



GENIAL: 13 PS2-HITS JETZT SELBST TESTEN!
Das Sonderheft mit den besten PS2-Demos!

€ 8,80
Sonderheft
April - Juni 2004

Österreich € 8,80
Belgien € 8,80
Luxemburg € 8,80
Schweiz sFr 16,80

PlayStation 2

PlayStation 2®

DVD DAS EINZIGE MAGAZIN MIT SPIELBAREN PS2-DEMOS!

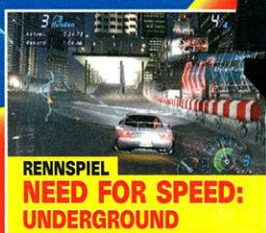
13 SPIELBARE PS2-DEMOS

19 SPIELSTÄNDE
SO GENIAL IST DER DOWNLOADER - INFOS AB SEITE 18

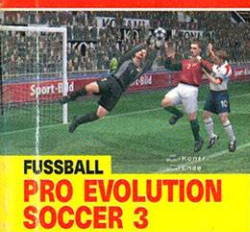
DT-Control geprüft:
Beiliegender Datenträger ist nicht jugendbeeinträchtigend.
Verkauf ohne Altersbeschränkung!



ACTION
JAMES BOND:
ALLES ODER NICHTS



RENNSPIEL
NEED FOR SPEED:
UNDERGROUND



FUSSBALL
PRO EVOLUTION
SOCCER 3



MUSIKSPIEL
DEUTSCHLAND
SUCHT DEN SUPERSTAR



FUSSBALL
FIFA 2004



TAKTIK-SHOOTER
RAINBOW SIX 3



RALLYE
WRC 3



JUMP'N'RUN
JAK 2: RENEGADE

AUSSERDEM SPIELBAR:
FORD RACING 2, CASTLEVANIA, MAXIMO 2,
PRINCE OF PERSIA, ROGUE OPS

SPIELSTÄNDE:
MEDAL OF HONOR, SOUL CALIBUR 2, SPLINTER
CELL, TRUE CRIME, SILENT HILL 3, JAK 2,
THE GETAWAY, ENTER THE MATRIX, SSX 3 UVM.

SONDERHEFT
FRÜHJAHR 2004

KAUFBERATUNG,
DIE BARES GELD SPART!

665 SPIELE
IN DER TESTÜBERSICHT

Nur hier: Die komplette Übersicht aller PS2-Spiele!

55 SEITEN TIPPS & LÖSUNGEN
JAMES BOND, NFS: UNDERGROUND,
FINAL FANTASY X-2, SOCOM 2 U.V.A.

DIE BESTEN PLATINUM-SPIELE
SPLINTER CELL, GTA 3, FIFA 2003,
TONY HAWK'S 4, THE GETAWAY U.V.A.

FRÜHJAHRSHITS IM TEST: RAINBOW SIX 3,
JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS, MAX PAYNE 2, FF X-2 U.V.A.



PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

expert



**Socom II
Bundle:**

Socom 2

Headset



79.-



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

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

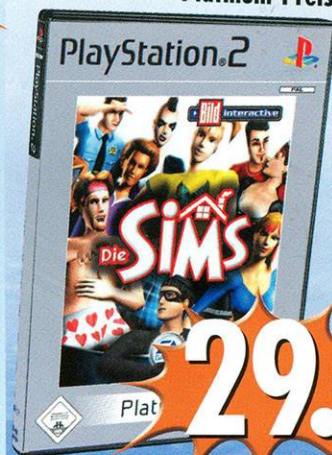
Game
einzeln

59.-

Headset
einzeln

39.-

Die Sims (USK o.A.)
Jetzt zum supercoolen
Platinum-Preis!



29.-

steig' ein

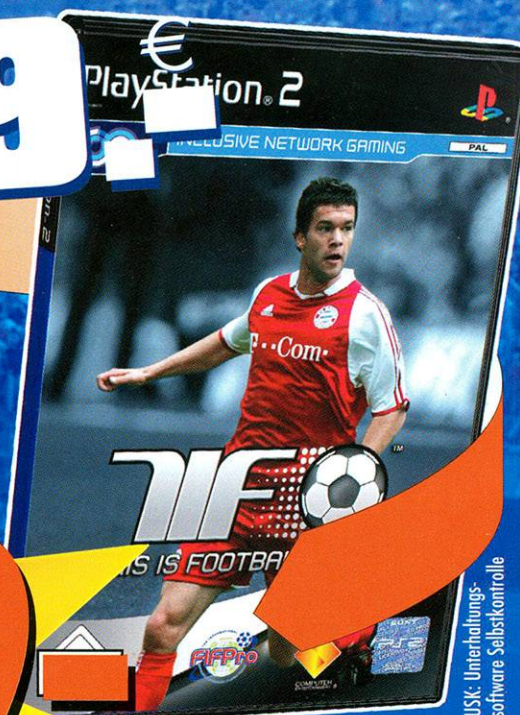
und
spare **59.-**

UVPs* der Einzelprodukte:

PS2-Spielkonsole	EUR	199,00
+ Spiel TIF 2004 (USK o.A.)	EUR	59,00
	EUR	258,00

**Konsole
+ Spiel
nur:**

199.-



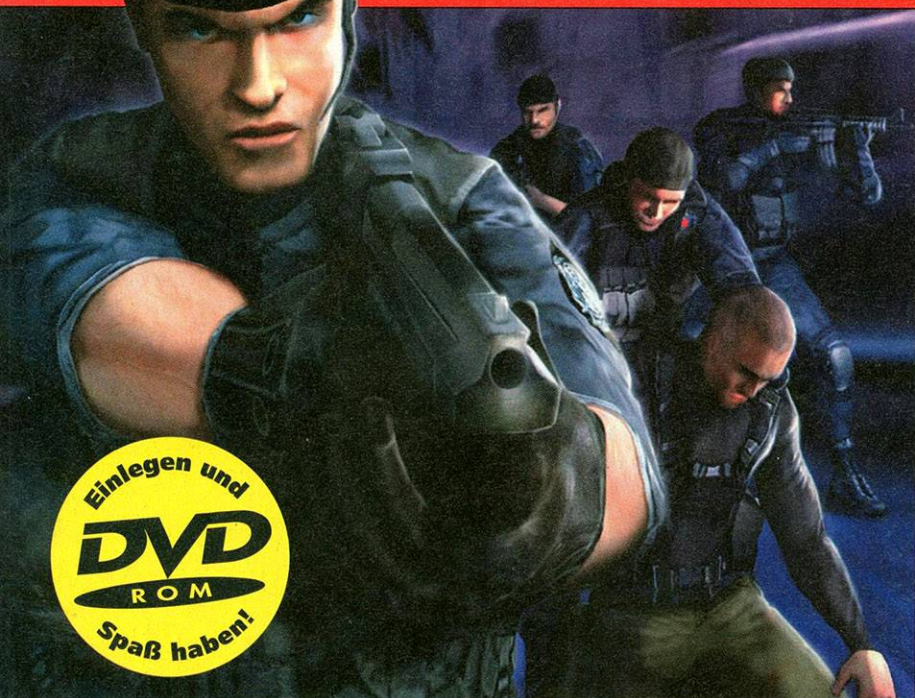
Game
einzeln

59.-

*Unverbindliche Preisempfehlungen
der Hersteller

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

USK: Unterhaltungs-
software Selbstkontrolle

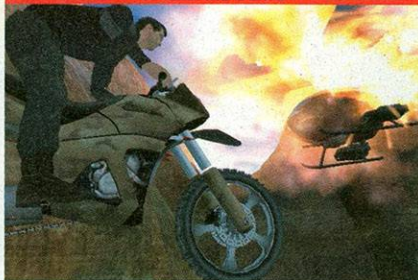


Die spielbare Demo-DVD

Exklusiv: Live-Action!

Nur im OPM2 gibts spielbare Demos der neuesten PS2-Hits. In diesem Best-of-Sonderheft dürft ihr 13 der größten Hits der letzten Monate selbst antesten. Warum nur zuschauen?

SPIELBARE DEMO



SPIELBAR: Rainbow Six 3

Krise in Kroatien: Spielt eine Mission dieses packenden Taktik-Shooters. Sogar das USB-Headset wird unterstützt!

James Bond 007:

Alles oder Nichts

Geniale Agenten-Action in zwei Missionen und einem Mehrspieler-Level!

Inhalt

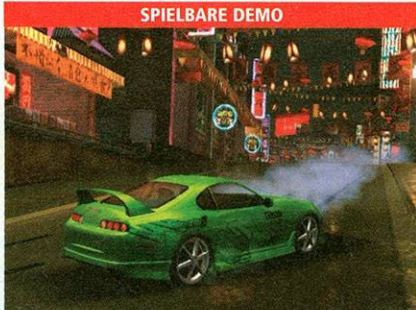
Spielbar

Castlevania	10
Deutschland sucht den Superstar	12
FIFA Football 2004	13
Ford Racing 2	16
Jak 2: Renegade	12
James Bond 007: Alles oder Nichts	11
Maximo vs. The Army of Zin ..	14
Need for Speed: Underground ..	13
Prince of Persia: The Sands of Time	15
Pro Evolution Soccer 3	14
Rainbow Six 3	8
Rogue Ops	15
WRC 3	16

Downloader

Der Downloader (Spielstände) 18

SPIELBARE DEMO



Need for Speed: Underground

Highspeed-Rennen auf zwei Strecken!

SPIELBARE DEMO



Pro Evolution Soccer 3

Kickt mit dem besten PS2-Fußballspiel!

SPIELBARE DEMO



Jak 2: Renegade

Der Abenteuer-Hit für Groß und Klein
Spielt eines der schönsten PS2-Games!

SPIELBARE DEMO



WRC 3

Rallyespaß mit WRC-Lizenz
– jetzt losrasen!

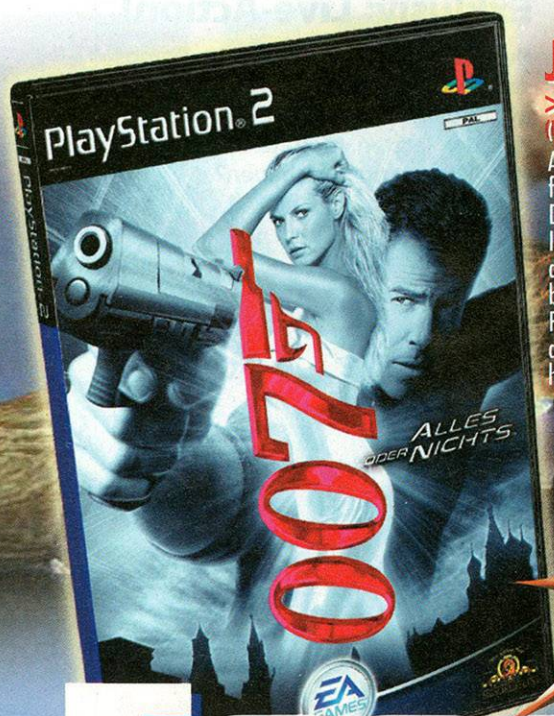


Jeden Monat aktuelle Demos spielen!
OPM2-ABO
Jetzt einsteigen: Infos auf Seite 5!

