fenster. Lauft geduckt unter dem Steg entlang. Folgt dem Weg über die Holztreppe, bis ihr am Holzzaun angekommen seid. Drückt euch mit dem Rücken an den Zaun und zwingt euch durch den engen Gang auf die andere Seite. Mit der SWAT-Drehung huscht ihr über den Spalt hinweg. Knipst das Nachtsichtgerät wieder aus und schießt die Lampe kaputt. Nachtsichtgerät wieder einschalten und zur Wache schleichen, die zur kaputten Lampe gelaufen ist. Packt sie von hinten und knockt sie aus. Nun schaltet ihr das Thermal-sichtgerät ein und lauft auf die vier hellen Punkte auf dem Boden zu. Vorsicht, das sind Tretminen. **[Speicherpunkt]**

Über die Terrasse nach rechts, weiter auf die nächste Seite mit dem nächsten Minenfeld, das ihr links über die Kiste am Balken hangelnd hinter euch lasst. Geht durch die Tür in den Raum, in dem links neben den Säcken eine Leiter steht. Klettert nach oben. Von oben seilt ihr euch an der anderen Seite nach unten ab. **[Speicherpunkt]**

Durch die Tür in den Hof und rechts in den engen Spalt. Lauft unter die Lampe, die oben am Balkon hängt. Mit dem Spagatsprung

stemmt ihr euch zwischen die Wände – Oberkörper nach rechts und mit einem Sprung hängt ihr auch schon am Balkon. Zieht euch nach oben und lauft zum Eingang des Raums. Schießt die Lampe aus und wartet, bis die Wache kommt. Schleicht euch von hinten an und streckt den Mann nieder. Durchquert den Raum mit dem Fernseher und springt im nächsten Raum den Balkon hinunter. **[Speicherpunkt]**

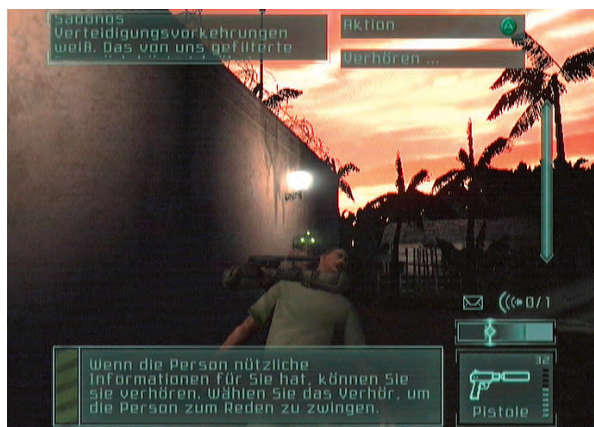
Schleicht euch geduckt links an den Kisten entlang. Achtet auf die Wache auf der anderen Seite des Flusses. Ist die Luft rein, lauft ihr weiter an den Wänden entlang in Richtung Wasserrad. Nun durchquert ihr den Fluss und geht durch die Tür in das Gebäude. **[Speicherpunkt]**

Dank Dietrich ist die nächste Tür kein Problem. Durch den nächsten Raum hindurch schleicht ihr euch an die Wache im Hof heran. Schnappt sie von hinten, zieht sie in eine dunkle Ecke zum Verhör. Nachdem der Mann alles ausgeplaudert hat, schickt ihr ihn schlafen. Bleibt im Dunkel und wartet, bis die zweite Wache wieder im Haus verschwunden ist. Lauft zum Rohr an der rechten Wand und klettert hinauf. **[Speicherpunkt]**

Klettert die Leitern am Gerüst hinauf auf den Balkon der Botschaft. Lehnt euch an die Wand und schleicht unter dem Fenster entlang zur Balkontür. Wartet, bis Sadono den Gefangenen erledigt hat und den Raum verlässt.

Lockt die Wache am Fenster mit einem Pfiff an und wartet, bis sie wieder hineingeht. Wenn der Wachmann euch den Rücken zukehrt, passiert ihr die Balkontür mit einer SWAT-Drehung. Weiter an der Wand entlang bis in die Ecke. Schleicht weiter zum Ende des Balkons, den ihr über das Rohr an der Wand nach oben verlasst. Hangelt euch am Dach entlang zum Balkon. **[Speicherpunkt]**

Am Rohr auf der anderen Seite auf den Balkon mit der offenen Tür. Schleicht euch von hinten an den Terroristen an und beendet das Verhör. Nach dem Gespräch mit Douglas den Raum durch die Tür verlassen. Schleicht euch von hinten an die Wache vor der Balkontür an und streckt sie nieder. Lauft durch den beleuchteten



➔ Nehmt den Typ, der auf der Kiste vor der Hütte sitzt, in den Würgegriff und verhört ihn. Danach klettert ihr an dem Rohr über die Mauer.



➔ Am Ende des Balkons greift ihr um die Ecke nach dem Rohr.



➔ Versteckt euch im Saal hinter dem Pfeiler und wartet.

LEVEL 1:

U.S.-BOTSCHAFT IN DILI, OSTTIMOR

Gang zur Treppe. Schießt die große Hängelampe kaputt und schleicht nach unten. Wartet am Pfeiler und überrascht die Wache, wenn sie mit dem Rücken zu euch steht. Jetzt schießt ihr auch die letzte funktionierende Lampe des Kronleuchters kaputt und schleicht an der brennenden Couch vorbei zur anderen Seite des Raums. Wenn die beiden Wachen anfangen zu patrouillieren, lauft ihr rechts an der Wand den schmalen Gang entlang, bis ihr an der großen Flügeltür seid, durch die ihr auch sofort verschwindet. **[Speicherpunkt]**

Durch die nächste Tür gelangt ihr in den Hof. Wartet, bis der rechte Scheinwerfer auf der Treppe angekommen ist, und folgt dann dem Lichtkegel auf die andere Seite. Rechts durch die Tür zwei Stockwerke nach oben und die Wache leise von hinten erledigen. Auf der anderen Seite der Tür wartet Ingrid auf euch. **[Speicherpunkt]**

Nach einem netten Plausch durch die Tür über das Vordach in den Hof. Dort wartet eine Wache auf euch. Geduldet euch, bis sie in Richtung Wachturm läuft und erledigt sie von hinten. Entweder per Hand oder mit der Pistole. Klettert jetzt auf den Wachturm und macht den Scheinwerfer aus. Lauft zwischen den beiden Gebäuden zum zweiten Hof mit Wachturm und Wache. Erledigt die Wache und schaltet auch den zweiten Scheinwerfer aus. Lauft rechts auf den Steg bis

zur Ecke und schaut, wo sich die letzte Wache befindet. Schaltet auch diese leise von hinten aus und flüchtet mit dem Schlauchboot am Ende des Stegs.



👉 Da der Scharfschütze auf dem Balkon in der Ecke des Hofes ein Nachtsichtgerät trägt, müsst ihr im Licht bleiben. So sieht er euch nicht.

LEVEL 2:

SAULNIER TIEFTEMPERATURTECHNIK, PARIS

Klettert die Leiter herunter, lauft den Gang entlang bis zu Ecke und schießt die Lampe auf der Tonne aus. Wenn die Wache zur zerschossenen Lampe kommt, erledigt ihr sie durch einen gezielten Kopfschuss. Über die Leiter auf das Dach des Waggons, in den ihr ein paar Schritte weiter durch das Loch springt. Schießt das Licht aus und lauft ein Stück nach vorne, bis die Wache in eure Richtung läuft. Passt auf, dass euch das Licht der vorbeifahrenden Züge nicht anleuchtet und euch damit sichtbar macht. Verkriecht euch am besten hinter dem letzten Sitzplatz auf der rechten Seite und wartet, bis die Wache in eurer Nähe ist. Erledigt sie dann mit einem Schuss in den Kopf. Lauft nach vorne und schießt das Licht neben der Tonne aus. Sobald die Wache die Lage erkundet, erledigt ihr sie. Lauft durch den Gang bis ans Ende und schießt oben auf das Ventil, um das Feuer zu löschen. Verlasst den Raum durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. **[Speicherpunkt]**

Mit der flexiblen Optik linst ihr in den nächsten Raum und wartet ab, bis die Wache aus dem Sichtfeld ist. Klettert über das Regal auf die andere Seite und wartet im Dunkel auf euer nächstes Opfer. Nun schießt ihr die Halogenstrahler an der Decke aus, sodass euch die Kamera an der Wand nicht erfassen kann. Benutzt den Computer und geht zur Tür. Mit der flexiblen Optik schaut ihr nach, ob sich jemand in der Nähe befindet, und betretet den Raum. Hier schießt ihr die Halogenstrahler kaputt und nehmt euch im Dunkeln die beiden Wachen vor. Verlasst den Raum, öffnet die Tür links mit dem Dietrich und geht weiter durch die nächste Tür. **[Speicherpunkt]**



👉 An diesem Rohr hangelt ihr euch durch den Vorlesungsraum.



👉 Knallt erst die Söldner ab und benutzt dann den Rechner.



👉 Nachdem ihr den Rechner gehackt habt, lauft ihr den Korridor hinab und geht durch die letzte Tür links. Hier entschärft ihr die Bombe.

Lauft schnell auf die gegenüberliegende Seite und hockt euch links in die Ecke. Wenn die drei Wachen den Raum betreten haben, um ihn zu durchsuchen, schleicht ihr ins nächste Zimmer und schießt das Licht aus. Sollten euch Wachen folgen, könnt ihr sie so im Dunkeln leichter erledigen. Jetzt öffnet ihr die Tür mit dem Dietrich und verlasst den Raum. **[Speicherpunkt]**

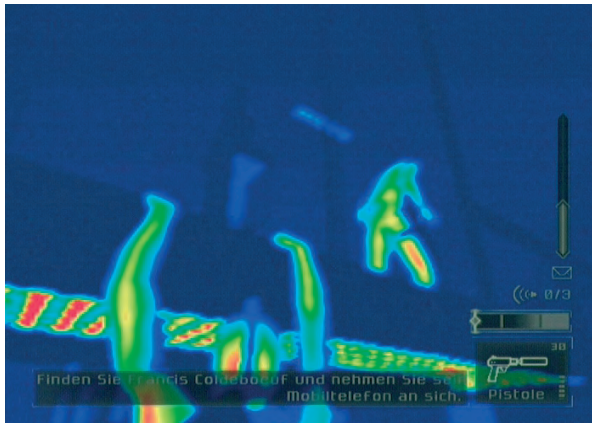
Habt ihr die nächste Tür geöffnet, müsst ihr schnell die beiden Terroristen erledigen, bevor sie alle Computer zerstören. Lauft geduckt unter den Fenstern zur Tür des Raums und erledigt die beiden mit gezielten Kopfschüssen. Bevor ihr den Computer mit dem roten Bildschirm benutzt, schießt ihr die beiden Deckenlampen im Flur aus. So habt ihr leichteres Spiel gegen die beiden Wachen. Nachdem ihr den PC benutzt habt, bleiben euch 90 Sekunden, um die beiden Wachen zu erledigen, die Tür zum Heizungsraum mit dem Dietrich zu öffnen und die Bombe zu entschärfen. Nun nehmt ihr die Tür am Ende des Flurs in die obere Etage. **[Speicherpunkt]**

Lauft die Treppe nach oben, drückt euch gegen die Wand und schleicht euch am Bewegungsmelder vorbei. ➔



LEVEL 2:

SAULNIER TIEFTEMPERATURTECHNIK, PARIS



➔ Im Kühlraum mit dem Steg sind zwei Wachen. Hängt euch nach Betreten des Raumes an die Kante des Steges und hangelt an ihnen vorbei.

Eine Etage höher schießt ihr die Deckenlampe aus, wartet, bis die beiden Terroristen mit dem Rumgeballere fertig sind, und einer der beiden in eure Richtung läuft. Nachdem ihr ihn erledigt habt, öffnet ihr die Doppeltür mit dem Dietrich. Hinter der Sicherheitstür warten nun fünf Kameras und eine Wache auf euch. Zerballert die linke, die rechte und die mittlere Kamera an der Decke und schleicht schnell in die linke Ecke des Raums. Wenn die Wache in eure Richtung kommt, tötet ihr sie mit einem Kopfschuss. Legt auch die letzten beiden

Kameras lahm und benutzt den Computer mit dem roten Bildschirm. Verlasst den Raum durch die Tür, durch die ihr gekommen seid und öffnet die Tür mit dem Codeschloss. **[Speicherpunkt]**

Lockt die Wache auf dem Flur an, indem ihr den Strahler ausmacht. Vorsicht vor dem Bewegungsmelder an der Wand im Flur! Linst mit der flexiblen Optik unter der Tür hindurch und wartet, bis die beiden Wachen in den oberen Stock laufen. Aus sicherer Entfernung legt ihr die Kamera durch einen Schuss lahm, schleicht an der Haftmine vorbei in den oberen Stock. **[Speicherpunkt]**

Im oberen Stock lockt ihr die beiden Wachen durch Pfeifen an, sodass ihr sie aus dem Schatten heraus erledigen könnt. Benutzt den Computer, um an den Code für die Sicherheitstür hinten im Gang zu kommen. **[Speicherpunkt]**

Schaltet in die Thermaloptik, um in der Kältekammer den Durchblick zu behalten. Lockt die Wache durch Pfeifen an und tötet sie. Öffnet die Tür am anderen Ende des Raums mit dem Dietrich und lasst euch links am Steg hinunter. Hangelt euch am Steg entlang bis auf die andere Seite. Wartet, bis die Wachen außer Reichweite sind, klettert hinauf, durch die Tür mit den Vorhängen und verlasst den Gang durch die Tür links. **[Speicherpunkt]**

Springt durch die Luke rechts in der Ecke, um auf der anderen Seite mit Coldeboeuf zu plaudern. Klettert auf den Schrank rechts neben der Tür und verlasst den Raum durch die Deckenluke. Schleicht langsam durch den Schacht nach rechts, sodass ihr über den Terroristen seid. Wartet, bis die Terroristen in Deckung gehen, und läuft dann schnell geradeaus zum Levelende.

LEVEL 3:

HESPERIA BAHNGESELLSCHAFT, PARIS-NIZZA

Klettert durch die Dachluke in den Zug, verlasst den Waggon und wartet vor der Tür zum nächsten, bis der Schaffner die Tür öffnet. Sobald er das tut, streckt ihr ihn nieder. Klettert durch die Bodenluke nach unten und hangelt euch unter dem Waggon bis zum nächsten Abteil. **[Speicherpunkt]**

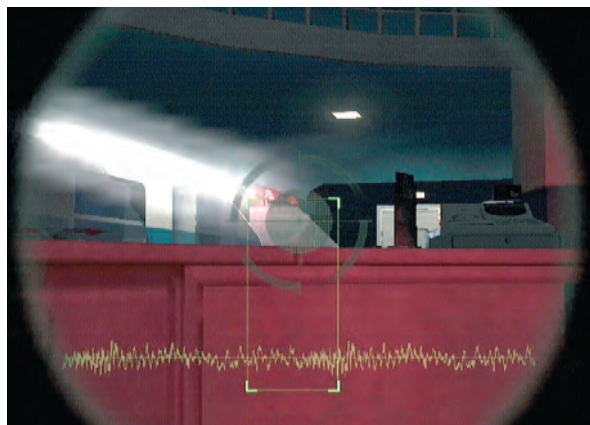
Hier benutzt ihr den Schalter, um die Seitentüren zu öffnen. Verlasst das Abteil und schleicht links durch die Glastür. Öffnet die Seitentür und klettert hinaus. Hangelt euch am Zugdach entlang zum zweiten Fenster. Wartet, bis sich der Passagier umdreht und hangelt euch weiter zum vierten Fenster. Hier wartet ihr, bis die Dame mit dem Schminken fertig ist und ein Nickerchen macht. Nun klettert ihr weiter bis auf die andere Seite, öffnet die Tür und klettert wieder hinein. Geht durch die Tür auf der rechten Seite in den nächsten Waggon. **[Speicherpunkt]**



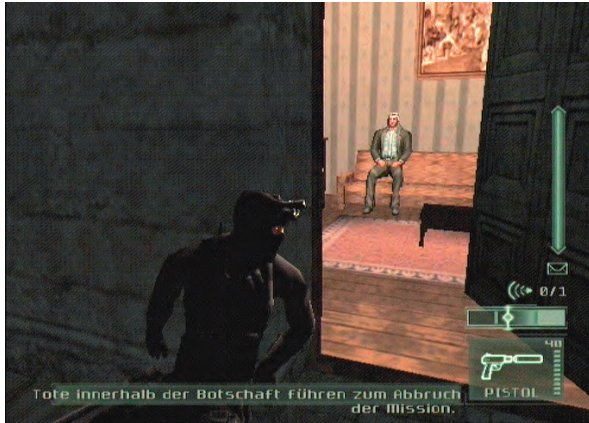
➔ Auf dem Gang öffnet sich plötzlich die Tür und ein Passagier kommt heraus. Bleibt im Schatten und wartet, bis er wieder abdampft.

Wartet ab, bis der Schaffner die Unterhaltung mit dem Fahrgast beendet hat und wieder in seinem Abteil verschwunden ist. Mit der SWAT-Drehung schleicht ihr am ersten Abteil vorbei und wartet, bis der Passagier sich wieder hinsetzt. Nun öffnet ihr die Tür zum Abteil 18 und sprecht mit Norman Soth. Wenn er das Abteil verlässt, benutzt ihr den Computer. Anschließend folgt ihr Norman mit sicherem Abstand in den Speisewagen. Schleicht rechts hinter den Tresen und belauscht das Telefongespräch mit dem Laser-Mikro. **[Speicherpunkt]**

Wartet, bis Norman und sein Kindermädchen wieder verschwunden sind und schleicht zur Wache, die ihr euch von hinten vorneht. Verlasst den Waggon durch die Tür, läuft im nächsten Abteil zur Leiter und klettert aufs Dach. Lauft über die Waggonen geradeaus zum Hubschrauber und springt ans Seil.



➔ Nach dem Gespräch mit Soth folgt ihr ihm in den Speisewagen. Versteckt euch schnell hinter dem Tresen und zeichnet das Telefonat auf.

LEVEL 4:**GEULA, STRASSENMARKT, JERUSALEM**

🕒 Zu Beginn der Mission müsst ihr an einer offenen Wohnungstür vorbei. Drückt euch an die Wand und benutzt die SWAT-Drehung.