PREISWERT + KOMPETENT

3000mal in Europa

expert

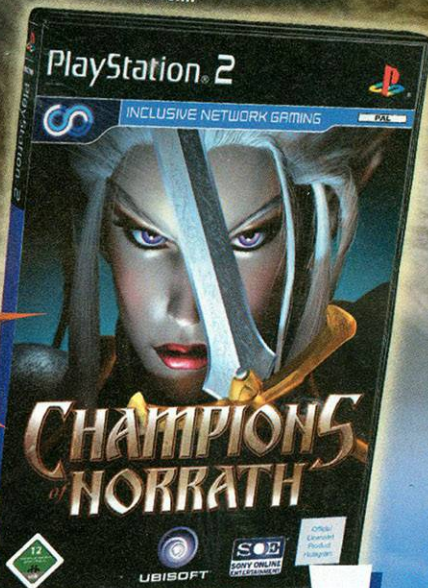


James Bond >Alles oder nichts< (USK 16)

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

Champions of Norrath (USK 12)

Die Geschichte spielt mehrere hundert Jahre vor EverQuest: Ein Horde Orks und Goblins ist in Faydwer eingedrungen: Ihre Armeen sind besser organisiert und ihre Anzahl ist größer als jemals zuvor. Es erwarten Dich unzählige Spielstunden in einer fantastischen Welt mitten in dem berühmten EverQuest-Universum!



USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Face the danger!

Final Fantasy X Platinum (USK 12)

Der erste Titel der legendären FF-Serie für die PS2 lädt zu einem epischen Abenteuer ein!

29.-

Final Fantasy X-2 (USK 12)

Die langersehnte Fortsetzung zu dem Rollenspiel-Highlight: Zwei Jahre nach Yunas schicksalhaften Reise um Sins zu besiegen, hat die einst verwüstete Welt von Spira zahlreiche Veränderungen durchlebt und hat die Phase der ewigen Ruhe, die "Eternal Calm", erreicht!

59.-

BDFL Manager 2004 (USK o.A.)

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



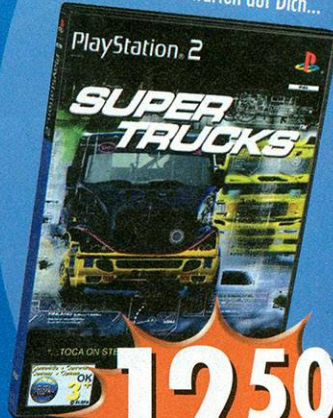
57.-

Sonderposten!

Solange Vorrat reicht!

Super Trucks (USK o.A.)

5 Tonnen Kampfgewicht, 1400 PS und eine Höchstgeschwindigkeit von mehr als 240 Stundenkilometern warten auf Dich...



12.50

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

> Editorial

WAHNSINN: 13 AKTUELLE PS2-HITS ZUM AUSPROBIEREN AUF UNSERER DEMO-DVD!

Kaufberatung ohne Wenn und Aber!

Klingt unwahrscheinlich, stimmt aber: In den zurückliegenden Jahren haben wir weit über 600 PS2-Spiele getestet! Damit ihr durchblickt, liefern wir euch in diesem Sonderheft eine einzigartige Gesamtübersicht: Auf 18 Seiten seht ihr alle 665 bisher erschienenen PS2-Spiele. **Umfassende Kaufberatung von der erfahrensten Videospiel-Redaktion Deutschlands!**

Außerdem im Sonderheft der Superlative: geprüfte Tipps und Schritt-für-Schritt-Lösungen auf rekordverdächtigen 55 Seiten! Spielen bis zum Abspann bei "Final Fantasy X-2", "Socom 2" ... In einem großen Testteil haben wir außerdem die Frühjahrshits 2004 begutachtet und raten euch dringend, diese mal genauer anzuschauen!

Trommelwirbel und Vorhang auf für die beste Demo-DVD aller Zeiten: Spielbare Demoversionen zu 13 Top-Games, außerdem 19 Spielstände zu aktuellen Hits: Alle Levels, alle Waffen, alle Geheimnisse. Und das Beste: Alle Spielstände könnt ihr kinderleicht auf eure Memory Card laden!

Inzwischen dürften es alle gemerkt haben: Ihr haltet ein ganz besonderes Sonderheft in der Hand. Nach getaner Arbeit wünschen wir euch nun viel Spaß beim Lesen und Spielen!



THOMAS SZEDLAK
Chefredakteur Sonderheft



Wahnsinn: Spielen und Sparen!

3 Ausgaben OPM2 für nur 15€

- Fast 30% sparen gegenüber Einzelverkauf
- Kostenlos direkt nach Hause
- Das einzige Magazin mit spielbaren PS2-Demos!

Jetzt schnell testen und sparen:

Tel.: (0049) 0 18 05-90 90 88

(Mo.-Do. 8-18 Uhr, Fr. 8-15 Uhr)

Fax: (0049) 0 18 05-90 90 89

E-Mail: abo@opm2.de

Net: www.opm2.de

SMS: Bestellcode OPM2 MY an Service-Nr. 72866 schicken



Bitte zwischen OPM2 und MY ein Leerzeichen lassen. SMS-Preis: dein Basistarif OHNE Premiumaufschlag. Bei deiner ersten Bestellung wird alles Weitere per Rück-SMS abgefragt. SMS-Bestellung ist derzeit in Deutschland verfügbar!



Test ohne Risiko: Du zahlst nur 15,- € für drei Ausgaben und erhältst PlayStation 2 – Das Offizielle Magazin pünktlich, bequem und aktuell zu dir nach Hause! Nur wenn wir 14 Tage nach Eintreffen der dritten Ausgabe nichts von Dir hören, setzen wir die monatliche Frei-Haus-Lieferung (13 Ausgaben) zum Jahres-Vorzugspreis von 84,50 €, (Österreich 88,50 €, Schweiz 162,50 sFr) fort. Bitte beachte bei Bestellung per SMS auch die AGBs und die Datenschutzerklärung unseres SMS-Providers unter www.shopmobile.de.

Bitte unbedingt bei der Bestellung den Aktionscode **02E017** angeben.

PlayStation²

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

RUBRIKEN

Ausblick, Impressum	146
Demo-Disc	3, 8
DVD-Amaray-Cover	22
Inhalt	6
Leserbefragung	23
Gewinnspiel Electronic Arts	26
Power On – Editorial	5
OPM2-Shop: Nachbestellung	66

27 SPECIAL

Die besten Platinum-Spiele	27
Die Topspiele im Überblick	68
Testübersicht – 665 Spiele im Test	70

INDEX

Aliens vs. Predator: Extinction	96	Medal of Honor: Frontline (Platinum)	30, 99
Battlestar Galactica	92	Medal of Honor: Rising Sun	58, 93, 118
Castlevania	10	Mortal Kombat: Deadly Alliance (Platinum)	30
Champions of Norrath	64	NBA Street Vol. 2	93
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	60, 92	Need for Speed: Underground	13, 52, 89, 128
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (Platinum)	28	Prince of Persia: The Sands of Time	15
Deutschland sucht den Superstar 12	12	Pro Evolution Soccer 2 (Plat.)	31
Die Hard Vendetta	99	Pro Evolution Soccer 3	14
Die Sims brechen aus	50, 91, 132	Rainbow Six 3	8, 46
FIFA Football 2003 (Platinum)	28	Ratchet & Clank 2	56
FIFA Football 2004	13	Rogue Ops	15, 89
Final Fantasy X (Platinum)	28	R-Type Final	45
Final Fantasy X-2	36, 134	Silent Hill 3	91
Findet Nemo	89	Socom: U.S. Navy Seals (Plat.)	31
Ford Racing 2	16	Socom 2: U.S. Navy Seals	62, 100
Freedom Fighters	96	Splinter Cell (Platinum)	29
Gran Turismo Concept 2002	29	SSX 3	94
Tokyo-Geneva (Platinum)	29	SWAT: Global Strike Team	90
GTA 3 (Platinum)	27	Tekken 4 (Platinum)	32
GTA Doppelpack	88	The Getaway (Platinum)	32, 98
Jak & Daxter (Platinum)	31	The Simpsons: Hit & Run	98
Jak 2: Renegade	12	TimeSplitters 2	93
James Bond 007: Alles oder Nichts	11, 40, 114	Tony Hawk's Pro Skater 4 (Plat.)	32
James Bond: Nightfire (Platinum)	30	Tony Hawk's Underground	54, 94
Legacy of Kain: Defiance	48, 90	True Crime: Streets of LA	95
Max Payne: The Fall of Max Payne	44	WRC 2 (Platinum)	29
Maximo vs. The Army of Zin	14	WRC 3	16
		WWE Smackdown: Here Comes The Pain	94
		X-Men 2: Wolverine's Revenge	93



INHALT Sonderheft

TEST: Der britische Superspion macht wieder ganzen Verbrechersyndikaten die Hölle heiß – und lässt dabei keinen Stein auf dem anderen.

40

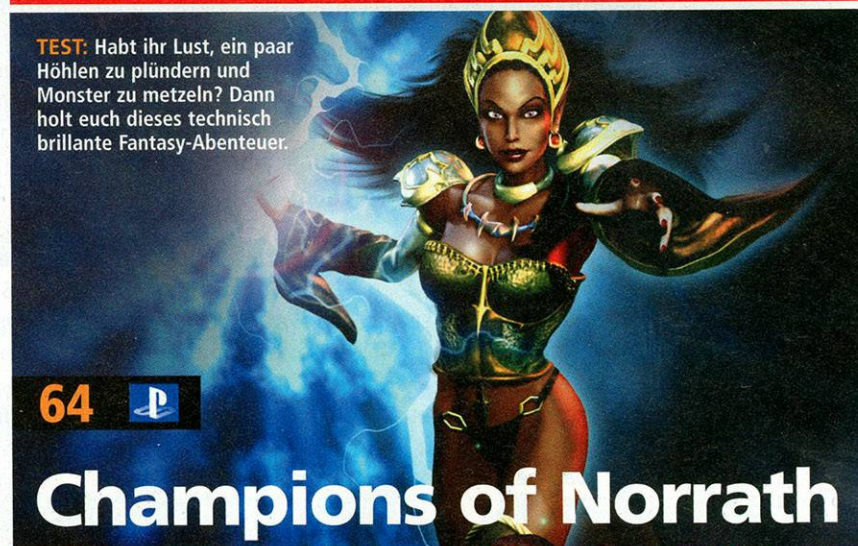
James Bond 007: Alles oder Nichts



TEST: Habt ihr Lust, ein paar Höhlen zu plündern und Monster zu metzeln? Dann holt euch dieses technisch brillante Fantasy-Abenteuer.

64

Champions of Norrath



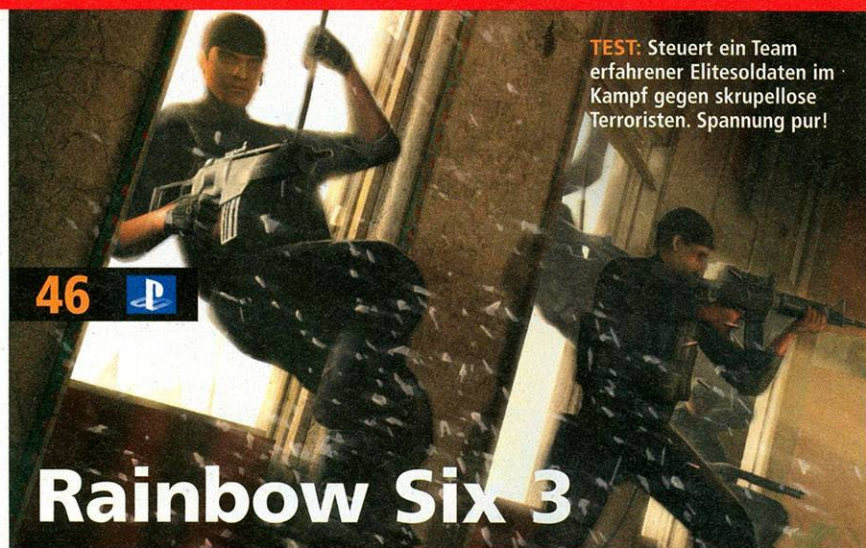
27

SPECIAL: Viel Unterhaltung für wenig Geld – das Platinum-Special gibt euch einen Überblick über die zurzeit günstigsten PS2-Perlen.

Die besten Platinum-Spiele



DAS MEISTGEKAUFTE PS2-MAGAZIN.

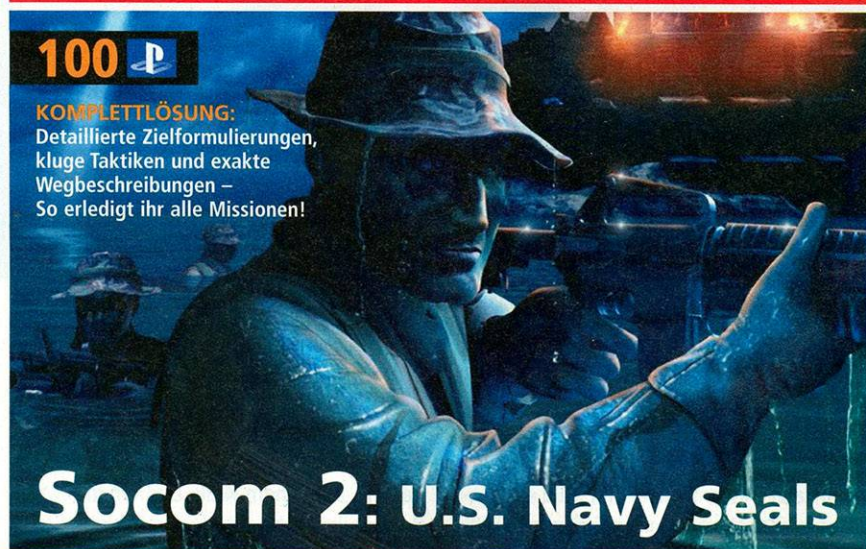


TEST: Steuert ein Team erfahrener Elitesoldaten im Kampf gegen skrupellose Terroristen. Spannung pur!

46



Rainbow Six 3



100



KOMPLETTLÖSUNG: Detaillierte Zielformulierungen, kluge Taktiken und exakte Wegbeschreibungen – So erledigt ihr alle Missionen!

Socom 2: U.S. Navy Seals



KOMPLETTLÖSUNG: Hängt ihr bei einem Endgegner? Sucht ihr nach Geheimnissen? Oder fehlt euch ein bestimmter Sphäroid? Unsere Lösungshilfe bringt euch auf den richtigen Weg.

134



Final Fantasy X-2

34 TEST



Testeinführung	34
Champions of Norrath	64
Der Herr der Ringe:	
Die Rückkehr des Königs	60
Die Sims brechen aus	50
Final Fantasy X-2	36
James Bond 007: Alles oder Nichts	40
Legacy of Kain: Defiance	48
Max Payne: The Fall of Max Payne	42
Medal of Honor: Rising Sun	58
Need for Speed: Underground	52
Rainbow Six 3	46
Ratchet & Clank 2	56
R-Type Final	45
Socom 2: U.S. Navy Seals	62
Tony Hawk's Underground	54
Testübersicht	70

88 TIPPS



Inhalt	88
Aktuelle Tipps	88
Die Sims brechen aus	132
Final Fantasy X-2: Komplettlösung	134
James Bond 007: Alles oder Nichts:	
Komplettlösung	114
Medal of Honor: Rising Sun:	
Komplettlösung	118
Need for Speed: Underground	128
Socom 2: U.S. Navy Seals:	
Komplettlösung	100



PS2 Demo-DVD Sonderheft

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

Der Inhalt

Spielbar

Castlevania	10
Deutschland sucht den Superstar ..	12
FIFA Football 2004	13
Ford Racing 2	16
Jak 2: Renegade	12
James Bond 007:	
Alles oder Nichts	11
Maximo vs. The Army of Zin	14
Need for Speed: Underground	13
Prince of Persia:	
The Sands of Time	15
Pro Evolution Soccer 3	14
Rainbow Six 3	8
Rogue Ops	15
WRC 3	16

Extras

Der Downloader (Spielstände) ... 18

EINE MISSION
DES TAKTIK-SHOOTERS
SELBER SPIELEN!



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

Die Steuerung

Steuerkreuz oben/unten:



So wählt ihr die Kategorie:

- ➔ Games 1
- ➔ Games 2
- ➔ Download

Steuerkreuz links/rechts:



So markiert ihr euren gewünschten Titel.

Start+Select:



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

DVD defekt?



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

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

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

Rainbow Six 3

Ihr Einsatz, Mister Chavez! Ihr seid der Anführer einer international agierenden Anti-Terror-Einheit mit dem Codenamen Rainbow. Im Team mit euren Taktik-Experten Louis Loisele, Eddie Price und Dieter Weber kommt ihr dann zum Einsatz, wenn alle anderen bereits versagt haben.

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

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

besteht aus einem Kreis und einem Punkt. Bewegt ihr euch, wird der Kreis kleiner, was bedeutet, dass ihr beim Laufen schlechter trifft. Außerdem solltet ihr beachten: Je schneller ihr euch fortbewegt, desto mehr Lärm entsteht. Schleichen ist also wesentlich gesünder.

Euer Einsatz beginnt

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

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



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

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



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

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

Spielt eine Mission des neuen Action-Highlights der "Splinter Cell"-Macher. Aber seid vorsichtig!

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

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

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



OPM2 Spielbare Demo

RAINBOW SIX 3

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Ubisoft
ERSCHEINT	25. März 2004
TEST	in diesem Heft (S. 46)
DEMO-TYP	ein Level

Eine packende Mission des fulminanten Taktik-Shooter-Highlights von den "Splinter Cell"-Machern.





Widerliche Echsen und klapprige Skelette sind in "Castlevania" eure Hauptgegner.






Zielt mit eurer Peitsche immer auf die steinernen Fäuste des Ungetüms. Irgendwann bricht der Arm weg und ihr seht am verbleibenden Stummel seinen wunden Punkt deutlich aufleuchten.


Castlevania

Der furchtlose Vampirjäger ist zurück! Metzelt euch durch ein Labyrinth voller ekelhafter Monster.

Ihr steht auf "Devil May Cry" oder "Chaos Legion"? Ihr metzelt gerne fiese Monster nieder? Dann werdet ihr mit unserer spielbaren Demo zu Konamis "Castlevania" bestimmt eine Menge Spaß haben. Als mysteriöser Vampirjäger durchstreift ihr eine riesige Burg, in deren Gemäuern ekelhafte Dämonenscharen auf euch warten.

Wo euer Weg hinführt, erkennt ihr zum Glück immer an Pfeilen, die an den jeweiligen Türen eingeblendet werden. Die Gegner sind im Übrigen keine große Gefahr für unseren Helden. Sobald ein Untier in Reichweite ist, hämmert ihr einfach unentwegt auf die - oder die -Taste und schon vollführt der Vampirjäger mächtige Attacken mit seiner tödlichen Peitsche.

Je nachdem, welches magische Objekt ihr zuvor aufgesammelt habt, könnt ihr mit der -Taste zudem noch Wurfsterne oder Weihwasser einsetzen. Besonders bei gro-

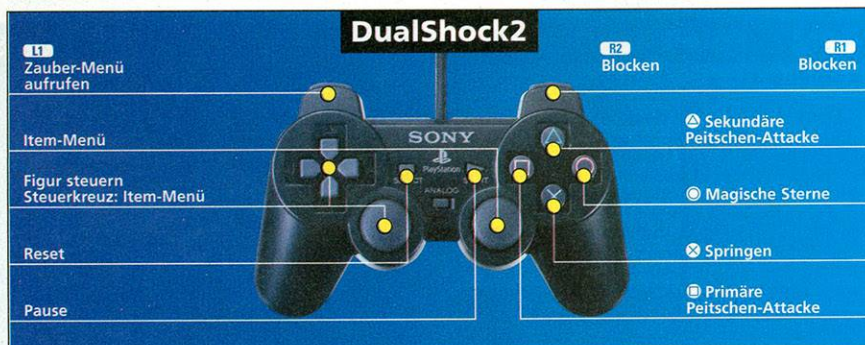
ßen und widerspenstigen Unholden empfiehlt es sich, deren Schläge mit der -Taste zu blocken. Dabei füllt sich auch eure Magie-Leiste, mit der ihr mächtige Zauber gegen die Ausgeburten der Hölle aussprechen könnt. Es ist übrigens egal, welchen Weg ihr einschlagt, früher oder später landet ihr in einem bestimmten Raum: In diesem stehen drei riesige Statuen und eine unbekannte Macht schleudert große Steine auf euren aktuellen Standort.

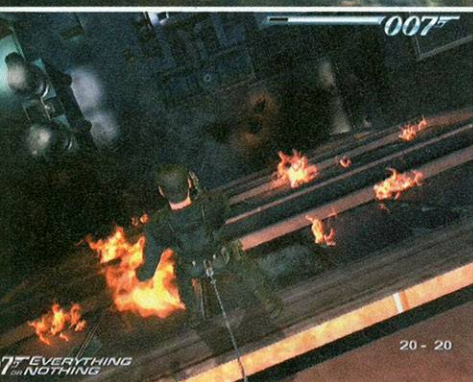
Stellt euch hier einfach ganz nahe an die Statuen und wartet, bis eines der Wurfgeschosse die Figur zerstört hat. Geht ihr bei den beiden anderen mit eben dieser Taktik vor, steht die Fluchttür schon nach wenigen Sekunden offen. Sollte euch dabei die Lebensenergie ausgehen, ruft ihr über das digitale Steuerkreuz oder über den rechten Analog-Stick das Item-Menü auf. Hier findet ihr erquickende Heiltränke, die euren Helden sofort wieder auf die Beine bringen.

OPM2 Spielbare Demo

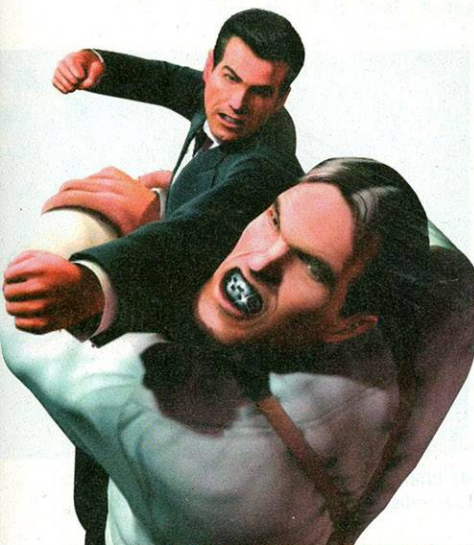
CASTLEVANIA	
GENRE	Action
HERSTELLER	Konami
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	86% in OPM2 3/2004
DEMO-TYP	zeitbasiert (10 Min.)

Wenn ihr euch etwas beeilt, spielt ihr in dieser zehnminütigen Demo ein ganzes Level inklusive Endgegner.





Am Seil hängend sprintet ihr die Hausfassade hinab und weicht den Flammen aus.



OPM2 Spielbare Demo

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

GENRE	Action
HERSTELLER	Electronic Arts
ERSCHEINT	März 2004
TEST	in diesem Heft (S. 40)
DEMO-TYP	unbegrenzt, 2 Levels

Eine halsbrecherische Shoot'em-Up-Sequenz und ein spannendes Motorrad-Rennen. Plus Multiplayer-Spaß!

**RASEN + BALLERN
IM NEUESTEN BOND-
ABENTEUER FÜR DIE PS2**



Dank des ungemein effektiven Flammenwerfers sind die Reifen des Trucks bald nur noch verkohlte Gummi-Klumpen. Sobald das geschafft ist, habt ihr euch als würdiger "Bond" erwiesen.

007: Alles oder Nichts

Mit unserer Demo könnt ihr in **zwei komplette Levels** des Spionage-Krachers 'reinschnuppern.