Plaudert mit der Agentin und schleicht die Treppe hinauf. Oben nehmt ihr die erste Straße links. Den patrouillierenden Polizisten lockt ihr mit einem Pfiff in den Schatten und schickt ihn schlafen. Mit dem Schutzmann am Ende der Straße macht ihr dasselbe. Lauft links zum Hofeingang und folgt dem Weg, bis ihr am großen Platz mit den zwei Rabbis angekommen seid. Wartet, bis sich die beiden Rabbis auf die Bank gesetzt haben und schleicht hinter ihnen vorbei auf die gegenüberliegende Seite des Hofes. Schießt die Lampe aus, lauft die Gasse entlang und haltet euch links. Schleicht euch links an der Mauer an den Polizisten und den Passanten vorbei. Folgt dem Cop in sicherem Abstand um den Hof herum, bis ihr auf der anderen Seite an der Garage angekommen seid. **[Speicherpunkt]**

Geht die Treppen hinunter und tötet den ersten Dieb mit einem Kopfschuss. Der zweite Gauner schnappt sich euren Kontaktmann Saul. Mit einem gezielten Schuss zwischen die Augen schickt ihr auch ihn über den Jordan. Unterhaltet euch mit Saul und schnappt euch das SC20K aus der Luke, die Saul für euch öffnet. Jetzt macht Saul euch die Tür am Ende des Kellers auf. Oben angekommen, nehmt ihr die Tür auf der rechten Seite. **[Speicherpunkt]**

Schießt die Lampe aus und lauft den Gang entlang. Wartet, bis die Unterhaltung zu Ende ist, lockt den Polizisten mit einem Pfiff an und schickt ihn schlafen. Das beleuchtete Fenster passiert ihr mit der SWAT-Drehung. Schießt alle Lampen in der Gasse aus, um so die Passanten

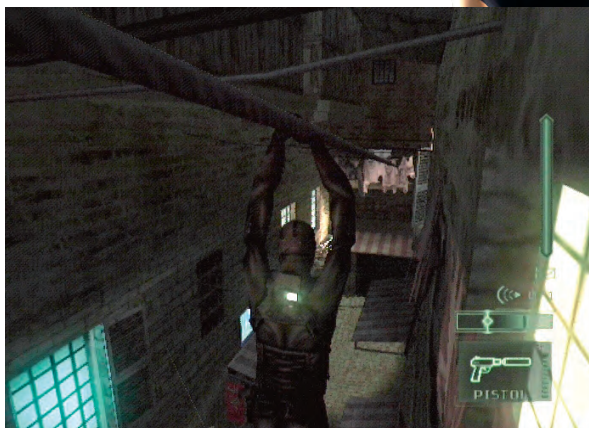


🕒 Umrundet den Hof mit den Kisten im Schatten.



🕒 Zwei Diebe überfallen euren Freund. Knallt sie schnell ab.

aus dem Dunkel heraus überraschen zu können. Die Laterne bei den Treppen wird ebenfalls mit einem gezielten Schuss zerlegt. Am Ende der Treppen warten zwei Cops auf euch. Lockt sie durch Pfeifen nach oben, schnappt sie von hinten und zerrt sie um die Ecke, wo ihr sie dann schlafen schickt. Folgt dem Weg und überrascht den Polizisten in der Gasse aus dem Dunkel heraus. Am Ende der Gasse lauft ihr nach rechts und springt am Ende links den engen Gang hinunter. **[Speicherpunkt]**



🕒 Nach dem Platz mit den beiden flüsternden Rabbis findet ihr ein Rohr in der Ecke. Klettert hinauf und hängt euch an die Leine.



🕒 Wollt ihr die beiden Polizisten, die hier in dieser Gasse ihre Runden drehen, nicht töten, klettert an diesem Rohr hinauf.



LEVEL 4:

GEULA, STRASSENMARKT, JERUSALEM



➔ Dieses Rohr bringt euch auf die Mauer. Hier oben begegnen euch keine Wachen. Achtet aber darauf, nicht vom Licht erfasst zu werden.

Dem Wachposten hinter der großen Kiste haut ihr eins über die Rübe und folgt dem Weg rechts in die Gasse. Schleicht euch rechts an der Wand entlang. Wartet, bis der Passant an euch vorbei ist und schickt ihn ins Traumland. Dann lockt ihr den Polizisten unter der Lampe weg und packt ihn, sobald er aus dem Licht raus ist. Nun schießt ihr die Lichter aus und schleicht über den kleinen Platz zum Rohr an der linken Wand. Achtet auf die Polizisten und legt sie gegebenenfalls auch um. Klettert hinauf, huscht über den Torbogen auf der andere Seite der Mauer und haltet euch links. Von oben schießt ihr nun die Strahler rechts und links neben dem Kircheneingang sowie die Lampe über dem Eingang aus. Lauft bis zu den Brettern, lasst euch an der Mauer herunter und hangelt euch an den Brettern vorbei auf die andere Seite. Klettert über den Torbogen auf die andere Seite der Mauer. Springt auf den schmalen Vorsprung und klettert über den Torbogen mit dem verschlossenen Gittertor. Verlasst den Hof durch die Tür. **[Speicherpunkt]**

Im Hof klettert ihr am Rohr hinter dem Vorsprung an der rechten Wand hinauf und gleitet am Seil auf die andere Seite. Hier sprecht ihr mit Dahlia. **[Speicherpunkt]**

Nach dem Plausch folgt ihr Tal unauffällig durch den Schatten. Schießt die Lampe links vor den Kirchentoren aus, um so ungesehen durch die Gasse zu kommen, wo ihr am Ende die Lampe ausschießt. Dahlia wartet bereits im Gang zur nächsten Gasse auf euch. Lockt den Polizisten an und schafft ihn aus dem Weg. Löscht alle Lichter mit gezielten Schüssen und lauft durch den großen Torbogen zur Gittertür. **[Speicherpunkt]**



➔ Nachdem ihr euch vom Dach abgeseilt habt, geht Dahlia in eine dunkle Gasse. Hier spricht ein Polizist sie an. Schlagt ihn von hinten nieder.



➔ Dahlia ist eine Verräterin! Erschießt sie aus dem Aufzug heraus.



➔ An diesem Rohr überwindet ihr das Gitter im Geheimlabor.

Auf der anderen Seite haltet ihr euch links. Wartet, bis der Cop auf dem Weg ist und lauft durch den Gang. Folgt Tal durch die Tür. **[Speicherpunkt]**

Schießt die Laterne aus und nehmt euch den Polizisten vor. Packt ihn von hinten und knipst ihm das Licht aus. In der Gasse wartet noch ein Cop auf ein Nickerchen. Am Ende der Gasse schießt ihr das Licht aus und nehmt euch den nächsten Polizisten vor, der rechts in der Straße patrouilliert. Geht zu Tal und sprecht sie an und folgt ihr nach der Plauderei durch die Tür. **[Speicherpunkt]**

Schleicht rechts die Treppen hinauf und packt euch den Schutzmann. Laft bis ans Ende des Gangs und schießt auf die Lampe und den Polizisten im schmalen Gang. Am Rohr hinauf ins Fenster. Durch das Schlafzimmer an den beiden Rabbis im Wohnzimmer vorbei durch das Fenster raus auf den Vorsprung. Klettert das Rohr rauf auf das Dach. **[Speicherpunkt]**

Am Schornstein lasst ihr euch auf der anderen Seite mit dem Seil herunter. Versteckt euch im Schatten und wartet darauf, dass Tal an euch vorbeiläuft. Wenn der Schutzmann Dahlia anspricht, schnappt ihr ihn von hinten und zieht ihm eins über. Folgt Dahlia nun in die Küche zum Fahrstuhl und redet mit ihr. Nachdem ihr in den Fahrstuhl gestiegen seid und das Gittertor zugefallen ist, verpasst ihr Dahlia eine Kugel zwischen die Augen. Unten streckt ihr die Wache mit einem gezieltem Schuss nieder und folgt dem Gang zur Treppe. Unten killt ihr die Wache und lauft nach rechts. Über das Rohr gelangt ihr auf die andere Seite der Gittertür. **[Speicherpunkt]**

Die Wache auf der anderen Seite lockt ihr an und streckt sie mit einem gezielten Schuss nieder. Wartet, bis die Kanone nach rechts zeigt und lauft links entlang über den Steg durch den Gang in den nächsten Raum. Die Wache am Tisch im Labor schnappt ihr euch von hinten und macht ihr den Garaus. Verlasst den Raum durch den Gang mit den zwei Säulen. Streckt die Wache in dem Gang nieder, nehmt den rechten Gang zum Labor. Drinnen findet ihr den ND133-Behälter unter der Lampe. Verlasst das Labor und haltet euch links. Schnappt euch die Wache am Ende des Gangs und zieht ihr eins über. Nun schießt ihr das Licht in dem Gang aus und lockt die Wache links von euch an und nietet sie um. Haltet euch links und legt die Wache vor dem Fahrstuhl mit einem gezieltem Kopfschuss um. **[Speicherpunkt]**

Fahrt mit dem Fahrstuhl nach oben. Hier schießt ihr die Lampe aus. Schleicht links an der Mauer entlang, bis ihr an dem Holzgerüst angekommen seid. Dort wartet ein Polizist auf euch, den ihn von hinten packt und schlafen schickt. Den patrouillierenden Polizisten lockt ihr an und schickt ihn ebenfalls ins Traumland. Auf der gegenüberliegenden Seite wartet der dritte Cop auf sein Ruhepäuschen. Verlasst das Level durch den Gang auf der linken Seite.



➔ Sucht die Räume des Labors nach dem ND133-Behälter ab.



LEVEL 5:

VERARBEITUNGSANLAGEN, KUNDANG



⌚ Links vom Teich gelangt ihr per Spagatsprung auf einen Felsvorsprung. Hängt euch an das Seil und rutscht hinüber auf die andere Seite.

Lauft geradeaus und springt in den Teich. Haltet euch links und springt mit dem Spagatsprung den engen Spalt hinauf. Oben gelangt ihr über das Seil auf die andere Seite. Folgt dem Pfad, bis ihr im Lager angekommen seid. **[Speicherpunkt]**

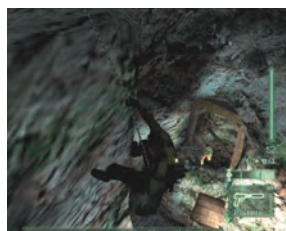
Unten wartet ihr im Schatten, bis die pinkelnde Wache ihren Rundgang beginnt, um sie dann in den Schlaf zu schicken. Die Wache auf dem Stuhl packt ihr euch von hinten. Auf der gegenüberliegenden Seite presst ihr euch gegen die Wand und schleicht zum Baumstamm, an dem ihr euch mit dem Seil herunterlasst. Auf dem Vorsprung angekommen, klettert ihr an dem Gerüst nach oben. Hier lasst ihr euch nun dreimal herunterfallen, bis ihr an dem Vorsprung mit dem Baumstamm hängt. Wartet, bis die Wache ein paar Stockwerke unter euch wieder im Höhleneingang verschwunden ist, und seilt euch dann am Baumstamm ab. Seid ihr auf gleicher Höhe mit dem kläffenden Köter, knallt ihr ihn kurzerhand ab. Lasst euch ab und klettert auf der anderen Seite zum Höhleneingang hinauf. Hier zerballert ihr die Lampe auf der Kiste und lockt die Wache ins Dunkel. Auf der anderen Seite der Brücke patrouilliert eine weitere Wache. Wartet, bis sie im Dunkel verschwindet, und lauft in den Schatten vor dem brennenden Fass. Wartet, bis sie sich umdreht, folgt ihr und knockt sie aus. Auch der Wache vor der Höhle gönnt ihr ein Nickerchen. Verlasst die Höhle und haltet euch links. Klettert das Gerüst hinauf und folgt dem Pfad. **[Speicherpunkt]**

Folgt dem Pfad, plaudert mit Shetland und lasst euch nach dem Plausch am Seil ins Lager hinunter. **[Speicherpunkt]**

Lauft rechts durch das Gras bis zum Zaun. Hinter dem Zelt pfeift ihr die erste Wache ins Dunkel und knallt sie ab. Im Zelt löscht ihr das Licht und schleicht im Schatten zum Zelt mit der zweiten Wache. Pfeift sie zu euch und tötet sie mit einem gezielten Schuss zwischen die Augen. Ihr löscht die Lampe auf den Kisten und lauft bis zu den Sandsäcken vor. Nach dem Gespräch der beiden Terroristen schnappt ihr euch den ersten, sobald er an euch vorbeiläuft. Nun lockt ihr die zweite Wache in ihr Verderben. Mit der Thermalsicht



⌚ Das Ablenkungssystem leistet euch im ersten Lager gute Dienste.



⌚ Während ihr am Seil hängt, schießt ihr die Wache ab.



⌚ Wartet, bis einer der beiden Wachmänner verschwindet.



⌚ Nähert euch ganz langsam den Stolperfallen und entschärft sie.

schleicht ihr durchs Gras und entschärft die Sprengfallen durch Drehen des Analog-Sticks. **[Speicherpunkt]**

Ein paar Schritte weiter patrouilliert eine weitere Wache, die ihr mit einem gezielten Schuss tötet. Am Zaun angekommen haltet ihr euch links und klettert über den Lastwagen. **[Speicherpunkt]**

Auf der anderen Seite öffnet ihr die Tür zum Lagerhaus, lockt die beiden Wachen einzeln zur Tür heraus und nietet sie um. Danach legt ihr den Sprengsatz an den Motorblock des Flugzeugs und verlasst das Lagerhaus durch die Tür hinter euch. Die Wache hinter dem Zaun lockt ihr an und knallt sie ab. Den Terroristen lockt ihr ebenfalls aus dem Wachhäuschen und killt ihn. Drückt den Schalter, um die Schranke zu öffnen.

[Speicherpunkt]





LEVEL 5:

VERARBEITUNGSANLAGEN, KUNDANG



➔ Klettert an einem Balken außen an der großen Scheune hinauf.



➔ Tötet zuerst den Soldaten und kümmert euch dann um den Hund.

Hinter der Schranke wartet der nächste Bösewicht. Wartet im Schatten mit gezückter Wumme, bis er in eurer Nähe ist, und tötet ihn mit einem Kopfschuss, danach seinen Hund. Folgt dem Pfad ins Lager. Hier haltet ihr euch rechts. Lockt die beiden Wachen durch Pfeifen an und nietet sie nacheinander um. Schleicht zum Turm und klettert bis kurz unter die Plattform. Wartet, bis euch die Wache den Rücken zudreht, schnappt und überwindet sie. Über das Seil gelangt ihr ins Dorf. **[Speicherpunkt]**

Wartet, bis Sadono mit seinen Männern gesprochen hat und schleicht rechts an der Hütte entlang zum Zaun. Wenn keine Wache in der Gegend ist, schießt ihr die Lampe aus und wartet im Schatten auf die patrouillierende Wache, um sie im Dunkel zu erledigen. Nehmt den Weg durch die rechte Hütte und schnappt euch die patrouillierende Wache im Gang. Auf der anderen Seite schießt ihr die Lichter aus und folgt Sadono mit sicherem Abstand durch die Hütte. Nachdem der Terroristenführer mit der Wache geplaudert hat, schaltet ihr sie aus. Haltet euch rechts, um so in den Rücken des Bösewichts zu gelangen. Im Haus schleicht ihr euch von hinten an den Aggressor an und überwindet ihn. Über die Treppe gelangt ihr nach oben, wo ihr aus dem Fenster des rechten Raumes springt. **[Speicherpunkt]**

Links vom Zaun läuft Sadono, dem ihr mit sicherem Abstand folgt. Klettert das Fenster hinauf und wartet, bis Sadono den Raum verlassen hat. Auf dem Hof haltet ihr euch rechts und wartet zwischen den Kisten, bis der Terroristenführer vom Hof verschwunden und die Wache außer Reichweite ist. Zerschießt dann die Lampe auf den Kisten. Am Rohr klettert ihr nach oben, wo ihr euch die Wache vornehmt. Lauft oben entlang in den Raum, den ihr durch einen Sprung in den Hof mit dem Feuer wieder verlasst. Versteckt euch hinter den Kisten und schießt eine Haftkamera an die Wand hinter der Wache. Belauscht das Gespräch, um so an die Codes zu kommen. Nachdem ihr das Gespräch abgehört habt und Sadono außer Sichtweite ist, lockt ihr die Wache an und erledigt sie. Schleicht hin-



➔ Drückt euch an diesen Zaun und folgt Sadono in sicherem Abstand. Am Ende der Gasse klettert ihr durch ein Fenster in die Hütte.



➔ Habt ihr Sadonos Gespräch mit seinen Leuten per Kameraprojektile aufgezeichnet, schleicht ihr euch in die Garage.

ter den LKWs in die Garage. Durch die Luke rechts in der Ecke gelangt ihr in den Keller. **[Speicherpunkt]**

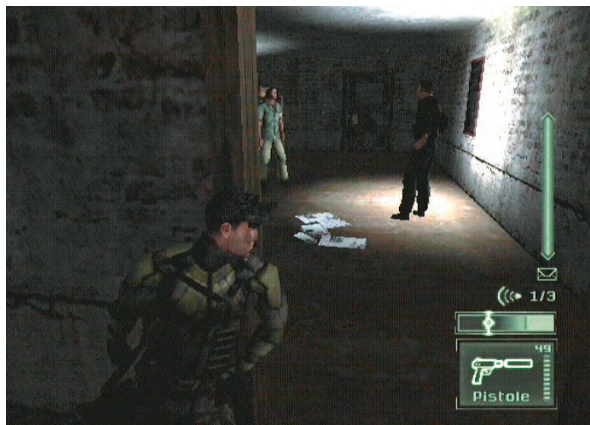
Im Keller wartet ihr, bis die Wache am anderen Ende des Ganges ist, und schießt dann die Lampe aus. Im Dunkeln macht ihr dem Terroristen den Garaus. Die Lampe am Ende des Ganges löscht ihr nun ebenfalls. Wenn die Wache nach oben kommt, um nach dem Rechten zu sehen, erledigt ihr sie. Verlasst den Raum durch die Tür und lauft die Treppe hinauf. Oben benutzt ihr den Schalter und macht das Licht aus. Bevor die Wache das Licht wieder anmacht, packt ihr sie von hinten und schickt sie schlafen. Das gleiche Spiel wiederholt ihr, um auch die zweite Wache außer Gefecht zu setzen. Durch die Tür hinten rechts gelangt ihr in den nächsten Raum. **[Speicherpunkt]**

Hier nehmt ihr euch zuerst den Strahler an der Wand zwischen den Maschinen vor. Danach benutzt ihr den Schalter links an der Wand, um die Maschinen in Gang zu bringen. Schleicht zu der Tür hinten links und wartet, bis die Wache die Maschine unter die Lampe nimmt, und schickt sie schlafen. Die zweite Wache lockt ihr an der anderen Tür mit einem Pfiff an und streckt sie nieder. Plaudert mit eurem Kontaktmann im anderen Raum und nehmt die Tür, die er nach dem Gespräch für euch öffnet. **[Speicherpunkt]**

Klettert die Leiter hoch und schießt das Licht über der Bodenluke aus. Wartet in der Ecke, bis Sadono den Raum betritt und wieder verlässt, und folgt ihm in sicherem Abstand. Wartet, bis die beiden Wachen ihren Plausch beendet haben, und die eine ihren Posten verlässt. Schleicht euch in den Rücken der Wache und schickt sie ins



➔ Durch eine Bodenluke in der Garage gelangt ihr zu Sadonos Verarbeitungsanlagen. Unten angekommen schießt ihr zunächst die Lampe aus.