Unsere Agenten-Demo ist in zwei Abschnitte aufgeteilt. Im ersten Level, "A Long Way Down", jagt James ein in einen Berg eingebettetes Fabrikgebäude mit Sprengsätzen in die Luft. Dumm, dass Bond sich selbst gerade im höchsten Stockwerk befindet...

Geschickt bringt ihr ein Seil an der Mauer an und springt gesichert in die Tiefe. Unten angekommen, schleicht ihr zur linken Ecke und schießt mit der **R1**-Taste den Wachmann nieder. Macht euch dann auf ein heißes Gefecht gefasst. Tauscht so bald wie möglich eure Waffe mit der **X**-Taste gegen ein Modell der nachrückenden Widersacher, sonst geht euch die Munition aus. Ballert euch den Weg zum Vorsprung frei und werft dort mit der **X**-Taste euren tödlichen Sprengsatz in das leuchtende Lüftungsrohr. Springt dann durch die neu entstandene Lücke an der Mauer nach unten. Auf der nächsten Ebene müsst ihr euch durch einen von Explosionen erschütterten Raum hin-

durchballern. Am Ausgang wartet ein Soldat mit einer Panzerfaust auf euch. Visiert ihn mit **L1** an und weicht aus, während ihr schießt. Hinter dem Rohr schließt ihr ein Gas-Ventil, so dass an eurem Landepunkt das Feuer an der Absprunkante verlischt. Sprintet den Weg zurück, hechtet euch erneut in den Abgrund und lasst euch bis zum Boden hinab – Glückwunsch! Der zweite Demo-Teil umfasst ein heißes Motorrad-Rennen auf der "Pontchartrain Bridge". Ballert mit Raketen (**R1**) auf die Verfolger. Schlängelt euch dann durch den Verkehr. Direkt vor euch stellt sich bald ein Truck quer und ihr müsst mit der **△**-Taste zwischen den Rädern hindurchschliddern. Danach wechselt ihr die Waffe mit **R2** auf Flammenwerfer und gebt mit **X** Gas. Habt ihr den Truck erreicht, setzt ihr das Motorrad daneben und versengt mit dem Flammenwerfer dessen Reifen. Nun wartet noch ein Multiplayer-Level auf euch!

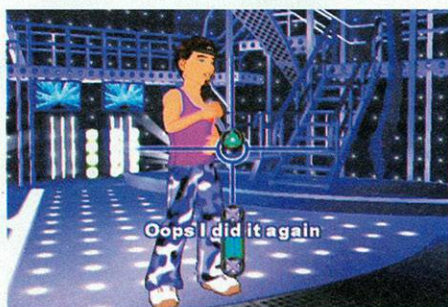
DualShock2

L1 Gegner anvisieren	L2 Schleichen	R2 Waffe wechseln	R1 Waffe abfeuern
Kamera justieren	Waffe wechseln/Bond-Gespür	Steuerkreuz: Figur/Motorrad lenken	Hoher Schlag/Action
Manuell anvisieren			Handbremse
Pause			Waffe aufheben/Gas
			Niedriger Schlag/Bremse

Deutschland sucht den Superstar

Demo starten und ab auf die Bühne! Nur wenn ihr sauber singt, lässt euch die Jury in die Mottoshow.

Zu Beginn des Wettbewerbs bastelt ihr euren Kandidaten, dann wird gesungen. Nach rund einer Minute ist das Casting vorbei und ihr lauscht den Kommentaren der Jury. Habt ihr's geschafft, dürft ihr euren Kandidaten stylen für den Auftritt in der Mottoshow. Nach den Jury-Kommentaren ist die Demo zu Ende. Probiert es gleich noch mal mit anderen Songs! Im Party-Modus dürfen bis zu vier Kandidaten nacheinander antreten und sich gegenseitig in geheimer Abstimmung kritisieren.



ⓘ "Oops": Britney's Superhit ist nur einer von fünf Songs in unserer Demo.



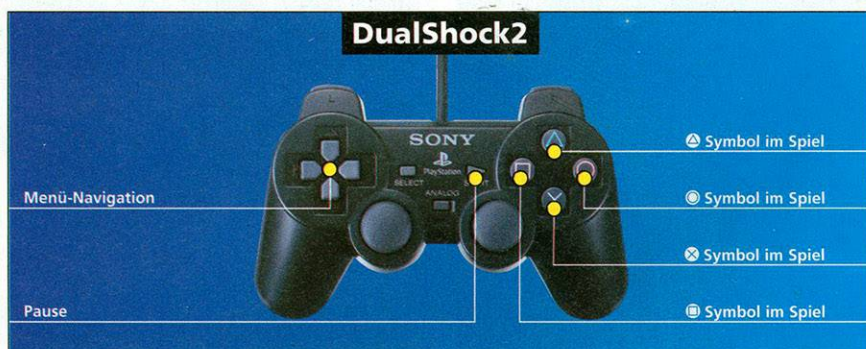
ⓘ Die Kamera setzt euren Auftritt perfekt in Szene. Mimik und Gestik passen zum Song.

OPM2 Spielbare Demo

DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Codemasters
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	71% in OPM2 13/2003
DEMO-TYP	unbegrenzt

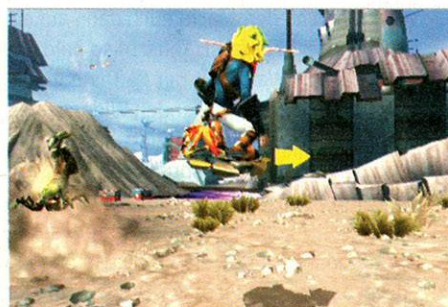
Zwei Spielmodi und fünf Songs – die Demo zum Superhit ist umfangreich und zudem sehr einsteigerfreundlich.



Jak 2: Renegade

Schluss mit lustig: Der ehemals ach so freundliche Jak wird zum gnadenlosen Rächer!

Anfangs wählt ihr zwischen zwei Levels. Im ersten Abschnitt seid ihr zu Fuß unterwegs und müsst einem Söldner im Kampf gegen gemeine Metalheads und deren Verbündete zur Seite stehen. Eure Aufgabe ist es, euren Partner gegen feindliche Angriffe zu schützen. In der Mission Strip Mine surfst ihr auf dem Hoverboard durch ein mit Fallen und Feinden gespicktes Abbaugelände. Drückt **R2**, um das Board zu aktivieren und aufzuspringen. Ihr beschleunigt, indem ihr den linken Analog-Stick nach vorne drückt.



ⓘ Am Anfang der Strip-Mine-Mission greifen euch diese Skorpione blitzschnell an.



ⓘ Während euer Partner seine Kanone auflädt, müsst ihr ihn gegen Angriffe schützen.

OPM2 Spielbare Demo

JAK 2: RENEGADE

GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	89% in OPM2 11/2003
DEMO-TYP	zwei Levels

Zwei Levels eines grandiosen Action-Jump'n'Runs, das mit genialer Grafik und toller Spielbarkeit fasziniert.



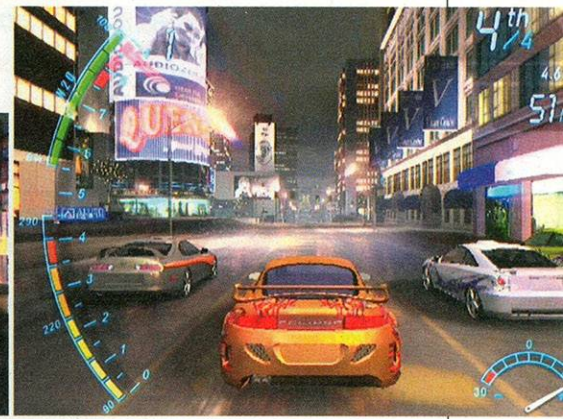
Need for Speed: Underground

Der Wahnsinn! Mit unserer Demo erlebt ihr den ultimativen Geschwindigkeitsrausch!

Unsere Demo umfasst zwei Spielmodi und zwei Strecken. Im Circuit Race fahrt ihr mit einem Mitsubishi Eclipse ein Wettrennen gegen drei Kontrahenten. Augen auf: Der Stadtkurs bietet einige Abkürzungen. Das Drag Race bringt den ultimativen Adrenalinstoß. Knapp 30 Sekunden lang heißt es: Gas geben. Konzentrieren solltet ihr euch auf euren Motor, beim Drag Race schaltet ihr nämlich manuell (Hochschalten mit **R2**). Tipp: Setzt den Nitro ein, um den dritten, vierten und fünften Gang schnell auszureizen.



Spannende Positionskämpfe zeichnen die "Underground"-Rennen aus.



Schaltet dann, wenn sich der Zeiger am Beginn des roten Bereichs befindet.

OPM2 Spielbare Demo

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	EA
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	in diesem Heft (S. 52)
DEMO-TYP	zwei Strecken

Zwei Modi, zwei Strecken – und eine Geschwindigkeit, die euch in den Sitz drückt. Dieses Spiel hängt alle ab!



FIFA Football 2004

Spitzenfußball zum Selberspielen: Schnuppert hinein in die Welt der großen Kicker-Stars!

In unserer "FIFA"-Demo dürft ihr eine fünfminütige Halbzeit lang mit Inter Mailand oder Juventus Turin kicken. An die Steuerungs-Grundlagen werdet ihr euch schnell gewöhnen haben. Richtig interessant wird's mit der Off-the-Ball-Steuerung, die viel Übung braucht: Mit **L2** könnt ihr Spieler mit dem rechten Analog-Stick eigenhändig zum Freilaufen bewegen, mit **R2** wagt ihr euch an Dribblings und Tricks. Mit etwas Übung zeigt ihr der gegnerischen Mannschaft bald, wer der Fußballgott ist.



Off-the-Ball-Control: Mit **L2** blendet ihr potenzielle Pass-Empfänger ein.



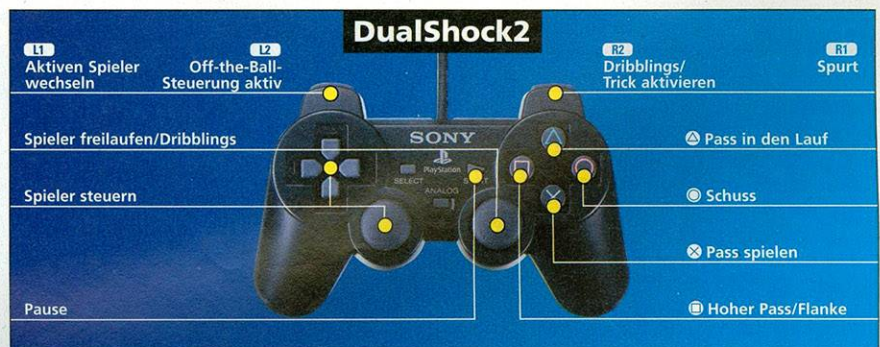
Nedved verwandelt zum 1:0 für Juve. Auch das 2004er-"FIFA" hat wieder schöne Replays.

OPM2 Spielbare Demo

FIFA FOOTBALL 2004

GENRE	Fußball
HERSTELLER	EA Sports
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	81% im OPM2 12/2003
DEMO-TYP	eine Halbzeit (5 Min.)

Spielt eine Halbzeit lang italienischen Spitzenfußball: Wählt zwischen Juventus Turin und Inter Mailand!



Pro Evolution Soccer 3

Erlebt selbst, warum "Pro Evolution Soccer 3" unsere **einzig wahre Fußball-Referenz** ist.