LEVEL 5:**VERARBEITUNGSANLAGEN, KUNDANG**

ⓘ Wartet, bis Sadono verschwunden ist, und sprecht dann mit eurem Kontaktmann. Anschließend klettert ihr wieder nach oben.

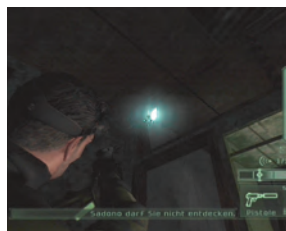
Traumland. Klettert das Rohr an der Mauer nach oben und folgt dem Pfad auf dem Dach zur Luke. **[Speicherpunkt]**

Springt runter zum Rohr an der Decke und zieht sofort die Beine hoch. Wartet, bis der Terrorist aus dem Schießstand in den nächsten Raum gegangen ist, lasst euch herunter und versteckt euch hinter dem Schießstand. Sobald die erste Wache auftaucht, schaltet ihr sie aus. Die zweite Wache lockt ihr mit einem Pfiff in ihr Verderben. Lauft zur Tür des Raums mit dem Boxesack und schießt den Strahler oben in der Ecke aus. Schleicht in den Raum und wartet, bis der Boxer an euch vorbeikommt, und schaltet ihn aus. Verlasst den Schießstand über die Leiter im Nebenraum. **[Speicherpunkt]**

Oben springt ihr durch das Fenster in den Hof. Lockt die beiden Wachen nacheinander ins Dunkel und nietet sie um. Danach lauft ihr



ⓘ Durch eine Dachluke gelangt ihr zum Schießstand.

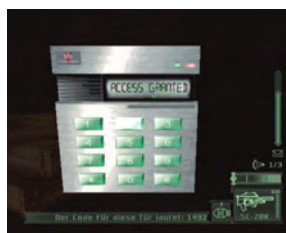


ⓘ Im Raum mit dem Sandsack schießt ihr den Strahler aus.

an den Kisten mit der Lampe entlang zum Häuschen. Durch das Wachhäuschen gelangt ihr auf die andere Seite des Tores. Mit der flexiblen Optik linst ihr unter der Tür hindurch, ob die Luft rein ist. Schleicht am Tor entlang auf die andere Seite und wartet, bis sich der Wachposten von den Kisten entfernt, und lauft zwischen den Kisten nach links vor die Veranda in den Schatten. Achtet dabei auf den Wachposten, der auf der Veranda auf und ab marschiert. Wenn die Luft rein ist, springt ihr hoch und benutzt den Codeblock,



ⓘ Sucht Schutz vor dem Licht zwischen den Kisten.



ⓘ Der Code für die Tür von Sadonos Villa lautet 1492.



ⓘ Auch wenn Sadono sein Büro verlassen hat, ist die Gefahr nicht gebannt. Schießt zuerst alle Kameras aus und verwandelt dann das Telefon.

um die Tür zu öffnen. **[Speicherpunkt]**

Schleicht nach rechts bis kurz vor die Tür und wartet, bis Sadono im Zimmer weiter nach rechts geht. Schleicht nun durch das Fenster ins Zimmer und wartet in der Ecke neben der Blume, bis Sadono das Zimmer verlässt. Wenn er im Flur durch die nächste Tür gegangen ist, schießt ihr die beiden Kameras über der Tür und auf der gegenüberliegenden Seite kaputt, die Schreibtisch- und Deckenlampen ebenfalls. Jetzt lauft ihr schnell zum Laptop auf dem Schreibtisch und benutzt ihn. Versteckt euch schnell vor dem Bücherregal und wartet, bis Sadono das Zimmer betritt und wieder verlässt. Durch den Flur nehmt ihr die Tür geradeaus und verlasst das Haus durch die Hintertür.

Steckt die Waffen weg und öffnet die Tür auf dem Hof. Rührt euch nicht vom Fleck, bis Shetlands Männer das Feuer auf die Wachen eröffnet haben. Nun erledigt ihr die beiden Wachen und lauft geradeaus ans Ende des Levels. ➔ **ANDRE STEINERT/CG**





Onimusha 3: Demon Siege

Nur Mut, mit unserer Komplettlösung schlägt ihr Nobunagas Dämonen. Der erste Teil bringt euch vom Honnoji-Tempel bis zum Ende des Unterwassertempels.

KOMPLETTLÖSUNG

Honnoji-Tempel

Nach dem furiosen Intro findet ihr euch in der Rolle von Samanosuke vor dem Honnoji-Tempel wieder. Kämpft euch durch den Vorhof die Treppe hinauf und ihr erreicht den Vorhof. Im Inneren des Tempels trifft ihr gleich auf euren Erzfeind Nobunaga Oda. Aber anstatt sich dem Kampf zu stellen, hetzt er euch seinen Leibwächter Ranmaru Mori auf den Hals.

Der Junge ist zwar flink, kann aber nicht viel einstecken und lässt sich mit ein paar Spezialattacken rasch besiegen. Bevor Samanosuke Nobunaga schnappen kann, schickt ihn ein Zeitriss nach Paris.

Paris – Triumphbogen

Ihr übernehmt kurz die Kontrolle über Jacques und ballert mit eurer Maschinenpistole auf die angreifenden Monster. Habt ihr die erste Welle abgewehrt, schlüpft wieder in die Rolle von Samanosuke. Zerschlägt die Kisten, um ein Heilmittel zu finden, speichert am Spiegel und verlässt die Gasse. Sobald Jacques gerettet ist, werden auch er und sein Freund Philippe durch die Zeit gesogen. Samanosuke bleibt alleine zurück. Auf dem Triumphbogen erkennt ihr Guildenstern. Geht hinab, um zu ihm zu gelangen. Haut die Monster um und nehmt alle Gegenstände mit.

Unten angekommen, kümmert ihr euch zunächst mit Pfeil und Bogen um die fliegenden Monster. Lauft erst mal das ganze Gebiet ab, um die Kisten zu öffnen, vor allem die Karte des Bogens ist sehr hilfreich. Geht dann zum Grab des unbekannten Soldaten – ihr erkennt es an den Flammen.

Wenn ihr das Grab überprüft, öffnet es sich und gibt eine Höhle frei. Dort findet ihr eure erste Extrawaffe: Die Tenso sind zwei Kurzschwerter, mit denen ihr äußerst schnell zuschlagen könnt. Geht ihr nach oben, seht ihr erstmals Michelle. Nach dieser Sequenz befindet ihr euch im Bogen und macht ein paar Monster nieder. Draußen packt ihr den Schlüssel ein und kämpft euch den Weg nach oben frei. Im großen Raum werden wieder die Monster besiegt. Saugt alle Seelen aus dem Spender und wendet euch der Puzzle-Kiste zu.

So öffnet ihr sie:

A	B	C
D	E	F
G	H	I

Bewegt zuerst **A**, dann **D** und zuletzt **G**, um das Schloss zu knacken. Sammelt noch ein paar Seelen ein, um am Spiegel vor der Treppe die Tenso aufzuleveln. Habt ihr gespeichert, kommt es oben zum ersten richtigen Boss-Kampf.

BOSS: BRAINSTERN

Sind die Tenso aufgestuft, habt ihr mit dem Boss-Gegner kaum Probleme – aber auch sonst erledigt ihr diesen Ersten im Handumdrehen. Bleibt in seiner Nähe, damit er nicht auf euch schießen kann, und greift mit Kombos und Spezialattacken an. Ihr müsst schnell abblocken, wenn er seine Arme nach euch ausfährt. Schießt er Raketen ab, erkennt ihr an den Schatten, wo sie einschlagen werden. Seiner Wirbelattacke weicht ihr besser aus, da ihr meist nicht alle Schläge blocken könnt. Ist Brainstern besiegt, geht's weiter mit Jacques.

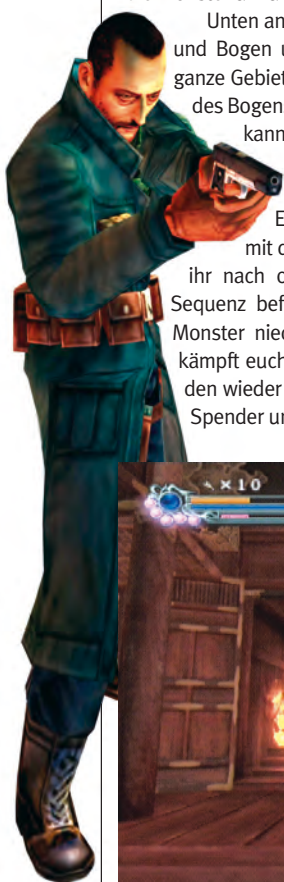
Berg Hiei

Nach der Sequenz mit Philippe speichert ihr und folgt dem Weg. Ihr seht Jacques Sohn Henri, der von einem Genma bedroht wird. Ihr erhaltet die Oni-Peitsche, mit der ihr das Biest besiegt. Leicht ist das nicht: Die beste Taktik: Mit der Peitsche den Stein schnappen und dem Biest auf den Kopf hauen.

Ab jetzt begleitet euch auch Ako, ein geflügeltes Tengu-Mädchen. Folgt weiterhin dem Pfad und vermöbelt die Zombies. Ein Weg wird von Genma-Pflanzen versperrt, noch gibt es hier kein Durchkommen. Kurz darauf trifft ihr den Samanosuke aus der Vergangenheit – gemeinsam kämpft es sich gleich viel besser.

Knackt die Kisten. Dort findet ihr einen wertvollen Öko-Geist und eine Weste für Ako – mit deren Hilfe verleiht euch Ako Spezialfähigkeiten, sobald sie mit der entsprechenden Anzahl Öko-Geister aktiviert ist. Geht die Treppe hoch und ihr erfahrt, was es mit den Tengu-Kisten auf sich hat – nur Ako kann die gut versteckten Behälter öffnen. Oben findet ihr einen Turm und euer Team teilt sich auf.

Geht nach rechts und kümmert euch um die Flattermänner. In der Kiste findet ihr ein Glühwürmchen – mit dem schwingt ihr euch über den Abgrund. Erforscht die Gegend und sackt eine Karte und eine Bronzemünze ein. Kehrt zurück zum Turm und benutzt die Münze. Euer Lohn: Jacques erste magische Waffe, die Enja. Mit die-



👉 Harte Brocken: Die großen Dämonen mit der Stahlkugel sind träge, aber widerstandsfähig. Schlägt nicht blind drauflos, sondern weicht aus.



👉 Rennt weg, wenn Brainstern mit Raketen auf euch schießt.



👉 Mit [R1] und [X] holt ihr die fliegenden Monster vom Himmel.



☛ Marcellus ist knallhart. Benutzt häufig Magieattacken.



☛ Tauscht eure Uhr gegen eine Melone und gebt sie dem Jungen.

sem Peitschen-Schwert könnt ihr nicht nur wesentlich besser austeilen als mit der Peitsche, ihr könnt auch die Pflanzen niedermähen. Geht daher gleich zurück und knackt die Kisten.

Hier trefft ihr auf Gegner, die euch mit Wirbelattacken angreifen – blockt die Attacken auf jeden Fall ab, bevor ihr euren Gegenangriff startet. Sucht die Kiste mit dem Schlüssel. Außerdem hat ein Flattermann ein Oni-Glühwürmchen, das euch auf das Tempeldach bringt – dort findet ihr ein sehr nützliches Oni-Juwel.

Folgt weiter dem Weg. Ihr erreicht ein Tor. Dort trefft ihr Samanosuke wieder. Öffnet das Tor mit dem Schlüssel. Knackt die alte Kiste, die ein weiteres Glühwürmchen enthält. In einer anderen Kiste findet ihr den zweiten Öko-Geist – damit kann Ako jetzt die erste Weste tragen. Auch eine weitere Puzzle-Box findet ihr:

A	B	C
D	D	F
G	H	I

Die korrekte Reihenfolge lautet **A, D, E und H**. Speichert am Spiegel und rüstet – falls möglich – eure Enja auf, denn hinter den Türen wartet ein Endgegner.

BOSS: MARCELLUS

Verzichtet zunächst auf magische Attacken und haut kräftig auf den Schild des Hünen. Nach einiger Zeit beginnt das Schwert zu glühen. Der Marcellus schlägt stärker zu, außerdem hat er eine mächtige Blitz-Magie. Benutzt die Glühwürmchen, um den Blitzen auszuweichen. Mit gutem Timing könnt ihr den Hünen dabei auch treffen. Sobald ihr fünf violette Seelen habt, solltet ihr euch in einen Onimusha-Krieger verwandeln. Dadurch werdet ihr nicht nur stärker, sondern bekommt auch neue Lebensenergie. Nach dem Kampf reist Ako durch die Zeit und wir spielen wieder Samanosuke.

Paris – Kanalisation

Sucht erst die Tengu-Kiste unter dem Triumphbogen, erklimmt dann den Bogen noch einmal, um auch oben die Box mit Akos Hilfe zu öffnen. Sodann geht's runter in die Kanalisation. In der Nähe der ehemals verschlossenen Tür findet ihr einen Schlüssel – der Tote hat ihn bei sich. Der neue Gegnertyp hier ist recht unangenehm – er hält viel aus. Ist er besiegt, zerfällt er in jede Menge kleine Biester, die ihr am besten schnell mit den Füßen zertretet.

Geht durch die erste Tür und benutzt das Control-Panel. Nun könnt ihr draußen die Brücke runterlassen. In der Kiste ist die Karte zu den Kanälen. Geht durch die nächste Tür und durchstöbert den Raum: Unter anderem gibt's Öko-Geister und eine neue Weste. Klettert die Leiter hoch und schnappt euch die Notiz – so erfahrt ihr, wie ihr die Tür mit dem Zahlenschloss öffnet. Das Passwort setzt sich aus der Anzahl Stühle, Monitore und Kassettendecks im Kontrollraum – 3, 1, 4, – zusammen. Hinter der Tür findet ihr eine Puzzle-Kiste:

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L



☛ Oben auf einem der Holzbalken im Laden steht eine Tengu-Box. Wenn ihr das zweite Mal im Laden seid, könnt ihr sie mit Akos Hilfe öffnen.

Die korrekte Reihenfolge ist **C, G, F, E und A**. Klettert runter in die Brüche und sucht die Tengu-Box. Geht jetzt in die andere Richtung, klettert die Leiter hoch und holt euch den Hebel. Damit können wir die Maschine in Raum 2 benutzen.

Geht durch die andere Tür nach draußen und lasst die nächste Brücke runter. Klettert hinten die Leiter hoch und schlägt auf die Kette, damit die Kugel runterfällt. Jetzt müsst ihr schnell nach hinten kommen – Michelle drückt die Kugel, und ihr kümmert euch meist um die Monster. Unterwegs kommt ihr an eine Leiter: Oben findet ihr eine Kiste. Sucht Schlüssel und Medizin und geht dann über die Leiter nach oben und schon steht ihr vor Notre Dame.

Sakai Dorf

Erforscht erstmal das Dorf und knackt Kisten und Truhen – hier findet ihr unter anderem die weiße Weste, mit der Ako eure Energie langsam auflädt, wenn ihr stillsteht. Rotiert ihr dabei den rechten Stick, geht das wesentlich schneller. Betretet den Laden. Nachdem ihr wieder hinausgeworfen wurdet, sprecht ihr mit dem Kind, das den Kopf in ein Fass steckt. Geht in die Seitenstraße und tauscht die Uhr in eurem Inventar gegen eine Wassermelone. Die gebt ihr dem Knaben und ihr bekommt ein Oni-Glühwürmchen, mit dem ihr euch auf das Dach des Ladens hochzieht.

Hier seht ihr eine Zwischensequenz, außerdem findet ihr den Schlüssel zur Schmiede. Plötzlich tauchen Genma in der Stadt auf. Kümmert euch um die Biester. Schlagt euch zu der Schmiede durch und benutzt den Schlüssel. Drinnen findet ihr eine neue Waffe für Jacques: Der Raisen ist ein extrem nützlicher Speer mit Kettenfunktion und der Kraft des Donners. Geht wieder zurück zum Hafen, auf dem Weg dorthin zerschlagt ihr alle Fässer. Es erscheint ein Glühwürmchen, mit dem ihr euch an den Strand schwingen könnt. Dort ist eine Puzzle-Kiste:

A	B	C
D	E	F
G	H	I

Reihenfolge: **F, E, H, I und F**.

Geht zum Hafen und erledigt die Gegner. Auch hier findet sich neben einem Seelenspender eine Puzzle-Kiste.

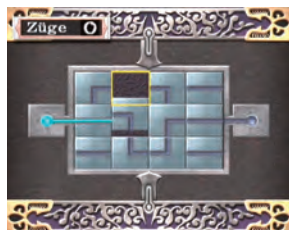
A	B	C
D	E	F
G	H	I

Reihenfolge: **E, D, A, B, W und F**.

Die versiegelte Tür könnt ihr öffnen, wenn ihr den Raisen benutzt. Nehmt alles mit und geht wieder nach draußen. Schlagt euch zum Pier durch. Dort kommt es zum Kampf gegen Heihachi Honda. ➔



👉 Macht im Kampf gegen Heihachi Gebrauch von eurer Fesselattacke.