Deutschland, England, Italien und Spanien stehen für die erste Halbzeit eines Fünf-Minuten-Matches zur Verfügung. Bevor ihr auf-
lauft, solltet ihr euch unbedingt um Aufstel-
lung und Taktik kümmern. Auf dem Rasen
werdet ihr schnell vom realistischen Spiel-
ablauf und der durchdachten Steuerung
begeistert sein. Wichtig sind für den Anfang
Spurten (R1-Taste), Passen (X-Taste),
Flanken (O-Taste) und natürlich der Tor-
schuss (B-Taste). So sollte es nicht lange
dauern, bis ihr das erste Tor erzielt.



Den hat er sicher: Oliver Kahn hält nicht jeden Ball, aber diesen schon.



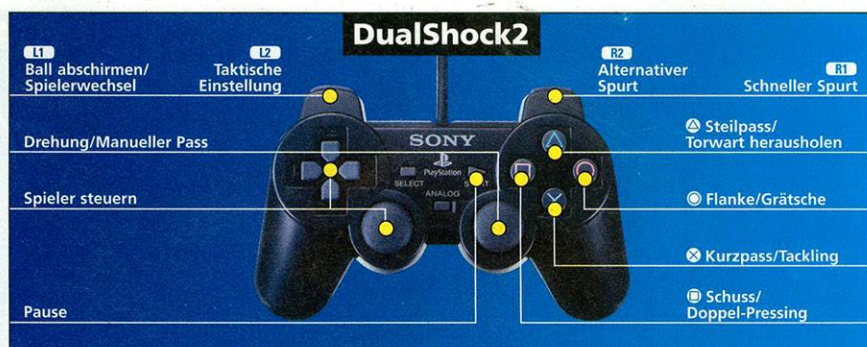
Bei einem Freistoß aus dieser Distanz solltet ihr den Schuss-Balken bis zur Hälfte aufladen.

OPM2 Spielbare Demo

PRO EVOLUTION SOCCER 3

GENRE	Fußball
HERSTELLER	Konami
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	92% in OPM2 12/2003
DEMO-TYP	eine Halb. (2,5 Min)

Per Multitap können sich sogar bis zu acht Spieler gleichzeitig an diesem Fußball-Fest beteiligen.



Maximo vs. The Army of Zin

Springt in eure Boxershorts und feiert mit uns das **Comeback des berühmtesten Videospiel-Ritters!**

In unserer Zwei-Level-Demo dürft ihr The First Strike und No Sanctuary anspielen. Zu Beginn solltet ihr euch umdrehen und die Grasbüschel abmähen. Dafür bekommt ihr wertvolle Goldmünzen, die oft auch in Pflänzchen, Baumstümpfen oder Fässern verborgen sind. Nach dem Tor findet ihr auf der linken Seite ein Fass, rechts ist eine Schatztruhe versteckt. Lauft ihr weiter den Pfad entlang, trifft ihr die ersten feindlichen Roboter, die einen unschuldigen Bürger vor euren Augen niedermetzeln...



Im neuen "Maximo" trifft der Held auf viele angriffslustige Roboter.



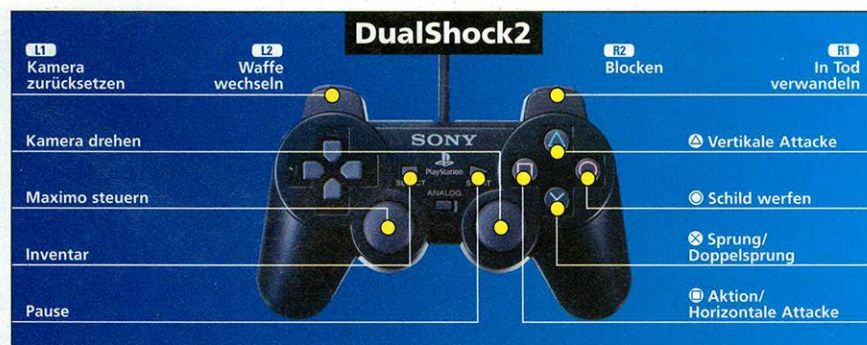
No Sanctuary: Der Showdown unserer Demo spielt sich in dieser Kirche ab.

OPM2 Spielbare Demo

MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN

GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Capcom
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	85% in OPM2 02/2003
DEMO-TYP	zwei Levels

Schlagt euch durch zwei Levels des faszinierenden Horror-Jump'n'Runs aus dem Hause Capcom.



Rogue Ops

Seht in unserer Demo selbst, was die Konkurrentin von Sam Fisher und Solid Snake so drauf hat.

Zu Beginn der OPM2-Testmission seilt ihr euch von einem Helikopter in den Vorhof des bewachten Gebäudes ab. Schleicht zum Tor und ihr werdet eine Wache sehen, die bei dem erschossenen Kollegen steht. Zieht per **○**-Taste eure Waffe und erledigt den Verbrecher mit einem Kopfschuss. Lauft nun zu dem getöteten Bösewicht und hievt ihn per **⊗** auf die Schulter, um ihn in eine dunkle Ecke zu schleppen. Stellt euch hinter den geparkten PKW und bringt an der Rückseite per **⊗**-Knopf die erste Bombe an.



📍 Rache ist süß: Bestraft den Bösewicht dafür, dass er euren Kollegen getötet hat.



📍 Von Lara abgesehen: Geschick hat ihr euch an einem Vorsprung entlang.

OPM2 **Spielbare Demo**

ROGUE OPS	
GENRE	Action
HERSTELLER	Capcom
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	78% in OPM2 3/2004
DEMO-TYP	zeitbasiert (10 min.)

Schlüpft in die Haut der attraktiven Nikola und infiltriert das bewachte Hauptquartier der Terroristen.

DualShock2

L1	Sicht ändern	L2	Kriechen	R2	Schießen	R1	Waffe ziehen
Fadenkreuz/Kamera bewegen				Karte			
Gerät/Waffe wählen				Waffe ziehen			
Nicola steuern				Aktion			
Pause				Sichtgerät aktivieren			

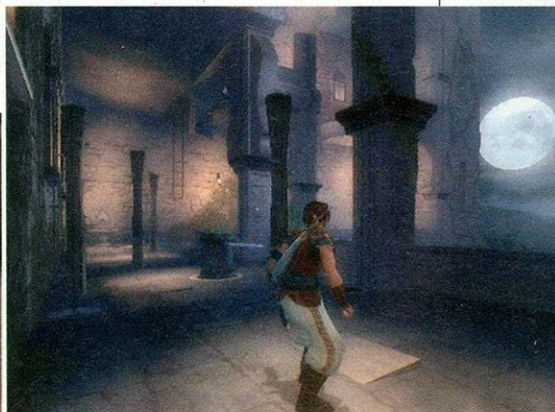
Prince of Persia: The Sands of Time

Der Prinz aus Persien ist zurück und kämpft im "Matrix"-Stil gegen böse Fakir-Zombies!

In unserer Demo findet ihr vier Ausschnitte des Videospiel-Märchens. Zuerst erklärt euch der Prinz die Steuerung. Die eben erlernte Kampfpraxis wird euch im nächsten Abschnitt das Leben retten. Hier erwarten euch nämlich Schwert schwingende Amazonen-Zombies und muskelbepackte Horror-Eunuchen. Unser Tipp für den Kampf: Wenn ihr ganz nahe am Gegner steht, drückt ab und zu die **⊗**-Taste. Dann führt der Prinz eine spektakuläre Spezialattacke aus und sticht den Unhold von hinten nieder.



📍 Erst wenn ihr die Monster mit dem Dolch der Zeit erstecht, zerfallen sie zu Staub.



📍 Auf diesem Balkon erwarten unseren orientalischen Helden tödliche Fallen.

OPM2 **Spielbare Demo**

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Ubisoft
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	86% in OPM2 12/2003
DEMO-TYP	4 Level

Gleich vier Abschnitte lassen euch tief in das fantastische Märchen eintauchen. Eine wahre Top-Demo!

DualShock2

L1	Zeit zurück-drehen	L2	Ansicht wechseln	R2	Ego-Perspektive	R1	Wände entlang laufen/Schwingen
Kameraperspektive einstellen				Dolch benutzen			
Figur lenken				Schwert wegstecken			
Pause				Springen/Klettern			
				Schwert ziehen/Kämpfen			

Ford Racing 2

Action mit butterweicher, schneller Optik: Hier erwartet euch Rennspielspaß im Doppelpack!

Zwei Autos dürft ihr in der "Ford Racing 2"-Demo Probe fahren. Mit dem Mustang GT Concept bestreitet ihr ein normales Rennen gegen fünf Konkurrenten. Wie schwer diese zu besiegen sind, hängt neben dem Schwierigkeitsgrad auch davon ab, ob ihr das Simulations-Fahrmodell benutzt.

Mit dem Offroad-Pickup F-150 FX4 geht es über eine Lavastrecke. Hier müsst ihr euch ganz schön strecken, um die zweite Runde zu erreichen: Die letzten beiden fliegen nämlich schon nach der ersten raus.



☞ Passt auf die Lavaströme auf: Sie bremsen den Vortrieb erheblich.



☞ Mit dem Mustang verfolgen wir den brandneuen Supersportwagen GT von Ford.

OPM2 Spielbare Demo

FORD RACING 2

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Empire
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	71% in OPM2 13/2003
DEMO-TYP	zwei Rennen

Probiert bei diesem klassischen Rennspiel zwei verschiedene Modi sowie Sport- und Geländewagen aus!



WRC 3

Die WRC geht in die dritte Runde! Schwingt euch ins Cockpit und erlebt die knallharte Rallye selbst.

In unserer OPM2-Demo dürft ihr ein Zeitrennen im Time-Trial-Mode bestreiten. Als Rallye-Fludern stehen euch ein Ford Focus RS und ein Citroen Xsara zur Verfügung. Habt ihr euch für einen Flitzer entschieden, wählt ihr einen Kurs. Zur Auswahl steht ein Asphalt-Abschnitt der Rallye San Remo und ein Ausflug auf eine Schotterpiste der Rallye of Turkey. Nun habt ihr fünf Minuten Zeit, euer Geschick unter Beweis zu stellen. Statistikfreaks sollten sich das Replay bei aktivierter Telemetry Data ansehen.



☞ Mit dem schicken Citroen Xsara brettet ihr über den Asphalt rund um San Remo.



☞ Der türkische Neuling unter den WRC-Strecken hat tückische Schotterpisten.

OPM2 Spielbare Demo

WRC 3

GENRE	Offroad-Rennspiel
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	86% in OPM2 01/2003
DEMO-TYP	zeitbasiert (5 Min.)

Zwei Strecken, zwei Fahrzeuge und viele Hintergrundinfos. Empfehlenswert ist auch die TV-Wiederholung.



VON DEN MACHERN VON
WARCRAFT



Goblin Commander

UNLEASH THE HORDE

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

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

Das erste Echtzeitstrategiespiel, das speziell für Konsolen entwickelt wurde

Ab April 2004 im Handel

www.goblincommander.com



PlayStation 2



Downloader > Speicherstände

Alle Geheimnisse, alle Levels: Unsere Speicherstände liefern euch den vollen Spielspaß! Einfach die Demo-DVD einlegen und schon kann es losgehen!

Der Inhalt

Downloader

Ace Combat: Distant Thunder	18
Amplitude	20
Beyond Good & Evil	21
Chaos Legion	20
Enter the Matrix	20
Findet Nemo	20
Ford Racing 2	20
Jak 2: Renegade	19
Medal of Honor: Rising Sun	20
Moto GP 3	19
Silent Hill 3	20
Soul Calibur 2	21
Splinter Cell	21
SSX 3	21
Ratchet & Clank	18
Ratchet & Clank 2	18
The Getaway	19
TimeSplitters 2	19
True Crime: Streets of LA	19

So funktioniert der Downloader

Wie kommen die Speicherstände auf eure Memory Card?

Legt die Demo-DVD in eure PS2 ein und startet die Konsole. Wechselt mit den Tasten **↓** und **ⓧ** in das Menü Downloader.

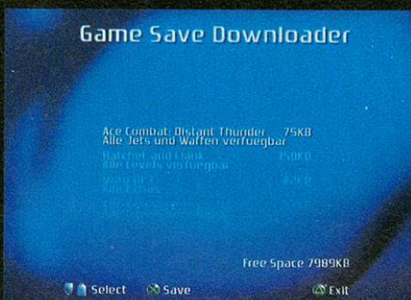
Sucht euch mit den Tasten **↑** und **↓** den gewünschten Speicherstand. Bestätigt mit der **ⓧ**-Taste und der Speicherstand wird auf eure Memory Card übertragen.

Das war's schon – einfacher geht's nicht.

Wie löscht man die Downloader-Speicherstände wieder?

Die Downloader-Speicherstände löschen ihr genau wie andere Speicherstände. Startet die PS2 ohne CD/DVD. Wechselt in den Browser und von dort zur Memory Card.

WICHTIGER HINWEIS: Unsere Speicherstände funktionieren nur mit den deutschen Vollversionen der jeweiligen Spiele. Mit den Demo-Versionen klappt es nicht.



Ratchet & Clank

ALLE LEVELS VERFÜGBAR!

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

ABSCHNITTE:

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



Ratchet & Clank 2

ALLE LEVELS VERFÜGBAR!

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

ABSCHNITTE:

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

Ace Combat: Distant Thunder

ALLE JETS UND WAFFEN VERFÜGBAR

Der Speicherstand ermöglicht, ein neues Spiel auf der Stufe "Normal" zu starten. Der Clou: Alle Kampfflugzeuge und Waffensysteme, die ihr euch normalerweise erst erspielen müsstet, stehen schon von Anfang an zur Verfügung! Ihr könnt also mit den besten Waffen durchstarten. Kopiert den Speicherstand mit dem Downloader auf eure Memory Card. Startet dann das Spiel und ladet unseren Speicherstand per "Load" aus dem Hauptmenü ein. Benutzt "File 1". Im Hauptmenü wählt ihr nun die Funktion "Continue" und schon geht es los.



ⓘ Ace Combat: Habt ihr alle Waffen, sind diese Gegner chancenlos.





📌 **Dogg Patrol!** Mit dem Speicherstand startet ihr direkt mit Snoop Dogg durch und geht auf Streife.

demo-dvd ➡ downloader



Jak 2: Renegade

WEIT FORTGESCHRITTENER SPIELSTAND



Nachdem ihr den Speicherstand auf eure Memory Card übertragen habt, startet ihr das Spiel. Benutzt die Funktion "Laden" im Hauptmenü. Hier findet ihr vier Speicherstände, die euch weit ins Spiel hinein bringen.

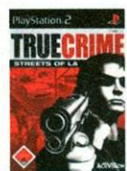
Tipp: Benutzt den Speicherstand "Game 1" und wechselt im Spiel mit der -Taste in die Optionen. Wählt hier die "Secrets" aus. Viele der Cheat-Funktionen, die ihr euch normalerweise erst erspielen müsstet, sind hier schon für euch freigeschaltet. Ihr braucht diese nur noch in diesem Menü zu aktivieren.



📌 **Jak und Daxter treiben nicht nur den Spieler in den Wahnsinn.**

True Crime: Streets of LA

ALLE LEVELS FREIGESCHALTET



Der Speicherstand gewährt euch Zugang zu allen Levels. Ihr dürft in jede Mission eintauchen. Bevor ihr durchstartet, stellt ihr die Spracheinstellung beliebig auf Englisch oder Deutsch.

SPICHERSTAND 1 PROFIL ZYM

Alle Levels, nahezu alle Aufgaben gelöst, etliche Extras freigeschaltet.

+ Spezial Mission "DOGG PATROL" mit Snoop Dogg anwählbar. Ladet das Profil ein und wechselt in die Missionsübersicht. Markiert den Kopf oben links im Screen und startet die Mission.

SPICHERSTAND 2 PROFIL HURT_M3

Rosie (Nicks Partnerin) übernimmt die Rolle. Ihr startet das Spiel völlig neu. Alle Missionen bestreitet ihr fortan mit ihr. Damit es nicht zu schwer wird, stehen euch alle Fahrzeuge, Waffen, Manöver und Kampfgriffe schon von Beginn an zur Auswahl.

Moto GP 3

ALLE EXTRAS FREIGESCHALTET



Startet das Spiel und wählt im Hauptmenü die Funktion "Speichern/Laden". Hier benutzt ihr die Funktion "Spiel Laden". Ladet das erste Profil "OPM2" ein. Bestätigt die Rückfrage mit "JA". Folgende Extras sind nun freigeschaltet:

Alle Bikes, Fahrer, Strecken, Spielmodi

Zusätzlich sind alle 100 Herausforderungen direkt anwählbar. Jede Herausforderung ist bereits auf den drei Stufen (Bronze, Silber, Gold) erfolgreich abgeschlossen worden.

Tipp: Schaltet die Herausforderungen durch und achtet auf die Optionen oben rechts im Screen. Ihr könnt dort etliche Bilder und Filmchen als Belohnung aufrufen. Die -Taste beamt euch direkt weiter. Um aus dem Bildbetrachter wieder herauszukommen, müsst ihr lediglich erneut oder betätigen.

The Getaway

ALLE LEVELS VERFÜGBAR



Wählt im Hauptmenü die Funktion "Load Game" aus. Nun habt ihr die Möglichkeit, direkt in einen der 24 Spielabschnitte einzusteigen.

Hinweis: Um durch die einzelnen Abschnitte zu wechseln, benutzt ihr die Tasten und .

Schaut aber auch mal in die Extras hinein. Hier ist der Mode Free Roaming verfügbar.

Mit diesem könnt ihr eine Spazierfahrt durch London machen.



📌 **The Getaway: Alle Levels und Extras freigespielt.**



TimeSplitters 2

NEUER LEVEL FREIGESCHALTET



Startet das Spiel und legt euch ein Profil an. Habt ihr bereits eines angelegt, muss dieses eingeladen werden. Im nächsten Menü wählt ihr die Funktion "Karten Editor" aus. Benutzt die Option "Karte Laden". Die nun aufrufbare Karte "FRD Map – Assassination & Retrieval" könnt ihr direkt spielen. **Tipp:** Beachtet die primären Einsatzziele.

Chaos Legion

ALLE LEVELS VERFÜGBAR!

PlayStation 2 Datei 1 beamt euch direkt in Ebene 13. Datei 2 ermöglicht es euch, direkt in die letzte Ebene zu springen. Hierdurch werden auch alle anderen Levels des Spiels anwählbar.



☛ Chaos Legion: Direkt durchstarten und den Endgegner das Fürchten lehren.

Ford Racing 2

WEIT FORTGESCHRITTENER SPIELSTAND

PlayStation 2 Das Spiel erkennt automatisch den Speicherstand. In der Profil-Auswahl wählt ihr das erste Profil. Bestätigt und wechselt in die Einzelrennen. Unter "Ford-Challenge" sind alle Extras bereits zugänglich. Zusätzlich sind alle Optionen und Modi unter der Option "Ford-Collection" freigespielt.



Amplitude

ALLE LEVELS VERFÜGBAR!

PlayStation 2 Startet und klickt euch in den Spielmodus "Solo" hinein. Ladet den Freq "OPS2 Unlock" ein. Alle Arenen auf der Schwierigkeitsstufe "Normal" sind damit erfolgreich absolviert.



☛ In Amplitude sind schon viele Extras für euch freigeschaltet.

Medal of Honor: Rising Sun

ALLE LEVELS VERFÜGBAR

PlayStation 2 Der ultimative Speicherstand! Startet das Spiel und ladet das Profil "OPM2". Folgende Goodies haben wir für euch freigeschaltet:

- Alle Missionen sind direkt anwählbar.
- Unter den Optionen/Bonus sind alle Cheats aktivierbar.
- Alle 30 (!) Charaktere in den Multiplayer-Optionen sind anwählbar.
- Alle 20 Charaktere für den Online-Mode sind anwählbar.
- Alle zehn möglichen Orden sind gutgeschrieben.
- Unter den Special Features sind alle historischen Filme, Briefe von zu Hause, Interviews mit Veteranen und Storyboards anwählbar.

Findet Nemo

ALLE LEVELS VERFÜGBAR

PlayStation 2 Gespielt sind pro Abschnitt 0%. Somit könnt ihr euer eigenes Können unter Beweis stellen. Startet das Spiel und wählt Deutsch als Sprache. Nach dem Ladevorgang gelangt ihr ins Startmenü. Benutzt hier die Funktion "Spiel Laden". Wählt nun den Speicherstand "Spiel 1". Ladet ihn ein. Folgende Levels sind direkt anwählbar: Schulweg, Ausflug, Abgrund, Maskenjagd, Fang Dorie, Minenfeld, Im U-Boot, Versteckspiel, Maskensuche, See-teufeljagd, Wannahockaloogiebergs, Quallenrennen, Training mit Kahn, Ostaustralischer Strom, Plan, Waljagd, Abwasserkanal, Flucht aus dem Fischnetz.



Enter the Matrix

ALLES FREIGESCHALTET

PlayStation 2 Das Hacking ist komplett erledigt und für beide Charaktere stehen die geheimen Trainingsmissionen zur Verfügung. Startet das Spiel und ladet unseren Speicherstand mit der Funktion "LADEN". Sucht euch dann euren gewünschten Charakter aus und bestätigt. Im Folgemenü findet ihr die Levelauswahl. Hier könnt ihr überall im Spiel einsteigen.

☛ Enter the Matrix: Sogar die geheimen Trainingsareale sind anwählbar.

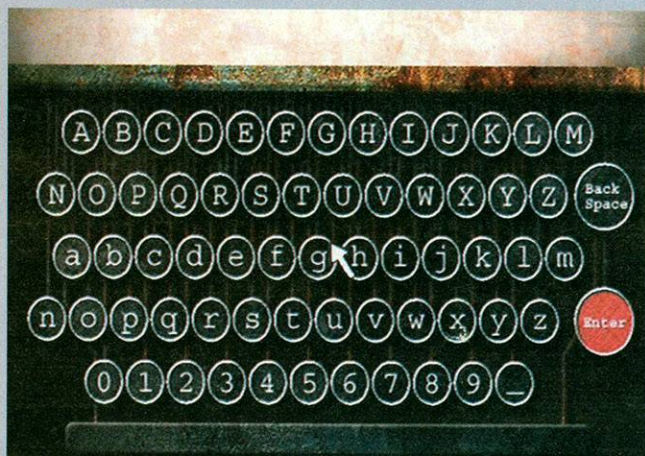


Silent Hill 3

BONUS FREIGESCHALTET

PlayStation 2 Das Spiel ist einmal komplett absolviert. Folgende Optionen sind nun anwählbar geworden: **NEUES SPIEL EXTRA, EXTRA-KOSTÜM.** Alles über diese beiden Funktionen lest ihr im Tipps-Teil dieser Ausgabe.

☛ Welche Passwörter ihr für die coolen Kostüme benötigt, haben wir in unserem Tipps-Teil aufgeführt.





📌 Beyond Good & Evil: Riesengroßes Spiel – mit dem Speicherstand springt ihr im Geschehen weit nach vorne.

Beyond Good & Evil

Weit fortgeschrittener Spielstand



Startet und wählt im Hauptmenü die Option "Laden" aus (benutzt den linken Analog-Stick). Damit erhaltet ihr Zugriff auf folgende Abschnitte: **Vorax Höhle, Ming-Tzus Geschäft, Kontrollraum, Nordflügel, Pey' J's Werkstatt**



📌 Egal ob ihr in Vorax Höhle oder mal eben schnell in den Nordflügel reinschnuppern wollt – mit dem Speicherstand ist das kein Problem.