👉 So öffnet ihr die Puzzle-Kiste unten im Schiff.

BOSS: HEIHACHI HONDA

Hier müsst ihr schnell sein. Heihachi greift mit hoher Geschwindigkeit an, sodass ihr selten alle seine Attacken blocken könnt. Setzt von Anfang an auf Magie, später hilft euch die Fesselattacke weiter, da sie hohen Schaden verursacht. Habt ihr genügend Treffer gelandet, ist der Kampf automatisch vorbei und nach einer weiteren Sequenz findet ihr euch auf dem Segelschiff wieder.

Haut alle Genmas um. Einer hat ein Glühwürmchen, das euch auf den Mast bringt. Und hier gibt's wieder mal eine Puzzle-Kiste.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L

Bewegt die Teile in der Reihenfolge **A, E, F, G und K**, um ein Kraftjuwel zu kriegen. Betretet dann das Innere des Schiffs. Sucht das Bild von Guildenstern und schlägt drauf – ein kleines Biest kommt heraus, das einen Schlüssel trägt – mit dem kommt ihr ins Steuerhaus. Ihr findet schon wieder eine Puzzle-Kiste.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L

Die richtige Kombination ist dieses Mal **A, B, C, G, F und B**. Die Puppe in der Kiste wird euch einmal das Leben retten, wenn eure Energie zur Neige geht. In einer weiteren Kiste findet ihr ein Logbuch und eine Seelenstatue. Als nächstes seid ihr wieder bei Samanosuke.

Notre Dame

Knackt die Kisten und betretet das Innere der Kathedrale. Schlägt euch nach vorne durch zum Altar und benutzt das rote Teil, um ihn zu heben. Geht nach unten und schlägt euch durch. Bei den Klingen-Räumen müsst ihr auf euer Timing achten, um ohne Schaden durchzukommen.



👉 Drückt das rote Teil an der Seite des Altars, um den Weg in die Katakomben zu öffnen. Hier sucht ihr zunächst den Anti-Dunkel-Zauber.

Unterwegs findet ihr eine Puzzle-Kiste:

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L

Bewegt die Platten in dieser Reihenfolge: **G, F, J, K, L und H**. Tief in den Gewölben findet ihr den Anti-Dunkel-Zauber. Damit könnt ihr das Puzzle bei den Marienstatuen in der Kathedrale lösen. Geht wieder nach oben und saugt die Dunkelheit von den Statuen weg. Beginnt bei der Statue mit dem einzelnen brennenden Kerzenständer. Die letzte Statue ist jene mit vier brennenden Kerzenständern. Jetzt beginnt die Kugel in einer der Nischen zu leuchten und Samanosuke freut sich über seine zweite magische Waffe: Die Kuga, ein Langschwert mit Wind-Magie.

Mit dem könnt ihr auch gleich die Windtür unten in den Katakomben öffnen. Durchquert den Raum mit den Klingen und holt weiter hinten die Strickleiter aus der Kiste. Außerdem findet ihr wieder mal eine Puzzle-Box.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L

Geht ein: **H, L, K, J und F**.

Geht zurück und sucht das tiefe Loch. Hier setzt ihr die gefundene Strickleiter ein, klettert hinab und öffnet die Kiste. Ihr findet einen goldenen Totenschädel. Geht wieder zurück und setzt den Schädel in der Nähe des Speicherpunkts ein. Geht ins Zeitlabor, haut die Dämonen um und benutzt die Maschine, um Guildenstern zu folgen. Nun seid ihr beim Unterwassertempel. Erforscht kurz das Schiff und betretet den Tempel durch das Tor.

Dieser Raum ist der Dreh- und Angelpunkt des verwinkelten Tempels. Über das Warp-Tor könnt ihr Gegenstände durch die Zeit schicken, damit Jacques und Samanosuke gemeinsam die Rätsel lösen können. Insgesamt gibt es drei Tore, die durch Münzen geöffnet werden, die Jacques in der Vergangenheit einsetzen muss. Wechselt erst einmal zu Jacques, geht in den zentralen Raum und wechselt zurück zu Samanosuke.

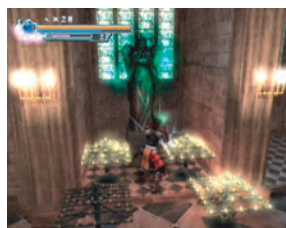
Unterwassertempel – Samanosuke

Ihr könnt die gelbe Tür zwar durchschreiten, kommt aber nicht durch das Wasser. Nehmt daher die Münze aus der Vorrichtung und schickt sie Jacques.

Unterwassertempel – Jacques

Setzt die Münze an der richtigen Stelle ein und geht in den Raum mit dem Wasser. Über das Glühwürmchen schwingt ihr auf die andere Seite zu der Statue, deren linkes Horn fehlt. Im Raum dahinter trefft ihr auf Ranmaru, nachdem ihr die dort gefundenen Dokumente gelesen und den Gegenstand aufgehoben habt. Besiegt seine Genma und benutzt den Aufzug. Oben findet ihr eine Karte. Hinten im Raum benutzt ihr den zuvor gefundenen Gegenstand. Jetzt müsst ihr ein kleines Zahlenrätsel lösen:

$$5 \times 4 + 3 + 1 - 2 = 22$$



👉 Saugt den Nebel mit dem Anti-Dunkel-Zauber.



👉 Der Drachenstatue (rechts im Bild) fehlt das linke Horn.

Öffnet die Kiste für ein Glühwürmchen. In der gegenüberliegenden Nische ist der erste Eingang zum Dunklen Reich. Bevor ihr es betretet, schwingt ihr euch mit dem Glühwürmchen nach oben und holt das Horn in der Kiste. Danach wagt ihr euch ins Dunkle Reich. Euer erster Besuch ist nicht sonderlich schwer: Es sind nur wenige Räume, und dank der weißen Weste könnt ihr euch in Ruhe heilen, sobald ihr einen Raum gesäubert habt. Unten findet ihr das Lichtsiegel – damit schaltet ihr eine nützliche Waffe frei, wenn ihr das Spiel beendet habt und von Neuem beginnt.

Verlasst das Dunkle Reich und sucht den Drachen mit dem fehlenden Horn. Ergänzt die Statue und das Wasser weicht zurück. Geht wieder in den Hauptraum und wechselt jetzt zu Samanosuke.

Unterwassertempel – Samanosuke

Der geht auch durch die gelbe Tür und kann den ehemals gefluteten Raum nun ohne Probleme durchqueren. Geht nach oben und das Podest, das in der Vergangenheit noch nicht benutzbar war, ist jetzt zugänglich, Samanosuke findet darin eine blaue Scheibe. Nun kommt es zum Kampf gegen einen mutierten Ranmaru.

BOSS: GENMA RANMARU

Er verhält sich ähnlich wie im ersten Kampf, ist aber schneller und stärker. Außerdem blockt er sehr viele eurer Attacken. Greift zunächst mit Magie an, danach solltet ihr seine Kombos blocken und eigene Schlagfolgen einsetzen. Saugt unbedingt die Seelen ein, die beim Kampf frei werden. Nach eurem Sieg bringt ihr die blaue Scheibe zu Jacques.

Unterwassertempel – Jacques

Setzt die Scheibe ein, und die blaue Route ist zugänglich. Kämpft euch durch den langen Korridor, im nächsten Raum ist wieder ein Drachen. Diesmal fehlt das rechte Horn. Mit dem Aufzug kommt ihr nach unten, der Weg ist allerdings versperrt. Fahrt nach oben, erklimmt die Treppe und geht durch die Tür. Ihr seid über dem Schiff: Benutzt das Glühwürmchen, um zu einer Puzzle-Kiste zu gelangen.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

Bewegt **I, J, K, G und F**, um ein Oni-Juwel zu erhalten. Untersucht das Glühwürmchen auf dem Boden, damit drei weitere auftauchen. Schwingt euch weiter, um Jacques neue Waffe, den Morgenstern Hyosai zu bekommen. Kehrt zurück und öffnet die Eistür mit dem violetten Siegel. Noch könnt ihr hier nichts tun. Schwingt euch mit dem letzten Glühwürmchen zurück auf das Schiff und geht wieder zum Warp-Punkt, wo ihr zu Samanosuke wechselt.

Unterwassertempel – Samanosuke

Auf dem Weg durch den blauen Korridor zerspringt das Glas. Beeilt euch! Im nächsten Raum geht ihr die Stufen hoch und zerschlägt die Kisten. Ihr findet das Drachenhorn. Setzt es in die Statue ein, um das Wasser abzulassen. Geht durch die Tür, hinter der



➔ Im Dunklen Reich findet ihr wertvolle Bonus-Gegenstände.



➔ Die Flügel für dieses Glühwürmchen findet ihr mit Samanosuke.

Jacques die Maschinen entdeckt hatte – die stehen jetzt still und ihr könnt am anderen Ende die Glühwürmchen-Flügel holen. Kämpft euch zurück zum Hauptraum und schickt Jacques die Flügel.

Unterwassertempel – Jacques

Der Dunkelnebel versperrt die blaue Tür. Geht also außenrum, bis ihr wieder vor der Maschinentür steht. Drinnen gebt ihr die Flügel dem kaputten Glühwürmchen und schwingt euch daran über die Stampfer hinweg. Schnappt euch den Energiekristall und schickt ihn zu Samanosuke.

Unterwassertempel – Samanosuke

Den schwarzen Nebel vor der blauen Tür absorbiert ihr einfach und schlägt euch zum Maschinenraum durch. Setzt am Ende den Kristall ein und geht vorsichtig zurück. Über den Aufzug kommt ihr in den Raum mit Samanosukes neuer Waffe, der Axt Chigo. Lauft zurück zum Hauptraum und geht durch die gelbe Tür. Im Labor benutzt ihr den Aufzug. Auch Samanosuke kann sich hier am Dunklen Reich versuchen. Am Ende erwartet euch das Wind-Siegel – auch das wird erst im nächsten Durchgang wichtig. Sucht weiter, um die gelbe Weste zu finden. Weiter hinten schnappt ihr euch die rote Scheibe. Die geht im Warp-Raum wieder einmal direkt an Jacques.

Unterwassertempel – Jacques

Setzt die Scheibe ein, ladet eure Energie auf und freut euch auf einen Boss-Kampf, der euch hinter der roten Tür erwartet.

BOSS: GERTRUDE

Bleibt immer in Bewegung, damit euch der Höllenhund nicht mit seinen Blitz- und Eisattacken trifft. Rennt er auf euch zu, weicht ihr mit Hilfe der Glühwürmchen aus. Mit magischen Attacken haut ihr ihm schnell die Rüstung weg. Werdet ihr von seinem Eisstrahl getroffen, rüttelt ihr schnell am Analog-Stick, damit ihr euch fix befreien könnt.

Nach dem Kampf flieht ihr und steigt in den Genma-Zug.

Unterwassertempel – Samanosuke

Hinter der roten Tür wartet wieder eine Puzzle-Kiste.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

Betätigt **N, J, K, G, F und E**. Weiter geht's im nächsten Heft.

➔ **THOMAS NICKEL**



➔ Bearbeitet die Bestie als Onimusha-Krieger und mit Magie-Attacken. Benutzt die Glühwürmchen, um Angriffen auszuweichen.

Driver 3

Frustriert? Controller geschrottet? Wir geben euch wertvolle Einsteigertipps, die Tanner den harten Alltag etwas erleichtern.

ALLGEMEINE TIPPS

Zehn schießwütige Touristen

Ein ganz besonderes Geheimnis in "Driver 3" sind die zehn Timmies, die in jeder der drei Städte versteckt sind. Hierbei handelt es sich augenscheinlich um Touristen, die sich, bekleidet mit bunten Hawaiihemden und Schwimmflügeln, an ungewöhnlichen Orten aufhalten. Aber Vorsicht: Diese Zeitgenossen sind sehr schießwütig! Schaltet ihr im Freie-Fahrt-Modus alle zehn Timmies einer Stadt aus, erscheint auf eurer Karte eine blau markierte Waffenkammer. Wenn ihr die betretet, schaltet ihr dadurch geheime Spielmodi frei. Viel Spaß bei der Suche!

Motorräder sind am schnellsten

Bei einigen Missionen zählt wirklich jede Sekunde. Beispielsweise dann, wenn ihr unter Zeitdruck an verschiedene Orte in der Stadt rasen müsst. Benutzt dazu ein Motorrad, sobald ihr euch eines schnappen könnt. Sie sind um einiges schneller als jedes Auto. Außerdem solltet ihr, wenn ihr auf einem Feuerstuhl hockt, die Kurven mit Hilfe der Handbremse (?) nehmen. So kommt ihr schneller um die Ecken.

Angriff aus der Ferne

Schnell werdet ihr die Probleme der Zielfernbedienung im Spiel erkennen. Daran können wir leider nichts ändern. Jedoch solltet ihr die Gegner stets aus möglichst großer Entfernung abballern. Oft können sie euch dann nämlich nicht treffen. Manche eurer Waffen haben allerdings auch geringere Reichweiten. Stellt euch also in sicherer Entfernung auf und probiert aus, bei welcher Waffe sich das verfluchte Zielkreuz rot verfärbt – nur dann könnt ihr die fiesen Gegner wirklich verletzen.



Alter Bekannter: Welcher Konkurrent Tanners trägt gerne Hawaii-Hemden und kann nicht schwimmen?

Kisten sind gefährlich

Tanner gerät oft in Schießereien, bei denen auch Kisten oder Fässer durch die Luft fliegen. Das wäre ja nicht weiter schlimm, wenn diese nicht gefährlicher wären als so manche Kugel.

Werdet ihr von solch einer Kartonkiste erwischt, wird euch mächtig viel Energie abgezogen. Nehmt euch also vor diesen fliegenden Objekten besonders gut in Acht und verschanzt euch am besten hinter fest installierten Gegenständen.

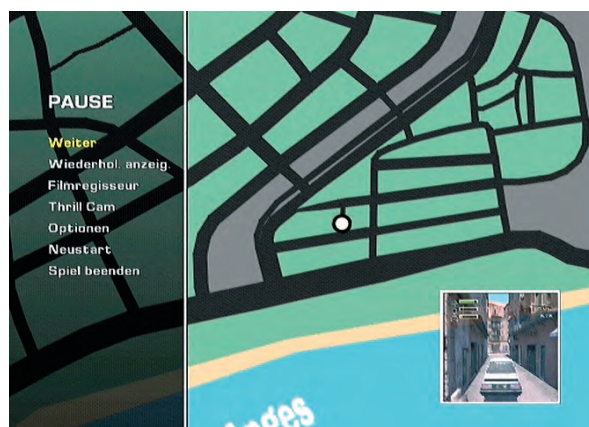
Zu Tisch bitten

Glücklicherweise sind Kisten und Einrichtungsgegenstände im gleichen Maße ungesund für eure Feinde. Ballert also auf Möbel und Kisten, wenn Gegner in der Nähe stehen.

Oft werden die Unholde dann zu Boden gerissen und sind somit leichte Beute für Tanner. Beispielsweise solltet ihr auf einen Tisch schießen, neben dem ein Gegner steht. Der Gangster fällt dann hilflos zu Boden und steht so schnell nicht wieder auf. Jetzt könnt ihr gemütlich durchladen und eine Salve auf den Feind loslassen.



Zackig: Auf einem Motorrad kommt ihr mit Abstand am schnellsten von A nach B. Keines der Autos kann da mithalten.



Übersicht: Benutzt bei eiligen Fahrten durch enge Gassen die Karte mit Zoom im Pausenmenü. So wisst ihr gleich, wo's lang geht.



📌 **Die Belagerung:** Fahrt direkt durch dieses Tor in den Hof hinein.



📌 **Gators Yacht:** Lasst das Beiboot der Yacht per Schalter ins Wasser.

Benutzt die Karte

"Driver 3" besteht größtenteils aus Verfolgungsjagden. Dabei geht es oft mal nach links, mal nach rechts durch viele kleine Gassen der Stadt. Der Überblick ist da oft schnell weg. Deswegen solltet ihr, seid ihr euch unsicher über den besten Weg, kurz pausieren und euch euren Routenplan zurechtlegen. Die Zoomfunktion erlaubt euch, auch die kleinsten Gassen genau zu durchschauen.

Munition einsammeln

Erschossene Feinde hinterlassen ihre Waffen oder zumindest Munition. Lauft einfach über sie drüber und schon gehen sie in euren Besitz über. Es gibt doch nichts Schlimmeres, als mit leeren Magazinen dazustehen, oder?

Zurück zum Unterschlupf

Seid ihr während einer Mission schwer verletzt worden und habt kein Zeitlimit oder sonstige Schikanen zu bewältigen, raten wir euch, nach Hause zu fahren. Euer Unterschlupf ist mit einem roten Kreuz auf der Karte markiert. Macht euch frisch, indem ihr daheim ein Medipack zu euch nehmt. Home, sweet home...

Waffe wechseln

Wenn Tanner seine Waffe wechselt, nimmt er sie aus unerfindlichen Gründen nicht sofort in die Hand, sondern erst dann, wenn ihr losballern wollt. Das kann fatal enden, wenn ihr eine Gegnerhorde angreifen wollt. Drückt also immer nach der Waffenwahl erst einmal den Feuerknopf und geht dann kämpfen.

Hilfen für knifflige Missionen in Miami

Die erste Stadt hat bereits so einige Tücken. Um eure Nerven zu schonen, haben wir hier einige Tricks zu drei knackigen Missionen in Miami zusammengetragen:

Die Belagerung

■ Mit einem einfachen Trick könnt ihr euch die Ballerei mit Baccus Kumpanen ersparen: Zu Beginn der Mission steigt ihr in den Streifenwagen direkt vor eurer Nase. Mit diesem brettet ihr durch das geschlossene, große Tor in den Hof. Dann müsst ihr euch nicht mit den Ganoven herumärgern, Angsthase Baccus flüchtet nämlich auf der Stelle. Und es gibt noch einen Vorteil: Ihr sitzt dann bereits in einem Verfolgungswagen, nämlich im Bullenauto, und müsst nicht erst einsteigen. Das spart wertvolle Sekunden.

Gators Yacht

■ In dieser Mission müsst ihr von Stiltsville C4-Sprengsätze besorgen, um damit Gators Yacht hochzujagen. Normalerweise fahrt ihr also erst zu Stiltsville und dann zur Yacht. Wir empfehlen jedoch eine andere Vorgehensweise: Fahrt zuerst zur Yacht, folgt also dem linken Kegel auf der Karte. Dort angekommen, werdet ihr niemanden auf dem Luxusship vorfinden. Spaziert in Ruhe bis ans Ende des Mitteldecks. Im letzten Raum befindet sich ein Schalter. Betätigt ihn und lasst so das



📌 **Behutsam:** Ballert die Feinde am Auto mit einer kleinen Wumme ab, um das Auto nicht zu demolieren.

yachteigene Beiboot zu Wasser. Fahrt mit diesem Teil zu Stiltsville. Die Feinde dort werden euch nichts tun, denn sie denken, ihr wärt ein neuer Handlanger von Gator. Sammelt die Sprengsätze ein und fahrt erneut zur Yacht, wo ihr die hochexplosive Ladung anbringt. Kabuuuummm!

Dodge Island

■ Die Fahrt nach Dodge Island ist recht gemütlich. Kein Zeitdruck. Keine Verfolger. Kaum seid ihr dort angekommen, geht es aber richtig zur Sache. Ihr müsst möglichst gerade aus dem ersten Stock schanzen. Gebt Stoff, damit ihr noch unter dem Container durch kommt. Danach steigt ihr aus, erledigt sämtliche Gegner



📌 **Balance:** Versucht möglichst gerade heraus zu springen.

und begeben euch über die Treppen in das Gebäude. Dort warten ein weiterer Unhold und zwei wichtige Medipacks. Schaltet die Gegner vor dem Haus aus, lauft dann nach rechts und ballert alle Gangster um, die euch in die Quere kommen. Habt ihr euch den Weg bis zum freien Platz gebahnt, kommen zwei Autos angebraust. Wichtig: Das vordere muss möglichst unbeschädigt bleiben, erledigt die Insassen deswegen mit einer kleinen Wumme. Habt ihr euch alle vom Hals geschafft, steigt ihr genau in diesen Wagen ein und brettet los. Auf eurem Weg durch das Gelände kreuzen viele Fahrzeuge euren Weg und versuchen, euch zu stoppen. Seid also immer bereit für ein Ausweichmanöver. Die Flucht endet mit einem Sprung über eine Brücke, die gerade nach oben gefahren wird.

Tipp: Habt ihr den Sprung nicht geschafft, steigt ihr aus, geht in das Häuschen links von der Brücke. Dort ballert ihr den Feind um und betätigt den Schalter, mit dem ihr die Brücke wieder herablassen könnt.

➞ PATRIC ROOS





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 Jujutsu...



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, Baphomet's Fluch 3, Kya...



OPM2 06/2004

10 spielbare Demos: Rise to Honour, Fight Night 2004, MX Unleashed, Sonic Heroes, Transformers, Richard Burns Rally...



OPM2 07/2004

11 spielbare Demos: Alias, Champions of Norrath, Dark Cloud, Goblin Commander, Deadly Skies 3, Der Schatzplanet, Downforce...

ABSENDER:

Name _____

Straße/Nr. _____

PLZ/Wohnort _____

Telefon _____

E-Mail _____

(ab OPM2 03/2004 € 6,99) €7,50 pro Heft

DVD-Hüllen (12er Pack €5,90)

+ Versandkosten

Inland: Hefte: € 1,44, ab 2 Hefte: € 2,20, ab 3 Hefte: € 4,10

DVD-Hüllen+beliebig viele Hefte: € 4,10

Ausland: Hefte: € 6,-, ab 2 Hefte: € 8,-, ab 3 Hefte: € 10,-

DVD-Hüllen+beliebig viele Hefte: € 8,20

Gesamtbetrag

Wichtig: Unbedingt Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen beilegen!

BESTELLCOUPON

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> x OPM2 05/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 01/2004 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 06/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 02/2004 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 07/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 03/2004 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 08/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 04/2004 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 10/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 05/2004 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 11/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 06/2004 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 12/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 07/2004 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 13/2003 | <input type="checkbox"/> x 12 DVD-Hüllen |

Ausfüllen & ab die Post:

CyPress GmbH – OPM2
Stichwort: Nachbestellung
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

OPM2-SHOP

Hefte & DVD-Hüllen per Post!



12 DVD-HÜLLEN NUR
5,90 EURO
Ohne Inhalt, nicht einzeln erhältlich.

Nicht aufgeführte Ausgaben sind ausverkauft und nicht mehr erhältlich! Lieferung erfolgt, solange der Vorrat reicht.



DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Shellshock: NAM '67

Seite 1



Acid Trip

Ihr wollt wie im LSD-Rausch durch den Dschungel laufen? Kein Problem, mit unserem Acid-Trip-Cheat verfärbt sich die ganze Kulisse knallbunt und die Stimmen ertönen verzerrt.

..... ↑, R2, ○, ←, △, □, L2, L1, ○, R1



ⓘ Sobald ihr den Cheat auf dem Titelschirm korrekt eingegeben habt, erscheint diese Meldung und euch kann nichts mehr stoppen.

Unendlich Munition

Ihr habt Probleme mit eurem Munitionsvorrat? Auch hierfür liefern wir euch die passende Lösung. Versucht einfach mal diesen Cheat. R2, R1, △, L2, L1, ↑, R2, R1, △, L2, L1, ↑

Gott-Modus

Ihr wollt Gott spielen? Kein Problem: Versucht einfach mal diesen Cheat und alle Kugeln prallen von eurer Spielfigur ab und verletzen euch nicht mehr.

..... R3, L3, →, ←, L1, R1, R3, L3, →, ←, L1, R1

Waffen hinzufügen

Euer derzeitiges Gewehr sagt euch überhaupt nicht zu? Ihr hättet lieber ein stärkeres Modell? Wie wär's denn mit einer Panzerfaust oder mit dem Flammenwerfer? Mit diesem Cheat könnt ihr im Pausenmenü alle Modelle auswählen.

..... ↑, ↓, ←, →, ○, □, ↑, ↓, ←, →, ○, □

Missionen und Fotogalerie freischalten

Ihr kommt in einer Mission nicht weiter oder seid es leid, alle Extras selbst einsammeln zu müssen? Dieser Cheat schaltet euch alle elf Levels frei und die Bildergalerien mit den freizügigen Mädels.

L2, R2, L1, R1, L1, L2, L2, R2, L1, R1, R1, R2

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Seite 1



Levelauswahl

Pausiert das Spiel mit der -Taste. Drückt nun zuerst L1 + R2 + △ + ↓ gleichzeitig und danach (immer noch im Pausenmenü) sehr schnell hintereinander ○, ↑, □, △, → und ↓. Ihr braucht wahrscheinlich etliche Anläufe, bis der Cheat funktioniert, denn ihr müsst die Tasten wirklich sehr schnell und ohne Unterbrechung hintereinander drücken. Hat alles geklappt, seht ihr nun zwei zusätzliche Menüpunkte, "Skip Level" und "Level Select". Mit dem ersten könnt ihr einfach zum nächsten Level springen, mit dem zweiten bekommt ihr alle Levelnamen – wenn auch etwas kryptisch – aufgelistet und könnt direkt zum gewünschten Abschnitt springen. Nachteil: Lara hat nur die aktuelle Stärke und die aktuellen Besitztümer. Eventuell ist der angesprungene Level damit gar nicht zu bewältigen.

Van Croys Apartment:
Unendlich viel Munition

Wenn ihr in Van Croys Apartment ankommt, könnt ihr unendlich viel Munition abgreifen. Nehmt dazu das im Bild gezeigte Munitionspäckchen per -Taste auf. Ihr habt es zwar nun im Inventory, könnt es aber trotzdem erneut aufheben. Dieser Vorgang lässt sich beliebig oft wiederholen. Einzige Voraussetzung: Ihr dürft vor diesem Magazin nichts anderes einsammeln.

Gasmaske vorzeitig einsammeln

Mit einem Trick könnt ihr die Gasmaske in aller Ruhe bereits vor dem Gasangriff einsammeln. Und so funktioniert dieser praktische Tipp: Wenn ihr beim ersten Mal im Louvre am entsprechenden Raum vorbeikommt, geht hinein und stellt euch vor den Aufbewahrungsschrank.

Drückt nun die -Taste. Wenn Lara nun auf allen vieren ist und die Hand erscheint, müsst ihr die -Taste drücken. Nun greift sich Fräulein Croft trotz des geschlossenen Schrankes die Gasmaske. Bei diesem Trick kann es ebenfalls sein, dass ihr ihn öfter ausprobieren müsst, bis er klappt. Viel Erfolg!



ⓘ Sammelt die blinkende Munition unbedingt zuerst ein.



ⓘ Die 180-Grad-Wende funktioniert auch unter Wasser.



DVD-CHEATKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Shellshock: NAM '67

Seite 2



Kampfstrategien

Um im Dschungel möglichst lange zu überleben, müsst ihr einige Kniffe kennen. So solltet ihr bei Schusswechseln sofort hinter dem nächsten Stein oder Baum Schutz suchen. Im offenen Gelände hilft es übrigens auch, wenn ihr euch flach auf den Boden legt. Aus dieser Position heraus könnt ihr nicht nur besser zielen, sondern auch präziser auf eure Widersacher feuern.

Gegner gezielt ausschalten

Auch bei "Shellshock: NAM '67" gilt: Kleine Gegnertruppen erledigt ihr am besten mit dem Gewehr – bei größeren werft ihr zuerst eine Granate und ballert dann auf die restlichen Überlebenden. So kommt ihr meist unverletzt aus der Auseinandersetzung heraus.



Die Waffen lassen sich im Pausenmenü hinzufügen.



Selbst ohne Lebensenergie überlebt ihr im Dschungel.

Stationäre Geschütze

Wenn ihr an einem stationär montierten Geschütz vorbeikommt, solltet ihr dieses sofort in die Hände nehmen. Meist tauchen an diesen Stellen nämlich recht große Gegnertruppen auf, die sich damit besser bekämpfen lassen.



Unser Acid-Trip-Cheat verfärbt die gesamte Dschungelkulisse in grellen Farben und die Stimmen werden seltsam verzerrt.

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Seite 2

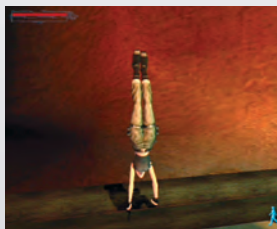


Skelettkrieger eliminieren

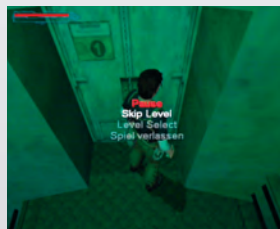
Da die Skelettkrieger bereits (un-)tot sind, könnt ihr sie nicht endgültig über den Jordan schicken, sondern lediglich für einige Zeit außer Gefecht setzen. Einzige Ausnahme: Wenn ihr es schafft, sie in einen größeren Abgrund zu befördern, segnen sie dauerhaft das Zeitliche. Benutzt ansonsten am besten die Fäuste oder gleich eine dicke Shotgun – mit einer normalen Pistole verbraucht ihr zu viel Munition.

Handstand machen

Wenn ihr an einer Plattform hängt, haltet **L1** und drückt den linken Analog-Stick nach oben. Lara zieht sich nun nicht normal an einer Plattform hinauf, sondern macht dabei einen Handstand.



Nutzlos, aber schön anzusehen: Lara macht einen Handstand.



Per Cheat könnt ihr selbst den Level auswählen.

Hechtsprung

Drückt **R2** und **○** gleichzeitig und dazu noch den Analog-Stick. Nun vollführt Lara einen Hechtsprung. Auf festem Boden beendet sie ihn sogar mit einer Rolle.



Elegant: Der Hechtsprung funktioniert sowohl ins Wasser hinein als auch auf festem Untergrund.



movies & DVD

PlayStation2 – Movies & DVD

Unsere Movie-Sektion
wird präsentiert von

MOVIE-NEWS



Starsky & Hutch

Ben Stiller und Owen Wilson in einem Remake der Kultserie aus den 70ern – diese Meldung allein treibt einem schon ein Grinsen ins Gesicht. Mit Unterstützung des Spitzels Hugobear (Snoop Dogg) säubern die coolen

Cops die Straßen von Kleinkriminellen. Extras: Regiekommentar, Outtakes, gelöschte Szenen sowie einige Featurettes. Der Film wird im Format 2,35:1 und in deutschem oder englischem 5.1-Sound wiedergegeben.

Titel: Starsky & Hutch

Preis: 20 €

Erscheint: 22.07.04



ⓘ Nach 30 Jahren wurde es auch Zeit für ein Remake von Starsky & Hutch.



From Dusk Till Dawn 2 & 3



Endlich erscheinen die beiden Nachfolger zu einem der beliebtesten Horrorfilme auf PAL-DVD. "From Dusk Till Dawn" mit Quentin Tarantino und George Clooney sorgte in den 90ern für Furore – die Nachfolger erschienen leider zunächst nur in Übersee auf DVD. Teil 2 und 3 sind daher für alle Fans der "Titty Twister"-Bar Pflichtkäufe. Zumal sie technisch in einwandfreiem 1,85:1-Bild und 5.1-Sound veröffentlicht werden.

From Dusk Till Dawn 2 – Texas Blood Money
Titel: From Dusk Till Dawn 3 – The Hangman's Daughter
Preis: jeweils 20 € **Erscheint:** 30.08.04



ⓘ An netten Zeitgenossen mangelt es in den Fortsetzungen nicht.



Kill Bill Vol. 2

Der zweite Teil des actionreichen Rachefeldzuges mit Uma Thurman und Darryl Hannah in den Hauptrollen erscheint zunächst als Einzel-DVD. Wie vom Kult-Regisseur Quentin Tarantino gewohnt, wird die Geschichte in Kapiteln entgegen jeder Chronologie erzählt. Uma jagt dabei ihre früheren Kollegen, eine skrupellose Killerbande, und tötet die Mitglieder nacheinander. Am Ende des Sequels trifft sie auf ihren Ex-Liebhaber, das Scheusal Bill. Ihm muss Uma, wie der Titel des Films schon vermuten lässt, den Garaus machen.

"Kill Bill Vol. 2" nimmt auf gewohnt witzige Weise die Martial-Arts-Filme aus den 70ern aufs Korn und tut dies in erfrischender Manier. Die längere asiatische Fassung (mehr Gewalt) wird vermutlich

bald hierzulande im Kino und später auf DVD zu sehen sein – mal abwarten, wie sich Quentin Tarantino entscheidet.

Titel: Kill Bill Vol. 2

Preis: 20 €

Erscheint: 09.09.04



ⓘ Das Training ist hart – brettthart.



ⓘ Die Samurai-Braut cruist in ihrem VW Karmann-Ghia von Kill zu Kill.



ⓘ Samurai-Schwert oder Halbbautomatik? Das ist hier die Frage. Uma hat sich entschieden.



NEU IM KINO



Wer rettet im Flug die Welt? Superheld Spider-Man bekommt es diesmal mit dem Tentakel schwingenden Doctor Oktopus zu tun.

Spider-Man 2

Nachdem Peter Parker (Tobey Maguire) von einer genetisch veränderten Spinne gebissen wurde, wandelte sich sein Leben schlagartig. Der schüchterne Student muss von nun an regelmäßig die Welt retten. Nachdem er zuletzt den Vater seines besten Freundes Harry tötete, wartet nun ein neuer Bösewicht namens Doctor Oktopus (Alfred Molina) auf Spider-Man. Doch mit Octopus' gefährlichen Tentakeln ist nicht zu spaßen.

Verleih: Columbia | **Kinostart:** 08.07.2004
Laufzeit: ca. 105 Minuten | **Fazit:** ★★★★★



Die Sprecher der englischen Version: Shrek (Mike Myers), Fiona (C. Diaz), Gestiefelter Kater (Antonio Banderas), Esel (Eddie Murphy).

Shrek 2 Der tollkühne Held kehrt zurück

Für den Oger Shrek ist nach der Hochzeitsreise mit seiner geliebten Fiona der Spaß erst einmal vorbei. Fionas Eltern äußern offen ihr Missfallen über die Vermählung und hetzen Shrek einen Auftragskiller auf den Hals – den Gestiefelten Kater! Der soll Shrek um die Ecke bringen und die Hochzeit zwischen Fiona und dem Wunsch-Schwiegersohn Prince Charming ermöglichen. Doch der Gestiefelte Kater entpuppt sich als Überraschung.

Verleih: UIP | **Kinostart:** 01.07.2004
Laufzeit: ca 105 Minuten | **Fazit:** ★★★★★

movies & DVD



Filmgenuss pur mit der PlayStation2 – dem meistgekauften DVD-Player!

MUSIK-DVDs

BEYONCÉ

Live at Wembley



Das Album "Live at Wembley" ist der Höhepunkt von Beyoncés bisheriger Solo-Karriere, die sie im Jahr 2003 startete. Die DVD enthält den Live-Mitschnitt des Konzerts und umfangreiches Bonusmaterial wie Backstage-Videos und dem Mitschnitt von "Crazy in Love" auf den Brit Awards 2004. Die Bildqualität ist dank der High-Definition-Kameras herausragend. Ton: DD 5.1 und PCM Stereo, Bild: 1,78:1, Preis: ca. € 20.



Erst 23 und doch schon lange dabei.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★

RED HOT CHILI PEPPERS

Greatest Hits



Nach den ersten DVD-Veröffentlichungen legen die Ausnahme-Musiker nun eine Clip-Compilation nach. Präsentiert werden die 14 besten Videos aus den Alben "Blood Sugar Sex and Magic", "One Hot Minute", "Californication" und "By the Way". Zu fünf Titeln wie "Aeroplane" und "Otherside" wird auch eine sehr interessante Behind-the-Scenes-Featurette angeboten. Laufzeit: 162 Minuten, Ton: 2.0 Stereo, Bild: 1,33:1, Preis: ca. € 25.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★

ROSENSTOLZ

Herz



Rosenstolz blicken inzwischen auf 13 Jahre Musikgeschichte, 27 Alben und 44 Singles zurück. Mit „Herz“ veröffentlichen sie ihre inzwischen dritte DVD, auf der das gleichnamige Album filmisch umgesetzt wird. Neben Anna R. und Peter Plate geben sich auch deutsche Schauspieler wie Nora Tschirner oder Franz Dinda die Ehre. Zusätzlich enthält die Disc ein Making of des Albums, Interviews und das Musikvideo zu „Liebe ist alles“. Ton: PCM Stereo, DD 5.1 und dts, Bild: 1,33:1, Preis: ca. € 25.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★

TRAVIS

At the Palace



Schon im Alter von fünf Jahren soll Sänger und Songwriter Fran Healy seiner Mutter versprochen haben, dass er mal ein Popstar wird – das sollte sich bewahrheiten. Die erste DVD von Travis dokumentiert das ausverkaufte Londoner Konzert aus dem Jahr 2003, bei dem die Britpopper alle ihre aktuellen Songs spielten. Extra: Eine sechs Kapitel umfassende Doku. Ton: 2.0 Stereo, DD 5.1, dts, Bild: 1,78:1 (anamorph), Preis: ca. € 30.