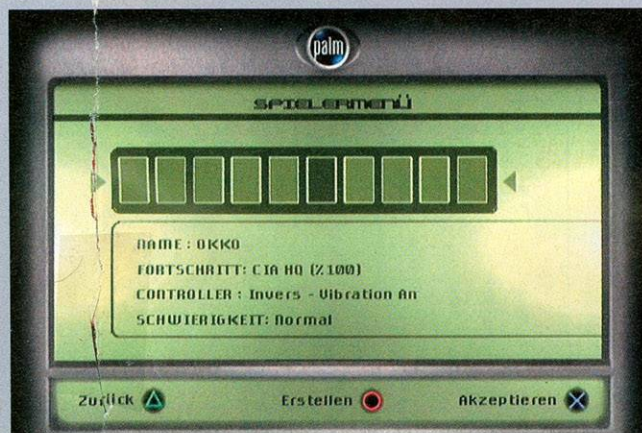
Splinter Cell

ALLES FREIGESCHALTET



Der Speicherstand ermöglicht euch Zugang zu allen Levels. Das Spiel ist auf Stufe "Normal" komplett durchgespielt. Ihr könnt nun in jede Mission eintauchen. Bevor ihr durchstartet, stellt ihr die Spracheinstellung auf Deutsch. Nach dem Vorspann benutzt ihr die Funktion "Spiel Starten". Die Memory Card wird abgefragt. Ihr gelangt ins Spielermenü. Hier stehen euch zehn Speicherstände mit unterschiedlichen Fortschritts-Graden zur Auswahl. An der Prozentanzeige seht ihr, wie weit das Spiel absolviert worden ist. Beispielsweise ist der sechste Speicherstand von links mit 100% absolviert. Nach dem Bestätigen wird der Speicherstand eingeladen. Im Folgemenü könnt ihr auf der rechten Seite mit der Option "Level" überall im Spiel starten.

📌 Allen Agenten steht das gesamte Spiel offen. Ladet unseren Speicherstand und startet durch – überall!



demo-dvd ⇨ downloader



Soul Calibur 2

ALLES FREIGESCHALTET



Der ultimative Speicherstand! Er wird automatisch vom Spiel erkannt und eingeladen. Im Einzelnen erhaltet ihr Folgendes:

Alle Charaktere, alle Kostüme, alle Waffen, alle Extras sind freigeschaltet, der komplette Waffenmeister-Modus (benutzt das Profil "OPM2"). Alle Bonus-Modi sind freigeschaltet. Das gesamte Museum ist freigeschaltet, alle Waffen und Extras sind gekauft, alle Videos sind freigeschaltet.

Alles ist freigeschaltet und zusätzlich spendieren wir noch 99 999 900 EP sowie 99 999 900 Goldstücke. Es ist kein Kampf geführt, kein Highscore eingetragen usw. Ihr könnt den Speicherstand also mit euren eigenen Leistungen veredeln.



📌 Soul Calibur 2: Alles freigespielt – wer will sich schon wochenlang Arbeit machen?

SSX 3

ALLE LEVELS FÜR ZOE VERFÜGBAR



Startet und wechselt mit Hilfe der ⬅-Taste in die Optionen. Wählt dort die Funktion "Speichern/Laden". Benutzt den Speicherstand "wrttt". Mit der Taste ⬆ gelangt ihr zurück. Startet ein Einzelspiel und wählt Zoe als Charakter aus. Mit diesen Fahrwerten kann sie sich sehen lassen. Neben ihren Fähigkeiten stehen auch alle ihre Ausrüstungsgegenstände bereit.

📌 Zoes Level kann sich sehen lassen.



📌 Die Geschichte der Sammlung komplett abrufbar.



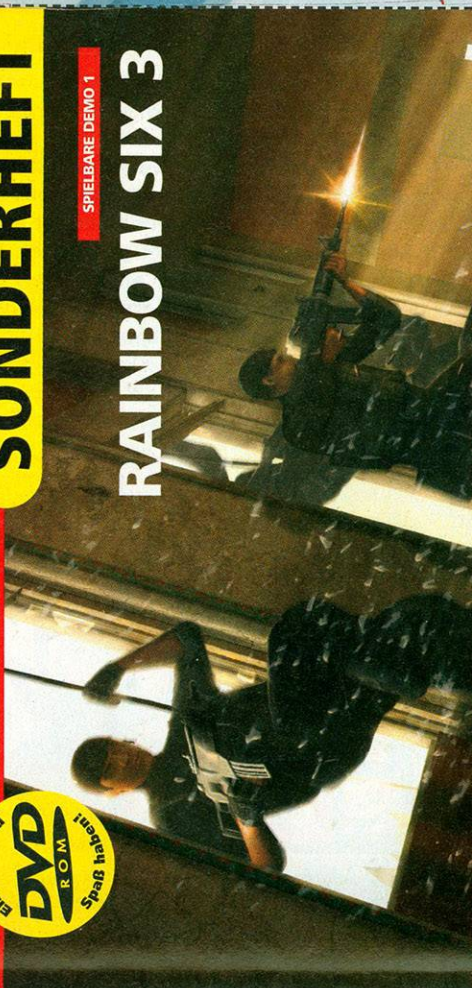
PlayStation®2



SONDERHEFT

SPIELBARE DEMO 1

RAINBOW SIX 3



SPIELBARE DEMO 6



Jak 2: Renegade

SPIELBARE DEMO 5



Ford Racing 2

SPIELBARE DEMO 4



FIFA Football 2004

SPIELBARE DEMO 3



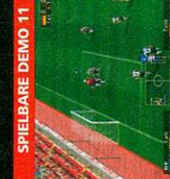
Deutschland sucht den Superstar

SPIELBARE DEMO 2



Castlevania

SPIELBARE DEMO 11



Pro Evolution Soccer 3

SPIELBARE DEMO 10



Prince of Persia: The Sands of Time

SPIELBARE DEMO 9



Need for Speed: Underground

SPIELBARE DEMO 8



Maximo vs. The Army of Zin

SPIELBARE DEMO 13



Rogue Ops

Die PlayStation2 Demo-DVD

- Exklusiv im OPM2: 13 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 66. Einfach das Cover ausschneiden, falten und einlegen, so archiviert ihr eure OPM2-Demos bequem und übersichtlich.

PlayStation®2

OPM2-Sonderheft 7 Demo-DVD

RAINBOW SIX 3

Linker Analog-Stick: Laufen
Steuerkreuz: Zur Seite lehnen, Tür langsam öffnen/schließen
Rechter Analog-Stick: Blickrichtung, Zielen
Nacht- oder Thermosicht
Zulu Befehl

Action
Team Stellung Halten
Pause
Waffe wechseln
Sprachbefehl
Schießen
Nachladen

JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS

Linker Analog-Stick: Niedriger Schlag/Bremse
Steuerkreuz: Waffeln wechseln/Bond-Gespür, Steuerkreuz: Figur/Motorrad lenken
Rechter Analog-Stick: Schießen
Kamera Justieren
Hoher Schlag/Action
Handbremse
Waffe aufheben/Gas

Pause
Niedriger Schlag/Bremse
Manuell anvisieren
Gegner anvisieren
Schießen
Waffe abfeuern
Waffe wechseln

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Linker Analog-Stick: Fahrzeug lenken
Steuerkreuz: Fahrzeug lenken
Kamera wechseln
Nach hinten blicken
Beschleunigen
Bremse/Rückwärts fahren

Pause
Nitro-Boost aktivieren
Runterschalten
Handbremse
Hochschalten

FIFA FOOTBALL 2004

Linker Analog-Stick/Steuerkreuz: Spieler steuern
Rechter Analog-Stick: Spieler freilaufen/Dribblings
Pass in den Lauf
Schuss
Pass spielen
Hoher Pass/Flanke

Pause
Aktiven Spieler wechseln
Off-the-Ball-Steuerung
aktiv
Spurt
Dribblings/Trick
aktivieren

MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN

Linker Analog-Stick: Maximo steuern
Rechter Analog-Stick: Kamera drehen
Vertikale Attacke
Schild werfen
Sprung/Doppelsprung

Aktion/Horizontale
Attacke
Pause
Inventar
Kamera zurücksetzen
Waffe wechseln
In Tod verwandeln
Blocken

JAK 2: RENEGADE

Linker Analog-Stick/Steuerkreuz: Laufen/Hoverboard steuern
Rechter Analog-Stick: Kamera rotieren
Zwischensequenz
abbrechen
Kick/Grind
Springen
Schlag/Grind
Menü
Pause

Pumpgun/Drehung
oder Flip
In Dark Jak verwandeln
Ducken und Roller/Trick
Hoverboard aus- und einpacken



FORD RACING 2

Linker Analog-Stick/Steuerkreuz: Auto lenken
Rechter Analog-Stick: Gas geben/Bremsen
Perspektive wechseln
Gas geben
Bremsen

Pause
Umschalten
Runterschalten
Handbremse
Hochschalten

CASTLEVANIA

Linker Analog-Stick/Steuerkreuz: Figur steuern, Steuerkreuz: Item-Menü
Rechter Analog-Stick: Item-Menü
Sekundäre Peitschen-Attacke
Magische Sterne

Springen
Primäre Peitschen-Attacke
Pause
Reset
Zauber-Menü aufrufen
Blocken

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Linker Analog-Stick/Steuerkreuz: Figur lenken
Rechter Analog-Stick: Kameraperspektive einstellen
Gerät/Waffe wählen
Schwert wegstecken
Springen/Klettern

Pause
Schwert ziehen/Kämpfen
Pause
Zeit zurückdrehen
Ansicht wechseln
Wände entlang laufen/Schwingen
Ego-Perspektive

ROGUE OPS

Linker Analog-Stick: Nicola steuern
Steuerkreuz: Gerät/Waffe wählen
Rechter Analog-Stick: Fadenkreuz/Kamera bewegen
Karte
Waffe ziehen

Aktion
Sichtgerät aktivieren
Pause
Sicht ändern
Kriechen
Waffe ziehen
Schießen

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Linker Analog-Stick/Steuerkreuz: Spieler steuern
Rechter Analog-Stick: Drehung/Manueller Pass
Stellpass/Forward
herausziehen
Flanke/Grätsche
Kurzpass/Tackling

Schuss/Doppel-Pressing
Pause
Ball abschirmen/Spielerwechsel
Taktische Einstellung
Schneller Spurt
Alternativer Spurt

DEUTSCHLAND SUCHT DEN SUPERSTAR

Steuerkreuz: Menü-Navigation
Symbol im Spiel
Symbol im Spiel
Pause

Symbol im Spiel
Pause

WRC 3

Linker Analog-Stick/Steuerkreuz: Wagen steuern
Rechter Analog-Stick: Beschleunigen/Bremsen
Perspektive wechseln
Handbremse

Beschleunigen
Bremsen
Pause
Runterschalten
Hochschalten
Handbremse

Eure Meinung ist gefragt!

Mitmachen und tolle Preise gewinnen! Sagt uns eure Meinung zum PlayStation2-Sonderheft und helft uns damit, das Heft noch besser zu machen.

So funktioniert's:

Einfach den Fragebogen ausfüllen und bis **26.05.2004** schicken an:

CyPress GmbH
PlayStation2-Sonderheft – Umfrage
Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg
oder per Fax an:
0931/406 91-15

Wichtiger Hinweis zum Datenschutz:

Alle Angaben werden streng vertraulich behandelt. Die Ergebnisse dieser Umfrage werden ausschließlich als statistische Größen (Durchschnitte, Summen usw.) dargestellt. Das bedeutet: Niemand kann aus den Ergebnissen erkennen, welche Person welche Antworten gegeben hat.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter und Angehörige von CyPress dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden.