BILD: ★★★★★

TON: ★★★★★



DVD movies ➔ test

DVD-Filme im Test

The Italian Job

Gemeinsam mit Mentor John zieht Charlie Croker (Mark Wahlberg) einen Supercoup durch und erbeutet 37 Mio. Dollar. Leider hat er daran nicht allzu lange Freude, denn Handlager Steve erweist sich als Verräter.

Der Film: "The Italian Job" bietet eine spektakuläre Inszenierung, etwas Humor, eine spannende – wenn auch oberflächliche – Story und einige Überraschungsmomente.



Bei einer spektakulären Verfolgungsjagd mischen gleich drei schnuckelige Minis mit.

Die DVD: Das Bild ist detailreich, scharf und wirkt schön plastisch. Die Farben sind kräftig, dabei natürlich und der Kontrast ist ausgewogen. Die dynamische Klangkulisse bietet auch in ruhigeren Momenten dezente räumliche Effekte. In den Actionsequenzen rummt dann auch der Subwoofer los.

Das Fazit: Tiefgang sucht man hier vergebens. Regisseur Gray präsentiert flottes Popcornkino mit Staraufgebot. Die hervorragend gefilmte Action und die kurzweiligen Dialoge wissen – ungeachtet des fehlenden Anspruches – gut zu unterhalten.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Action 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: ★★★★★	

Tatsächlich Liebe

Die britische Komödie zeigt mit herzerfrischender Leichtigkeit die Licht- und Schattenseiten der Liebe auf.

Der Film: Für den unkonventionellen, romantischen Streifen ließ sich die Crème de la Crème der britischen Darsteller zusammentrommeln. "Tatsächlich Liebe" ist ein wunderbar sentimentaler Episodenfilm, der besonders zu zweit unglaublich viel Spaß macht.

Die DVD: Die Wahl des Cinema-scope-Formats war eine gute Entscheidung. Das breite Bild wertet den Film auf

und besticht durch eine angenehme Klarheit und natürlich wirkende Farben. Die Schärfe ermöglicht eine schöne Feinzeichnung, die sich vor allem in Close-ups zeigt. Das Bild ist ruhig und sauber. Bei näherer Betrachtung fällt leichtes Rauschen auf.

Neben den sauber klingenden Stimmen freuen sich die Ohren über eine fantastische musikalische Untermalung, bei der man gerne mal am Lautstärkereger dreht.

Der Audiokommentar hält einige Hintergrundinfos parat und gewinnt durch die gute Stimmung unter den Sprechern.

Das Fazit: Kleines Budget – großes Kino. Die DVD von "Tatsächlich Liebe" eignet sich weniger für Effekt-Freaks, als vielmehr für all jene, die sich mal wieder richtig gut amüsieren wollen.



Der Premierminister (Hugh Grant) verliebt sich in seine Assistentin (Martine McCutcheon).

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Komödie FSK: 12 PREIS: ca. € 20,- ET: erhältlich AUDIO: Deutsch DD 5.1, Englisch DD 5.1, Audiokomm. (dt. UT) BILD: 2.35:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	



Ex-„American Beauty“-Mena Suvari zeigt als degenerierte Cookie Mut zur Hässlichkeit.

Spun

Dieser Film schickt den Zuschauer auf einen völlig abgedrehten Drogentrip, der gleichsam verstörend wie faszinierend ist.

Der Film: "Spun" liegt irgendwo zwischen "Trainspotting", "Requiem for a Dream" und "Fear & Loathing in Las Vegas". Dreckige Dialoge, viel nackte Haut, obszöne Animationssequenzen sind aber nicht jedermanns Sache und machen den Film zu einer extremen Erfahrung.

Die DVD: Von Bildfehlern kann man hier eigentlich nicht sprechen, da zahlreiche Mankos wie etwa der viel zu steile Kontrast gewollt als Stilmittel eingesetzt wurden. Dadurch überstrahlen helle Bildbereiche, in dunklen Szenen erkennt man kaum Details. Die Farben wirken unnatürlich blass und vielen Sequenzen fehlt es deutlich an Schärfe.

Die über weite Strecken unspektakuläre Sound-Kulisse kommt mit steigendem Drogenkonsum in Fahrt. Gelegentlich geht's mit ordentlichem Bass und viel Räumlichkeit richtig zur Sache. Punktabzug gibt's allerdings für die stellenweise sehr blechern klingende, leicht hallende deutsche Synchro.

Der Audiokommentar von Regisseur Jonas Akerlund und Drehbuchautor Creighton Vero geht nicht sehr ins Detail. Dafür ist der zweite Audiokommentar von Produzent Timothy Wayne Peternel sehr unterhaltsam ausgefallen. Zudem befinden sich auf der DVD fünf entfallene Szenen und ein Musikvideo.

Das Fazit: "Spun" ist trotz aller Schonungslosigkeit und fehlender Lebensfreude unterhaltsam und innovativ in Szene gesetzt. Nach dem "Genuss" des Films bleibt nur eine einzige Erkenntnis: Hände weg von Drogen aller Art!

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Komödie FSK: 16 PREIS: ca. € 15,- ET: erhältlich AUDIO: Deutsch DD 5.1, Englisch DD 5.1, 2 Audiokomm. (o.dt. UT) BILD: 1.78:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	

Pieces of April

Ein Tag mit April Burns

April Burns gilt als schwarzes Schaf der Familie und möchte die spießigen Verwandten dennoch mit einem Truthahn-Menü zu Thanksgiving beglücken. Doch das ist für die Anti-Hausfrau leichter gesagt als getan.

Der Film: Die sympathische Tragikomödie enthält einen großen Anteil an Galgenhumor. Katie Holmes gibt mit viel Charme die unkonventionelle, naive April.

Die DVD: Audiovisuell bietet die Scheibe nur Durchschnittliches und die Extras fallen sehr knapp aus.

Das Fazit: Regisseur Peter Hedges schuf mit seinem Regiedebüt ein lebenswertes Familiendrama mit Witz und einer einfallsreichen Story. Die DVD-Umsetzung lockt jedoch keinen hinter dem Ofen hervor.



Aprils konservative Familie macht sich auf ein chaotisches Thanksgiving gefasst.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Drama FSK: ab 6
	PREIS: ca. € 20,-
	ET: 06.07.2004
	AUDIO: Deutsch DD 5.1 Englisch DD 5.1 Audiokomm. (o. dt. UT)
	BILD: 1.85:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	



Pubertieren ist schon was Anstrengendes: Die 15-jährige Anna (Lindsay Lohan, Mitte) erlebt mit ihren beiden Freundinnen Freud und Leid eines Teenagerdaseins.

Freaky Friday

"Freaky Friday" ist das Remake der gleichnamigen Komödie aus den 70er-Jahren. Mutter (Jamie Lee Curtis) und Tochter (Lindsay Lohan) tauschen durch magische Glückskekse ihre Körper, was für allerlei chaotische Verwicklungen sorgt.

Der Film: Dem ebenso reizenden wie komplett jugendfreien Familienfilm merkt man seine Herkunft aus den Disney-Studios an. Innovative Elemente sucht man vergebens, aber trotz aller Vorhersehbarkeit ist hier für charmante und witzige Unterhaltung gesorgt.

Die DVD: Vor allem bei Nahaufnahmen bietet die Scheibe eine sehr ordentliche Schärfe. Die kräftig wirkenden Farben und der Kontrast sind tadellos. Nur ein leichtes Blockrauschen schleicht sich hier und da im Hintergrund ein. Ganz seltene Doppelkonturen fallen hingegen kaum negativ ins Gewicht.

Der deutsche 5.1 Track gibt sich stimmig, auch wenn gute Surroundeffekte eher selten sind. Die Extras fallen mit einigen kurzen Videos spärlich aus. Einen Audiokommentar oder ein Making of findet ihr hier nicht.

Das Fazit: Wer mal nicht nach einem Film mit hohem Anspruch strebt, sondern kurzweiliges Vergnügen für die ganze Familie sucht, der ist mit dieser Körpertauschgeschichte gut bedient. Die Bild- und Tonqualitäten der Scheibe stellen zufrieden.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Komödie FSK: o.A.
	PREIS: ca. € 20,-
	ET: erhältlich
	AUDIO: Deutsch DD 5.1 Englisch DD 5.1 Türkisch DD 5.1
	BILD: 1.85:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	

Michael Bay's Texas Chainsaw Massacre

Leatherface ist wieder da und lässt seine Kettensäge nun auf einer gelungenen DVD knattern.

Der Film: Marcus Nispels Remake des Horror-Klassikers von 1974 erfindet zwar das Rad nicht neu, aber dennoch sorgen die beklemmende Inszenierung und die Nerven zerreißen Spannung dafür, dass jedem Zuschauer der Atem stockt.

Die DVD: Die extreme Schärfe ist ausgezeichnet. Das Fehlen eines vernünftigen Schwarzwertes ist von Filmemacher Nispel beabsichtigt, um die unheilschwangere Atmosphäre noch mehr zu betonen.

Mit extremer Dynamik und stets aktiven Rears überzeugt auch der Ton. Zudem ist das Angebot an Extras ebenso informativ wie werbefrei ausgefallen.

Das Fazit: Ein besonders harter und düsterer Vertreter der neuen Horrorwelle – einfach erstklassig, um sich im Heimkino mal wieder so richtig schön zu fürchten. Die

technische Umsetzung der Scheibe ist absolut stimmig, Bild und Ton legen eine hervorragende Performance hin. Kein Film für schwache Nerven!

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Horror FSK: 18
	PREIS: ca. € 25,-
	ET: erhältlich
	AUDIO: Deutsch DD 5.1 Deutsch dts Englisch DD 5.1
	BILD: 1.85:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	



Hier treiben Leatherface und seine völlig gestörte Familie ihr blutiges Unwesen.





Starship Troopers 2

Endlich erhält Paul Verhoevens zum Kult avancierte Science-Fiction-Vision eine Fortsetzung. Leider kann diese mit dem Erstling bei weitem nicht mithalten.

Der Film: Im Vergleich zum indizierten Vorgänger gibt's hier weniger Effekte, schlechtere Darsteller und eine lahmere Story. Wer darüber hinwegsehen kann und Freude an B-Movies hat – bitte sehr.

Die DVD: Das leichte Rauschen nimmt mit zunehmender Laufzeit ab, wenn es auch nie ganz verschwindet. Farben, Feinzeichnung und Kontrast stellen soweit zufrieden, könnten aber noch besser sein.



⚠ Probleme werden hier nicht lange diskutiert – die Logik leider auch nicht.

Der deutsche 5.1-Track klingt nicht ganz so wuchtig wie der englische, doch bietet auch er einen räumlichen Musik-Score, viele Umgebungseffekte und kräftigen Bass.

Neben einem untertitelten Audiokommentar, dem halbstündigen Making of und der "Visual Effects"-Featurette gibt es eine Bildergalerie und eine Trailershow.

Das Fazit: Verhoeven hat die Messlatte hoch gelegt. Müsste sich Phil Tippets Sci-Fi-Trash nicht mit dem übermächtigen Kino-Original messen, würde "Starship Troopers 2: Held der Föderation" wohl besser abschneiden. Technisch hinterlässt die Scheibe einen zwiespältigen Eindruck: Während das Bild nicht wirklich zu überzeugen vermag, gibt es am sehr guten 5.1-Sound kaum etwas auszusetzen.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Science-Fict. FSK: ab 18 PREIS: ca. € 25,- ET: erhältlich AUDIO: Deutsch DD 5.1, E/F DD 5.1, Audiokomm. (dt. UT) BILD: 1.78:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	



⚠ Zölibatsbruch: Reformator Martin Luther und seine Ehefrau Katharina von Bora.

Luther

"Luther" beleuchtet die wichtigsten Stationen aus dem Leben des christlichen Reformers im zweistündigen Schnelldurchlauf.

Der Film: Viele Fakten werden in der bildreichen Geschichtsstunde nur oberflächlich angerissen, in der zweiten Hälfte verliert der Film dadurch den roten Faden. Dafür können Schauplätze, Inszenierung und nicht zuletzt die Darsteller überzeugen.

Die DVD: Positiv anzumerken sind kräftige Farben, ein geringer Rauschanteil sowie einige recht detailreiche Szenen. Insgesamt fehlt es jedoch deutlich an Schärfe und Plastizität, vor allem in den Gesichtern der Darsteller und in den Hintergründen fallen auf Grund schlechter Kompression Bewegungsunschärfen auf.

Das tonale Geschehen wird zum Großteil von klar verständlichen Dialogen bestimmt. Ein räumlicher Musik-Score hüllt den Zuhörer akustisch ein. Entgegen aller Erwartungen bietet "Luther" sogar einige spektakuläre und voluminöse Sound-Momente – etwa bei stürmischem Gewitter oder, wenn während der Jagd das Galoppieren der Pferde zu hören ist.

Als Extras gibt es unter anderem einen Audiokommentar mit Produzentin Brigitte Rochow, eine interaktive Zeittafel, Interviews mit dem Regisseur und den Darstellern und ein "Hinter den Kulissen"-Video.

Das Fazit: Mainstream-Cineasten vermag "Luther" trotz seiner aufwändigen Produktion nicht vom Hocker zu reißen. Wer sich für die Thematik interessiert, sollte allerdings einen Blick riskieren, Technik und Extras sind auf einem lobenswerten Niveau und machen die DVD zum Tipp.

Löwen aus zweiter Hand

Im Amerika der 60er-Jahre schlägt es den jungen Walter (Haley Joel Osment) auf die provinzielle Farm seiner zwei verschrobenen Onkel (Michael Caine und Robert Duvall). Nach einigen Anlaufschwierigkeiten lernen die drei sich besser kennen.

Der Film: Zwischen schönen Landschaftsaufnahmen und kuriosen Einfällen ist reichlich Platz für Gags und Lebensweisheiten. Der tolle Film schlägt Zuschauer jeder Altersgruppe in seinen Bann. Dazu kommen drei grandiose Hauptdarsteller, die aus der Drehbuchvorlage das Maximum herausgeholt haben.



⚠ Walter (Haley Joel Osment) wird auf der Farm seiner Onkel zum Löwenbändiger

Die DVD: Sehr angenehm sind der gute Kontrast und die fast vollständige Rauschfreiheit, unter der die Schärfe allerdings einen Tick leidet. Das Bild wirkt sehr sauber, Schmutzpartikel sieht man nicht.

Die deutsche Tonspur ist der amerikanischen unterlegen. Zwar erfreut der deutsche Track mit räumlichen Effekten, klaren Stimmen und Tiefbasseinsätzen, nach dem Umschalten ins Amerikanische aber dröhnt beispielsweise der Flieger zu Beginn spürbar druckvoller durch den Raum.

Das Fazit: Wenn Sie auf der Suche nach einem herzerwärmenden und unvergesslichen Film sind, sollte man die "Löwen aus zweiter Hand" unbedingt in Ihre Sammlung aufnehmen. Auch dank vieler toller Extras lohnt der Kauf der DVD definitiv.

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Komödie FSK: ab 6 PREIS: ca. € 20,- ET: erhältlich AUDIO: Deutsch DD 5.1, Englisch DD 5.1, Regiekomm. (engl. UT) BILD: 1.85:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	

PS2 DVD-Test	
	GENRE: Drama FSK: 12 PREIS: ca. € 20,- ET: erhältlich AUDIO: Deutsch DD 5.1, Englisch DD 5.1, Audiokommentar BILD: 1.85:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★	

Fantastisch: SPIDER-MAN 2 IST DER BLOCKBUSTER DES JAHRES!

DVD VISION

DVD

Perfektes Bild
von Pixar & Co.
Warum die Bildqualität
immer besser wird!

Sommer-
Hits
auf DVD

Unterwegs nach Cold
Mountain, Scary Movie 3,
Und dann kam Polly u.v.m.

Starsky & Hutch

Das geniale Comeback der coolen Cops

Welcome to the Jungle
Turbo-Action und verdammt
viel Spaß mit "The Rock"

DVD-RECORDER VON XORO
Stimmt für 330 Euro die Leistung?



**TEST: 3 DVD-PLAYER
MIT TOP-TECHNIK**
High-End-Qualität in der
Einstiegs- und Mittelklasse



**Jetzt
am
Kiosk!**

CyPress

DVD VISION ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

Die Sommerhits 2004 auf DVD

Unterwegs nach Cold
Mountain, Scary Movie 3,
Und dann kam Polly uvm.

Starsky & Hutch

Die 70er sind nicht tot!
Das geniale Comeback
der coolen Cops

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 – Juli 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
AKTE X – SEASON 9 COLLECTORS BOX	Mystery-Serie	Fox	☆☆☆	03. Juli
AMAZONEN AUF DEM MOND	Komödie	Universal	☆☆	22. Juli
ASTERIX EDITION (7 DVDs)	Zeichentrick	Kinowelt	☆☆☆	06. Juli
BLUEPRINT	Melodram	Universal	☆☆☆	08. Juli
DIE CAMPER – ERSTE STAFFEL	Comedy-Serie	Columbia	☆☆	20. Juli
HART AM LIMIT	Action	Warner	☆☆	09. Juli
HERBSTMILCH	Drama	Kinowelt	☆☆☆	20. Juli
IM DUTZEND BILLIGER	Komödie	Fox	☆☆☆	10. Juli
MICHAEL BAY'S TEXAS CHAINSAW MASSACRE	Horror	Paramount	☆☆☆☆	08. Juli
MONA LISAS LÄCHELN	Drama	Columbia	☆☆☆	20. Juli
POLICE ACADEMY 2 – JETZT GEHT'S RICHTIG LOS!	Komödie	Warner	☆☆	02. Juli
POLICE ACADEMY 3 – UND KEINER KANN SIE BREMSEN!	Komödie	Warner	☆☆	02. Juli
SHOCKING SHORTS	Kurzfilme	Concorde	☆☆☆	01. Juli
SNIPER – DER HECKENSCHÜTZE VON WASHINGTON	Thriller	Universal	☆☆	08. Juli
STARSKY & HUTCH – SEASON 1	Krimi-Serie	Columbia	☆☆	20. Juli
STAR TREK VOYAGER – SEASON 2	Sci-Fi-Serie	Paramount	☆☆☆	05. Juli
STAUFFENBERG	Drama	Eurovideo	☆☆☆	20. Juli
TARGET – ZIELSCHEIBE	Thriller	Paramount	☆☆	01. Juli
THE BARBER – DAS GEHEIMNIS VON REVELSTOKE	Thriller	Concorde	☆☆	01. Juli
THE GETAWAY	Thriller	Warner	☆☆☆	23. Juli
VERSCHOLLEN IM WELTRAUM	Science-Fiction	Columbia	☆☆	13. Juli
...UND DANN KAM POLLY	Komödie	Universal	☆☆☆	08. Juli
UNTERWEGS NACH COLD MOUNTAIN	Abenteuer	Buena Vista	☆☆☆☆	22. Juli
WYATT EARP	Western	Warner	☆☆☆	02. Juli

Neuheiten – August 2004

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
EIS AM STIEL (8 FILME)	Komödie	Universum	☆☆	30. August
CRIME SCENE INVESTIGATION – SEASON 2.2	Krimi-Serie	Universum	☆☆	30. August
DER SCHEINHEILIGE	Komödie	Paramount	☆☆☆	05. August
FANTOMAS BOX (3 DVDs)	Action-Komödie	Universum	☆☆☆	30. August
LOST IN TRANSLATION	Komödie	Highlight	☆☆☆☆	05. August
RAIN MAN – GOLD EDITION	Drama	MGM	☆☆☆☆	10. August
THE ITALIAN JOB	Action	Concorde	☆☆	04. August
SCARY MOVIE 3	Komödie	Buena Vista	☆☆☆	12. August
SCHOOL OF ROCK	Komödie	Paramount	☆☆☆☆	26. August

Neuheiten – September 2004


Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
JEEPERS CREEPERS 2	Horror	Kinowelt	☆☆	21. Sept.
KALENDER GIRLS	Komödie	Buena Vista	☆☆	09. Sept.
KILL BILL VOL. 2	Action	Buena Vista	☆☆☆☆	09. Sept.
MISSION 3D – GAME OVER!	Komödie	Buena Vista	☆☆☆	23. Sept.
STAR TREK VOYAGER – SEASON 3	Sci-Fi-Serie	Paramount	☆☆☆	06. Sept.
STAR WARS TRILOGIE	Science-Fiction	Fox	☆☆☆☆	20. Sept.

☆☆☆☆ = 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  **Der Herr der Ringe** Die Rückkehr des Königs
 Darsteller: Elijah Wood, Sir Ian McKellen
 Regie: Peter Jackson
 Fazit: Der atemberaubende und krönende Abschluss der Tolkien-Verfilmung.

2 NEU  **Luther**
 Darsteller: Joseph Fiennes, Alfred Molina
 Regie: Eric Till
 Fazit: Nicht ganz originalgetreues Historienepos mit Starbesetzung.

3  **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 Kino-Kurzfassung.

4  **Tatsächlich... Liebe**
 Darsteller: Hugh Grant, Andrew Lincoln
 Regie: Richard Curtis
 Fazit: Romantische Komödie über zehn Liebesgeschichten am Weihnachtsabend.

5  **Last Samurai**
 Darsteller: Tom Cruise, Timothy Spall
 Regie: Edward Zwick
 Fazit: Grandioses Actionabenteuer mit Tom Cruise als U.S.-Soldat in Japan.

6 NEU  **Honey**
 Darsteller: Jessica Alba, Mekhi Phifer
 Regie: Bille Woodruff
 Fazit: Sexy Hip-Hop-Tanzfilm für Fans von "Dirty Dancing" & Co.

7 NEU  **Beverly Hills Cop 1-3**
 Darsteller: Eddie Murphy, Brigitte Nielsen
 Regie: Martin Brest, Tony Scott, John Landis
 Fazit: Neue Box, alter Inhalt. Immer noch fehlt der 5.1-Sound – schade.

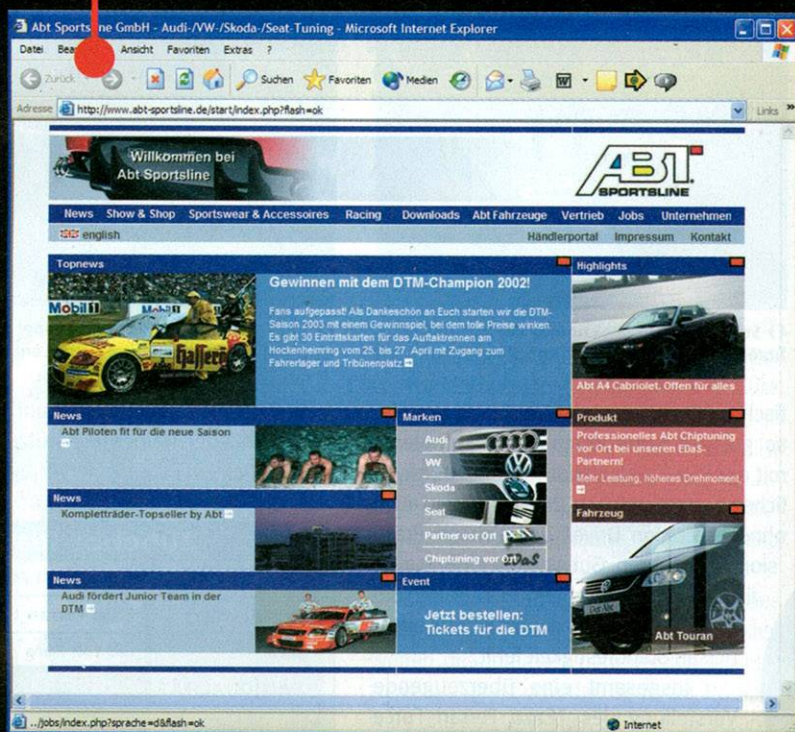
8 NEU  **24 – Season 2**
 Darsteller: Kiefer Sutherland, Elisha Cuthbert
 Regie: Jon Cassar, Stephen Hopkins
 Fazit: Die zweite Staffel der Hitserie ohne Werbeunterbrechungen.

9 NEU  **Paycheck – Die Abrechnung**
 Darsteller: Ben Affleck, Aaron Eckhart
 Regie: John Woo
 Fazit: Rasant inszenierter Zukunfts-Thriller nach Philip K. Dick ("Blade Runner").

10 NEU  **S.W.A.T. – Die Spezialeinheit**
 Darsteller: Colin Farrell, Samuel L. Jackson
 Regie: Clark Johnson
 Fazit: Vorhersehbarer Action-Thriller auf dem Niveau eines TV-Movies.

**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





hi-tech news

PlayStation2 Hi-Tech-News

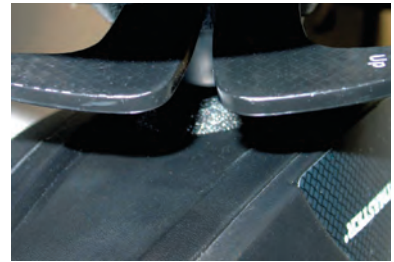
Mehr Technik-Power für mehr Spielspaß: Neues PS2-Zubehör und interessante Technologie-Entwicklungen unter der Lupe.

Thrustmaster Enzo Ferrari Force GT

Die Anleitung zum neuen "Enzo Ferrari Force GT" ist wirklich mies. Schlecht übersetzt, ungenau und schwammig abgefasst, lässt sie viele Fragen offen. Dabei gäbe es durchaus einige zu beantworten: Die nach "Precision Drive" etwa, was wohl Thrustmasters Antwort auf Logitechs 900-Grad-Technologie sein soll. Blumig scheitert das Manual beim Versuch, den Sinn der Technik zu erläutern. Auch wir wurden nicht recht schlau daraus – das "Enzo" gibt sich in dieser zuschaltbaren Stellung einfach nur nervöser und empfindlicher. Bei den allermeisten Testspielen hat uns dieses Feature mehr gestört als erfreut. Ansonsten hat sich zum alten, optisch nahezu iden-



❗ **Schlecht:** Die Bezeichnung der Buttons ist fittelig. Symbole auf den Knöpfen fehlen.



❗ **Typisch Thrustmaster:** Die Doppel-Paddles – eines analog, eines digital – pro Lenkradseite.

tischen "Enzo" wenig getan. Der Lenker hat so gut wie keine Kompatibilitätsprobleme mit der PS2-Spielebibliothek, bietet ordentliches Force-Feedback und vermittelt auch ohne "Precision Drive" ausreichend Präzision beim Fahren. Gut sind die großen, realistisch schwergängigen Pedale (besonders die Bremse), denen es nur einen Tick an Standfestigkeit fehlt.

Insgesamt eine überzeugende Vorstellung des "Enzo Ferrari Force GT", doch dummerweise gibt es da noch das "Logitech Driving Force Pro". Das kostet zwar mehr, ist aber auch in praktisch jeder Disziplin – von der Verarbeitung über die Befestigung bis hin zu Präzision und Fahrgefühl – mindestens eine Umdrehung

voraus. Beide funktionieren übrigens mit entsprechender Treiberunterstützung inklusive FF auch am PC ganz hervorragend.

PS2 Zubehör-Test

THRUSTMASTER ENZO FERRARI FORCE GT	
HERSTELLER	Enzo Ferrari Force GT
PREIS	ca. 100 Euro
FUNKTIONALITÄT	8/10
BEDIENUNG	8/10
AUSSTATTUNG	8/10
PREIS/LEISTUNG	8/10
GESAMT	8/10
Lenkrad der Spitzenklasse, zur Logitech-Referenz fehlt aber ein Stück.	

Neues Action Replay MAX

Das ausgesprochen beliebte Schummelmodul "Action Replay MAX" von Datel wird in der neuesten Version um einige interessante Features erweitert. Mit der beiliegenden Software lassen sich auf dem PC MP3- und DivX-Video-CDs und CD-Rs erstellen, die über einen speziellen "MAX"-Medien-Player auch auf der PS2 abspielbar sein sollen – und zwar ohne Umbau oder sonstige Eingriffe. Dass sich auch in Sachen Cheats wieder einiges tun wird, versteht sich fast von selbst. Unter anderem soll eine Online-Chat-Funktion zum Austausch der neuesten Trick-Infos integriert sein.

Titel: Action Replay MAX

Hersteller: Datel/Bigben | **Preis:** ca.40 €



Thrustmaster Dual Trigger Pad

Thrustmaster bringt das "Wireless Dual Trigger", ein Pad mit echt analogen Schultertasten ("Triggern") auf den Markt. Dank



des rund einen Zentimeter langen Wegs lässt sich die Druckstärke, etwa für's Gas geben bei Rennspielen, einwandfrei dosieren. In der Funk-Variante wird das Pad rund 40 Euro kosten, für die herkömmliche Kabel-Variante, die auch am PC verwendbar ist, steht der Preis noch nicht fest. Erscheinungstermin für beide Modelle ist der August 2004.

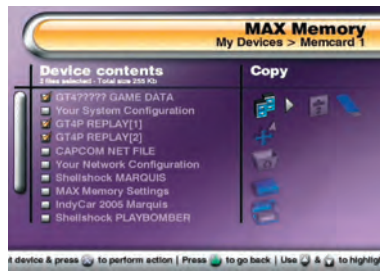
Titel: Wireless Dual Trigger Pad

Hersteller: Thrustmaster | **Preis:** ca.40 €

Datel Max Drive

Mit einer normalen Memory Card und ihren 8 MByte Speicherplatz lässt es sich im Normalfall ganz gut leben. Dennoch gibt es Situationen, in denen man gerne etwas mehr Speicherplatz hätte: Etwa wenn ein Spiel besonders schwer ist und dementsprechend oft gespeichert werden muss. Oder wenn man oft und gerne tolle Replays, zum Beispiel aus "Gran Turismo 3" oder "Pro Evolution Soccer 3", für die Nachwelt konservieren will.

Habt ihr neben der PlayStation2 noch einen PC zu Hause, lässt sich das Problem mit dem "Max Drive" von Datel elegant lösen. Das Paket besteht aus einem USB-



Die PS2-Software ist nur in Englisch gehalten, lässt sich aber trotzdem einfach bedienen.

Speicherstick mit 16 MByte Speicherplatz, dazu kommt die passende Bediensoftware für die PS2 und den PC.

Kleiner Makel: Das am USB-Port angeschlossene "Max Drive" wird von der PS2 nicht direkt erkannt bzw. als Memory Card akzeptiert. Ihr müsst zuerst die PS2-Software laden und dann die gewünschten Daten von der Memory Card auf den USB-Stick kopieren. Den steckt ihr dann einfach an einen freien USB-Port eures PCs (der Stick ist sowohl USB-1.1 als auch USB-2.0-kompatibel) und könnt dann mit der PC-Software bequem die Speicherstände verwalten und dauerhaft archivieren.

Daneben erlaubt euch die Software des "Max Drive" auch, Spielstände aus den Weiten des Internets herunterzuladen und zu verwalten: Entweder über die PC-Software und den USB-Stick oder per Breitbandadapter direkt auf die Memory Card der PS2. Das geht auch mit Spielständen aus dem reichhaltigen AR-Max-Programm von Datel.



Mit der PC-Software archiviert ihr Spielstände oder ladet neue aus dem Netz runter.

Bis auf die etwas umständliche Rummkopiererei von Spielständen bei der PS2 ist das "Max Drive" ein gelungenes und durchdachtes Werkzeug, mit dem man Speicherstände dauerhaft verwalten kann. 30 Euro sind zwar nicht wenig, das Paket aus 16-MByte-Stick und der angenehm zu bedienenden Doppel-Software bietet dafür aber einen angemessenen Gegenwert.

PS2 Zubehör-Test

MAX DRIVE	
HERSTELLER	Datel/Bigben
PREIS	ca. 30 Euro
FUNKTIONALITÄT	9/10
BEDIENUNG	8/10
AUSSTATTUNG	9/10
PREIS/LEISTUNG	7/10
GESAMT	8/10
Praxisgerechtes Archivier-Tool für Zocker, deren MC ständig voll ist.	

Blu-Ray-Technik DVD/CD-kompatibel



Sonys Blu-Ray-Technik soll im Kampf mit HD-DVD die Nachfolge der aktuellen DVD antreten und wird wahrscheinlich auch in der künftigen PlayStation3 zum Einsatz kommen. Die Blu-Ray-Discs fassen zwischen 27 und 54 GByte, also bis zu fünfmal so viel wie DVDs. Ein von Sony neu entwickelter Lesekopf schafft es nun erstmals, auch die Daten von DVD- und CD-Medien zu verarbeiten. Bisher war dafür eine zweite Einheit nötig. Die Neukonstruktion soll zum einen die Kosten senken und zum anderen kleinere Laufwerke ermöglichen.

Sony VGA-Kabel

Der Trend geht zur VGA-Buchse. Nicht nur Hersteller von PC-Monitoren vertrauen auf diese Signalübertragung, auch immer mehr Beamer und hochwertige TV-Geräte bieten einen VGA-Anschluss. Dem Trend trägt Sony nun mit einer offiziellen PS2-VGA-Strippe Rechnung. Zur vergoldeten VGA-Buchse gesellen sich zwei analoge, ebenfalls vergoldete Cinch-Stecker zur analogen Stereoübertragung des Audiosignals. In Europa ist das Kabel mangels Nachfrage nicht offiziell erhältlich, Kaufwillige müssen derzeit noch auf Online-Läden wie etwa www.play-asia.com ausweichen. Der Preis beträgt knapp 30 Euro – für Anhänger hochwertiger Bildqualität (und eines passenden Ausgabegeräts) in jedem Fall eine lohnende Investition.



PSP-Tastatur

Auf der E3 zeigte Sony nicht nur das PSP selbst, sondern auch bereits viel denkbare Zubehör dafür. Unter allerlei sinnlosen Spielereien stach uns besonders die Tastatur ins Auge: Die transparente, flache Platte arbeitet mit der Sensortechnik und wird oben ans Gehäuse rangesteckt.

Titel: PSP-Tastatur

Hersteller: Sony | **Preis:** nicht bek.

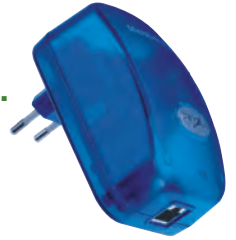


Farblos und trotzdem elegant: Der Prototyp einer möglichen PSP-Tastatur.



Netzwerk aus der Steckdose

Mit den dLAN-Adaptern **nutzt ihr Steckdosen**, um ein PS2-Netzwerk aufzubauen oder um den Internetanschluss in jedes Zimmer zu legen.



Was bringt mir ein dLAN-Adapter?

Ihr möchtet eure PlayStation2 im Schlafzimmer aufstellen, doch der Internetanschluss liegt im Wohnzimmer? Oder wollt ihr ein Netzwerk für spaßige Mehrspieler-Sessions aufbauen, das sich über mehrere Räume erstreckt? In der Regel müsst ihr dazu Löcher in Boden und Wände bohren und lange Kabel quer durchs Haus verlegen. Diese Lösung macht nicht nur Arbeit und Dreck, sondern ist auch ziemlich unflexibel.

Mit den Microlink-dLAN-Adaptern von der Firma Devolo (im Folgenden "HomePlug-Adapter" genannt) macht ihr aus jeder Steckdose in eurer Wohnung eine voll funktionsfähige Schnittstelle zum Internet oder zu einem Netzwerk. Die Daten werden über das hausinterne Stromnetz übertragen – in jeden Raum und jede Etage. Beachtet, dass die HomePlug-Adapter keinen Internetanschluss herstellen, sondern lediglich einen vorhandenen verlängern. Ihr braucht also weiter die für einen Internetanschluss erforderliche Gerätekombination aus (DSL-)Modem und Splitter oder einen Modem-Router.

Wie funktioniert's?

Internet aus der Steckdose – Einzelplatzlösung (Bild 1):

Um eine einzelne PS2 über die Steckdose ans Internet anzuschließen, verbindet ihr das Modem über ein Ethernetkabel mit einem von zwei HomePlug-Adaptern und steckt diesen in die Steckdose. Den zweiten HomePlug-Adapter steckt ihr dort in die Steckdose, wo ihr eure Konsole betreiben möchtet. Nun verbindet ihr den zweiten Adapter über ein weiteres Ethernetkabel mit der Konsole und die Verbindung steht.

Was ihr benötigt:

- Internetanschluss ■ Splitter (ADSL) oder NTBA (ISDN)
- Modem mit Ethernet-Anschluss ■ 2 dLAN-Adapter

Internet aus der Steckdose – Heimvernetzung (Bild 2):

Möchtet ihr mehrere Konsolen über die Steckdose ans Internet anschließen, müsst ihr zwischen dem Modem und dem ersten HomePlug-Adapter einen Router einstecken. Anschließend könnt ihr jede Steckdose im Haus nutzen, um eure PS2 mit Internet-Anbindung zu versorgen. Der Router verwaltet den Datenaustausch zwischen den verschiedenen Geräten.

Was ihr benötigt:

- Internetanschluss ■ Splitter (ADSL) oder NTBA (ISDN)
- Modem-Router oder Modem und LAN-Router ■ 1 dLAN-Adapter für den Router ■ Weitere dLAN-Adapter für jede Konsole

Alternative: PS2 funkt

Wer seine PS2 bisher mit einem Breitbandadapter an die große weite Zockerwelt angebunden hat, kämpfte oftmals mit bösen Stolperfallen in der Wohnung. Oft ist man gezwungen, das Netzwerkabel quer durch die Räume zu verlegen. Abhilfe schafft hier ein Wireless LAN (W-LAN), das die Daten über Funk versendet. OPM2 sagt euch, was ihr dazu braucht:



Die Bridge wird mit der PS2 verbunden.

Router und Bridge

Ein Wireless-LAN-Router (ca. 120 Euro) übernimmt die kabellose Datenübermittlung zwischen Breitband-Modem und PS2 – mit einem Netzwerkabel (RJ-45) wird der Router an das Modem angeschlossen. Für den Datenaustausch zwischen Konsole und W-LAN-Router müsst ihr euch noch mit einer so genannten Bridge (ca. 80 Euro) behelfen. Sie ist mit einer Antenne ausgestattet und wird ebenfalls einfach über ein Netzwerkabel mit eurem Breitbandadapter verbunden.

Kabelloser Netzwerkadapter

Ende 2004 wird der Zubehör-Hersteller Thrustmaster unter dem Namen "Wi-Fi Network Gaming System" einen W-LAN-Adapter für die PS2 auf den Markt bringen, der eine Bridge überflüssig macht. Damit könnt ihr nicht nur eure Konsole direkt mit dem Router verbinden, sondern auch zwei Konsolen miteinander – hierfür ist nicht einmal ein Wireless-LAN-Router notwendig. Der Preis für den W-LAN-Adapter steht noch nicht fest.

Technische Daten W-WLAN:

IEEE 802.11b: 11 MBit/s maximale Datenübertragungsrate
IEEE 802.11g: 54 MBit/s maximale Datenübertragungsrate (abwärtskompatibel)

Händler:

ALTERNATE Computerversand GmbH
Tel. 01805 90 50 40 (0,12 €/Min), www.alternate.de

Lokales Netzwerk (Bild 3):

Um ein lokales Netzwerk aufzubauen, ist natürlich kein Internetanschluss nötig. Ihr braucht lediglich für jeden Computer oder jede Konsole, die ihr ans Netzwerk anschließen möchtet, je einen HomePlug-Adapter nebst Kabel. Verbindet einfach jedes Gerät mit einem Adapter und steckt diese dann in eine Steckdose. Fertig. Ein Switch oder ein Hub sind nicht nötig, da das hauseigene Stromnetz deren Aufgaben übernimmt.

Was ihr benötigt:

- Für jede Konsole je einen dLAN-Adapter

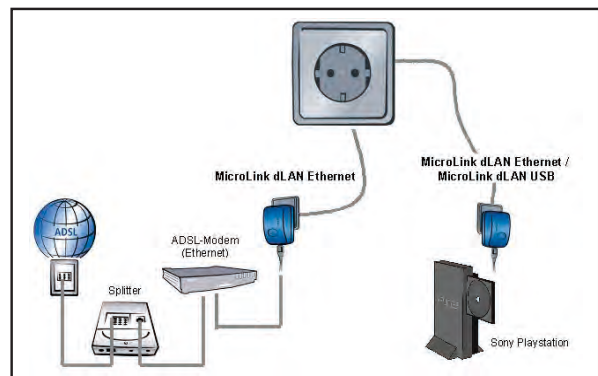
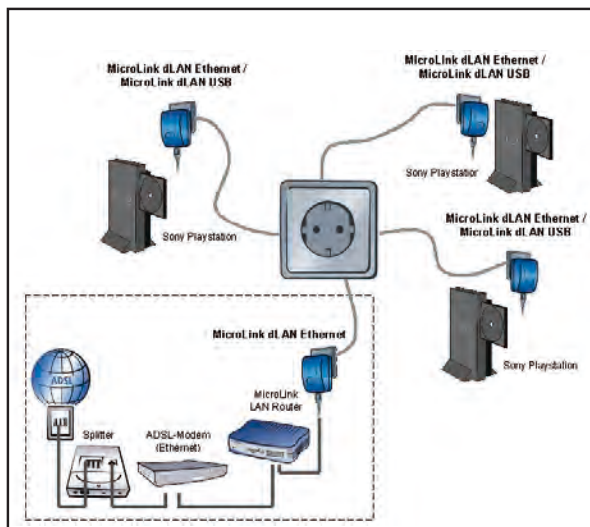
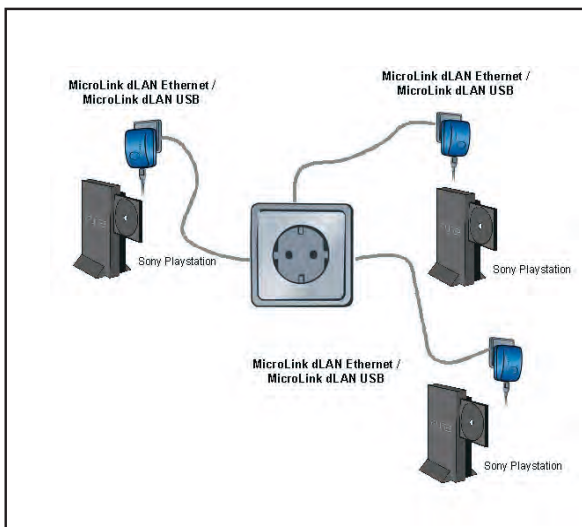


Bild 1: So funktioniert die Internet-Einzelplatzlösung



❶ Bild 2: Mehrere Konsolen benötigen einen Router.



❷ Bild 3: Bei einem lokalen Netzwerk fungiert das Stromnetz als Switch.

Fazit

Die MikroLink-dLAN-Adapter von Devolo sind eine praktische Lösung für Leute, die entweder ihren Internetanschluss am falschen Fleck haben und ihn ohne großen Aufwand in jedes Zimmer verlegen möchten, oder die unkompliziert ein Netzwerk aufbauen wollen, das sich über mehrere Räume erstreckt. Anstatt Löcher zu bohren und Kabel zu verlegen, benutzt ihr einfach die HomePlug-Adapter und macht aus euren Stromsteckdosen Schnittstellen zum Internet oder zu anderen Konsolen. Außerdem könnt ihr die Adapter auch problemlos mitnehmen und woanders einsetzen. Gerade bei LAN-Partys ist die Tragbarkeit der Adapter ein großer Vorteil.

Es gibt jedoch eine technische Einschränkung: Möchtet ihr die HomePlug-Adapter an Steckerleisten betreiben, achtet darauf, dass keine oder nur wenige andere Geräte eingesteckt sind. Vor allem Geräte mit einem Trafo können die Datenübertragung mindern oder sogar komplett verhindern. Bei unserem Test haben sich die HomePlug-Adapter nicht erkannt, als wir sie in bereits besetzte Steckdosenleisten einsteckten.

➞ CARSTEN GRAUEL



Merkmale

- Verlängert euren ISDN- oder ADSL-Internetanschluss
- Keine Mauerdurchbrüche, kein Kabelverlegen
- Internetzugang von jeder Steckdose aus
- Funktioniert mit Einschränkungen auch an Verlängerungskabeln und Steckdosenleisten
- Kompakte Abmessungen, tragbar
- Kompatibel zu anderen HomePlug-Geräten und Geräten mit LAN-Standard IEEE 802.3
- Abhörsicherheit (Nachbarn können Daten nicht empfangen)
- Verwendbar auch mit PC, GameCube und Xbox
- Auch als USB- u. Wireless-Variante erhältlich (siehe Preise)

Preise

Homepage: www.devolo.de

■ MicroLink-dLAN-Adapter Ethernet:	69,90 Euro
■ MicroLink-dLAN-Adapter USB:	69,90 Euro
■ MicroLink-dLAN-Adapter Wireless:	129,90 Euro
■ MicroLink-dLAN-Adapter Zweier-Set Ethernet/Ethernet:	129,90 Euro
■ MicroLink-dLAN-Adapter Zweier-Set Ethernet/USB:	129,90 Euro

Plug and Play – einfachste Installation



❶ Steckt einen dLAN-Adapter in die Wandsteckdose (möglichst keine Steckerleiste)...



❷ ...und verbindet ihn über ein Ethernet-Kabel (beigelegt) mit dem Modem.



❸ Den zweiten dLAN-Adapter steckt ihr ebenfalls in eine Steckdose und verbindet ihn über ein weiteres Ethernetkabel mit dem Netzwerkadapter der PlayStation2.

IMPRESSUM

CyPress

The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

Geschäftsführer: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Christian Blendl (cb) (verantwortl. für den red. Inhalt)

REDAKTION: Thomas Szedlak (sz, stellvert. Chefredakteur),
Gunther Hruby (gh, leitender Redakteur), Markus Häberlein (mh),
Carsten Grauel (cg), Michael Galuschka (mg), Swen Harder (sh),
Patric Roos (pr), 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, Silke Pohl

INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard

(verantwortlich für den Anzeigenteil)

Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99

ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz

Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 99

DISPONENTIN: Petra Smith · Telefon (09 31) 4 06 91 22

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Karel Stumpf

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil

Telefon (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 18

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 4 vom 01.11.2003

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

asv vertriebs gmbh

Telefon (040) 34 72 40 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE:

Jahresabonnement (13 Ausgaben) € 84,50 (Inland),

€ 88,50 (Ausland), Schweiz 162,50 SFR.

Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und

Ausland: € 6,99 + Versandkosten.

Zahlung Abonnement:

Deutschland: Deutsche Bank Offenburg, BLZ 664 700 35, Kto. 0 448 829

Österreich: Bank Austria Bregenz, BLZ 12000, Kto. 501-326674/00

Schweiz: PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

Bankverbindung:

CyPress GmbH

Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im
In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich.
Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind,
nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf
Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© copyright by PlayStation2 – Das offizielle Magazin.

CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.



Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt
die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift
veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck,
Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher
Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder
benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur
Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336
München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion PlayStation2
– Das offizielle Magazin recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte
trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung
übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PlayStation2 – Das offizielle
Magazin erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch wer-
den Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Soweit wir
Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets
auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen
Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht
möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu
gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von
beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige,
sich daraus ergebende Schäden.



- Mitglied

Informationsgemeinschaft zur Feststellung der
Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IWW)

Verkaufte Auflage (IWW I/2004): 75.743 Exemplare



- Mitglied

Arbeitsgemeinschaft
Media Analyse e.V.

MA Printmedien 2004/I: 563.000 Leser/Ausgabe

Bei CyPress erscheinen außerdem:



ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICE: OPM2 Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserswaldstrasse 14 · 9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummern: 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 28.7.
AN JEDEM KIOSK!

Im nächsten Heft



Spider-Man 2

Jetzt der Test zum Action-Abenteuer:

Zaubert Activision Kinogefühl auf die PS2?

Destroy All Humans

Brandaktuelle News zum Alien-
Angriff. Gedanken lesen,
ballern, Psycho-Kräfte –
da macht das Alien-Dasein
richtig Laune!



Der Herr der Ringe

– Das dritte Zeitalter

Electronic Arts goes Final Fantasy:

Rollenspiel-Highlight im Mittelalter-Design



Seid die Ersten, die Bescheid wissen.

Ab 28. Juli 2004 bei eurem Händler!

PlayStation 2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

ausblick

OPM2 09/2004
ab 28.7. an jedem Kiosk!

Auf der nächsten DVD



Spielbar: Splinter Cell Pandora Tomorrow
Die beste Agenten-Action seit der Erfindung des Schattens.



Spielbar: Formula One 2004
Dramatik pur beim offiziellen Rennspiel zur Formel-1-Saison 2004.



Spielbar: Smash Court Tennis Pro Tournament 2
Fesselnd, fordernd, voller Finesse: Tennis-Action in Perfektion!



Spielbar: Mashed – neue Demo!
Multiplayer-Hit! Vier Autos gegeneinander ohne Regeln.

OPM2 UNCUT

Hol' dir volle Demo-Power!

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. 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 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

Power Off – Die letzte Seite

AUF DU UND DU MIT DEN PLAYSTATION-SPIELESTARS!

Jeden Monat befragen wir PlayStation2-Stars zu aktuellen Themen. Denn wir wollen wissen, was die Profis meinen!

Heute: Freut ihr euch auf die heiße Jahreszeit?



Hey, ihr Weicheier! Nehmt endlich zur Kenntnis, dass sich selbst bei 40 Grad keine einzige Perle Angstschweiß auf meine Stirn wagt!

Tanner, Undercover-Cop
aus "Driver 3"



Ich liebe es, gemeinsam mit Fiona ein Schweißbad zu nehmen.

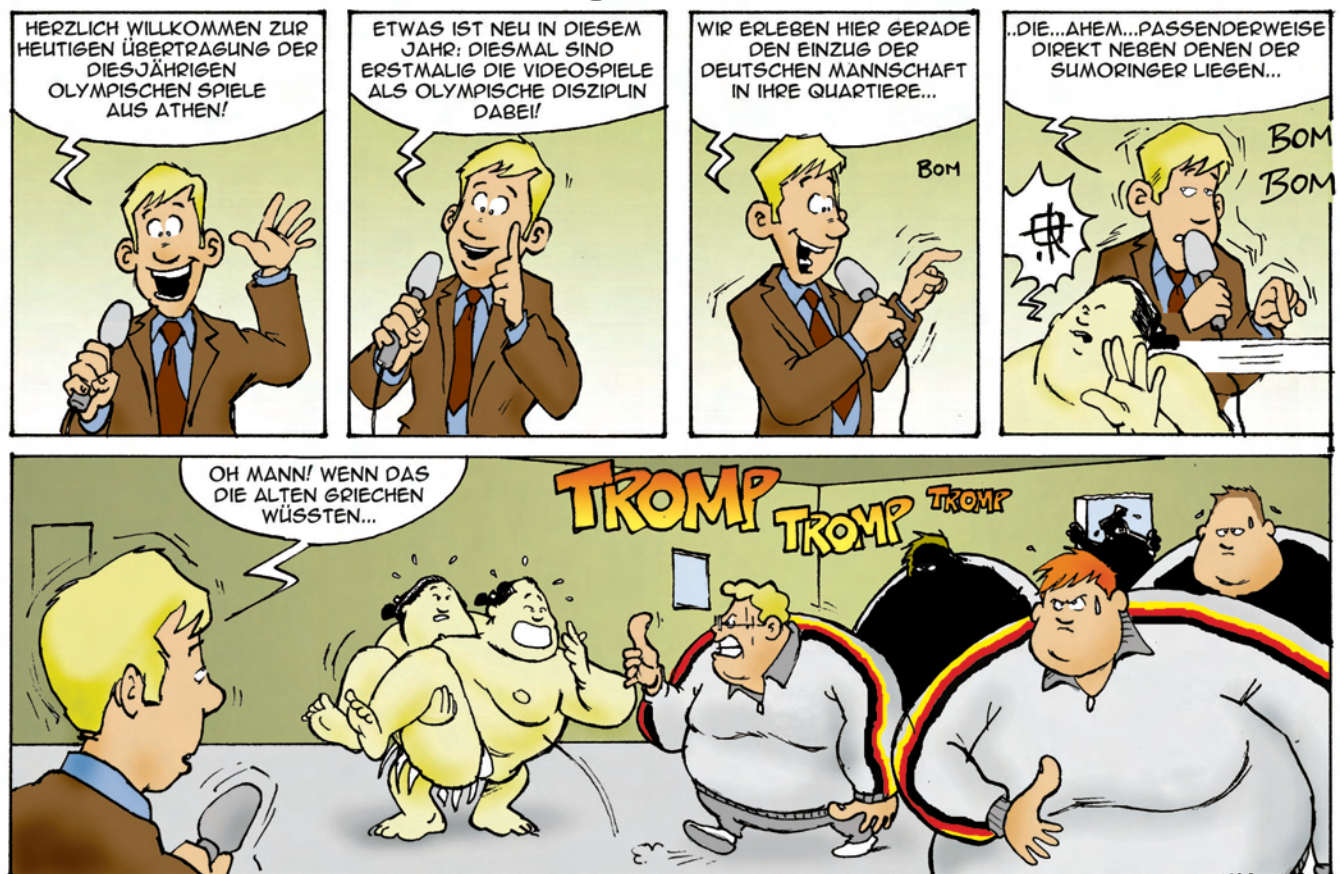
Oh je, die Sonne macht mein Fell so furchtbar spröde. Dann will mich gar niemand mehr knuddeln...

Shrek, Oger und Esel, Esel
aus "Shrek 2"



Rick Replay

Die Abenteuer eines PlayStation-Freaks!



Jetzt erhältlich

www.drakengard-europe.com

"Einfach aber motivierend:
pompös in Szene gesetzte Gefechte
mit Schwert und Drache."

Maniac, 06/2004

80% Spielspaß!



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!



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.