HAUPTPREIS:

Die PlayStation2-Spielkonsole von Sony in der neuen, limitierten Aqua Blue Edition. Dazu drei PlayStation2-Spiele nach Wahl.

2. BIS 5. PREIS:

Je ein PlayStation2-Spiel nach Wahl.



PLAYSTATION2-SONDERHEFT – LESERUMFRAGE

Du hast eine Sonderausgabe von PlayStation2 – Das offizielle Magazin gekauft. Bist du Abonnent von PlayStation2 - Das offizielle Magazin?

☐ ja ☐ nein

Falls nein: Kennst du PlayStation2 – Das offizielle Magazin?

☐ ja ☐ nein

Falls ja: Wie viele Ausgaben von PlayStation2 – Das offizielle Magazin hast du im letzten Halbjahr gekauft?

☐ kein Heft ☐ ein Heft ☐ zwei Hefte
☐ drei Hefte ☐ vier Hefte ☐ alle sechs Hefte

Wo hast du das PlayStation2-Sonderheft gekauft?

☐ Bahnhofs-Zeitschriftenhandel ☐ Zeitschriftenkiosk
☐ Tankstelle ☐ Elektrofachmarkt/-handel
☐ Super-/Verbrauchermarkt ☐ Woanders

Das PlayStation2-Sonderheft erscheint dreimal im Jahr. Wie viele der in 2003 erschienenen Hefte hast du gekauft?

☐ ein Heft ☐ zwei Hefte ☐ alle drei Hefte

Wie lange liest du im Schnitt im PlayStation2-Sonderheft?

ca. _____ Stunden _____ Minuten

Wie oft nimmst du eine Ausgabe vom PlayStation2-Sonderheft in die Hand, bis du sie als "endgültig ausgelesen" bezeichnen würdest?

ca. _____ Mal

Wie viele Personen außer dir lesen dein Exemplar?

ca. _____ weitere Leser

Wie beurteilst du folgende Punkte im PlayStation2-Sonderheft?

Verwende bitte Noten von 1 (= gefällt mir sehr gut) bis 6 (= gefällt mir überhaupt nicht). Wie beurteilst du ...

	1	2	3	4	5	6
die Kompetenz der Redaktion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
die Objektivität	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
den Informationsgehalt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
die Aktualität	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
die Übersichtlichkeit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
die Optik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
die Praxisnähe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
das Preis-Leistungsverhältnis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
den Inhalt der Demo-DVD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
die Erläuterung zur Demo-DVD im Heft	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation2-Sonderheft	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
insgesamt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Welche Hauptthemen wünschst du dir für kommende PlayStation2-Sonderhefte?

- ☐ Die besten Spiele aus jedem Genre
☐ Die besten Tipps & Tricks auf 150 Seiten
☐ Alles über Spiele zu Filmen
☐ Alles über Rennspiele auf der PS2
☐ Alles über Fußballspiele auf der PS2
☐ Alles über Horrorspiele auf der PS2

Sonstiges:

Wie viel ist dir ein PlayStation2-Sonderheft mit Demo-DVD wert?

☐ 7 bis 8 Euro ☐ 9 bis 10 Euro
☐ 11 bis 12 Euro

Welche anderen Spiele-Zeitschriften liest du regelmäßig?

☐ PlayStation2 – Das offizielle Magazin
☐ play THE PLAYSTATION ☐ PSI 2
☐ Videogames Aktuell ☐ PC Action
☐ Computer Bild Spiele ☐ GEE
☐ Bravo Screen Fun ☐ games TM
☐ Offizielles Xbox-Magazin ☐ Maniac
☐ GamePro mit DVD ☐ PC Games
☐ GamePro ohne DVD ☐ Game Star
☐ Play Zone

Was trifft auf dich zu? Bist du ...

in Ausbildung, und zwar: ☐ Berufsausbildung ☐ Schüler ☐ Student
berufstätig, und zwar: ☐ Arbeiter/Angestellter ☐ Beamter ☐ Selbständiger

☐ zurzeit nicht/nicht mehr berufstätig

Für Schüler: Höhe des monatlichen Taschengeldes _____

Für alle anderen: Höhe des monatl. Nettoeinkommens:

☐ bis 375 Euro ☐ 1501 bis 2000 Euro
☐ 376 bis 750 Euro ☐ 2001 Euro u. mehr
☐ 751 bis 1500 Euro

Welchen höchsten Schulabschluss hast du bzw. strebst du an?

☐ Hauptschule ☐ Abitur
☐ Mittlere Reife ☐ Studium

Vielen Dank für deine Mitarbeit und viel Glück bei der Verlosung!

Adresse

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Telefon

E-Mail

Geschlecht: ☐ männlich ☐ weiblich

Ich bin damit einverstanden, dass meine Daten gespeichert und für interessante Aktionen an Dritte weitergegeben werden. (bitte mit Unterschrift bestätigen, gegebenenfalls streichen)

Datum

Unterschrift

Sendet oder faxt den Fragebogen bitte bis 26.05.2004 an:

CyPress GmbH
PlayStation2-Sonderheft-Umfrage
Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg
Fax: 0931 406 91-15

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter und Angehörige von CyPress dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden.



DIE NEUE SENSATION AM PC & KONSOLENMARKT



www.newline-entertainment.de

James-Bond-Gewinnspiel

Macht mit: In Zusammenarbeit mit EA Games verlosen wir fantastische Bond-Gimmicks, die ihr garantiert für kein Geld der Welt kaufen könnt!

Mit dem Actionspiel "James Bond 007: Alles oder Nichts" (Test ab Seite 40) hat EA Games einen der Frühjahrs-Volltreffer gelandet.

Der Weltmarktführer hat nicht nur viel Geld in die Spiel-Entwicklung gesteckt, sondern auch einige coole Bond-Gimmicks produziert, die ihr hier gewinnen könnt!

HAUPTPREIS:

Bond-Premium-Package

Inhalt: Mini-Agenten-Digicam, Mini-Sprachrekorder, Karabiner-Multifunktionseinheit, Notfall-Ladegerät fürs Handy, Bond-Kalender, Bond-Poster und der PS2-Hit "James Bond: Alles oder Nichts".

2. – 5. PREIS:

Bond-Fan-Package

Inhalt: Mini-Sprachrekorder, Karabiner-Multifunktionseinheit, Notfall-Ladegerät fürs Handy, Bond-Kalender, Bond-Poster und der PS2-Hit "James Bond: Alles oder Nichts".

Um einen dieser superstarken Preise zu gewinnen, müsst ihr folgende Frage beantworten:


Wie lautet der Vorname des Supermodels, das im neuesten Bond-Game eine Rolle spielt?

- NAOMI ■ CLAUDIA
- HEIDI

Schreibt die Lösung auf eine Postkarte und schickt diese an:

CyPress GmbH
PlayStation2-Sonderheft
Bond-Gewinnspiel
Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

Teilnahme auch per SMS möglich!

 **LÖSUNGSWORT**
per SMS an 82098

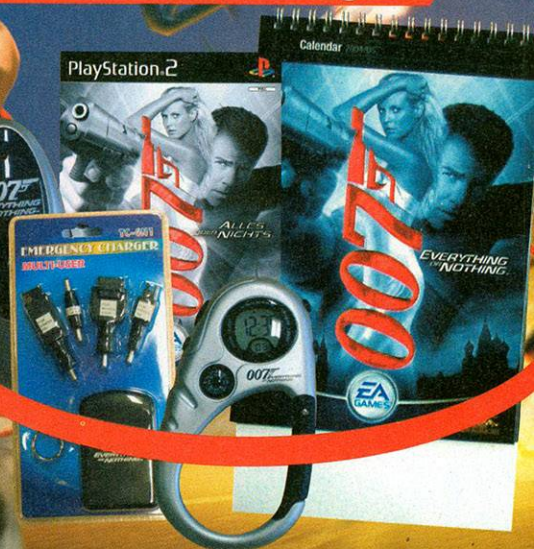
max. 0,49 €/SMS, Anteil Vodafone-D2 0,12 €/SMS

Einsendeschluss ist der 3. Juni 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von CyPress und Electronic Arts dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

Bond-Premium-Package



Bond-Fan-Package



Challenge Everything

Tophits zum halben Preis

Wer PS2-Spiele nicht sofort nach Erscheinen kauft, kann Bares sparen! Viele Tophits gibt's schon zum halben Preis – wir stellen die besten Platinum-Spiele vor!

Mal ehrlich: 60 Euro für ein neues PS2-Spiel sind viel Geld. Zu oft ist der Geldbeutel leer, lange bevor ihr alle Spielehits zu Hause habt. Doch das Ganze hat auch eine positive Seite: Wartet man einige Monate, gibt es viele Spiele bereits zum halben Preis – sie erscheinen dann in der Platinum-Reihe. "Topsiele für 30 Euro" ist hier das Motto – dank strenger Sony-Richtlinien werden nur Chartstürmer mit dem silbernen Platinum-Rahmen geadelt.

Wie lange man warten muss, bis ein Spiel als Platinum-Edition "zweitvermark-

tet" wird, ist unterschiedlich. In der Regel dauert es zehn bis zwölf Monate, bis man "Splinter Cell", "Final Fantasy" & Co. zum halben Preis ergattern kann.

Damit ihr euch im inzwischen großen Angebot der Platinum-Hits zurechtfindet, haben wir 16 aktuelle 30-Euro-Titel ausgewählt und präsentieren sie euch in kompakter Form. Übrigens: In unserer großen Testübersicht (ab S. 70) findet ihr alle bisher erhältlichen Platinum-Spiele.

➔ **THOMAS SZEDLAK**

DREI REGELN FÜR PLATINUM-SPIELE

1. Nur ein gutes Spiel kann "Platinum" werden.
2. Nur ein erfolgreiches Spiel kann "Platinum" werden.
3. Wenn ein Spiel zu "Platinum" geworden ist, kostet es nur noch 30 Euro.



Inhalt

Platinum-Spiele

Der Herr der Ringe:	
Die zwei Türme	28
FIFA Football 2003	28
Final Fantasy X	28
Gran Turismo Concept 2002	
Tokyo-Geneva	29
GTA 3	27
Jak & Daxter	31
James Bond: Nightfire	30
Medal of Honor: Frontline	30
Mortal Kombat:	
Deadly Alliance	30
Pro Evolution Soccer 2	31
SOCOM: U.S. Navy Seals	31
Splinter Cell	29
Tekken 4	32
The Getaway	32
Tony Hawk's Pro Skater 4	32
WRC 2 Extreme	29



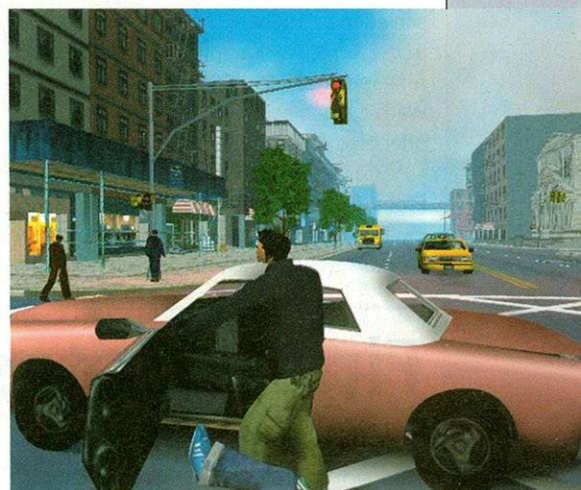
GTA 3

Den Programmierern von Rockstar North gelang mit "GTA 3" ein richtiger Überraschungshit. Kein Spiel zuvor gönnte dem Action-Fan eine derartige Bewegungsfreiheit. Als Nachwuchs-Gangster erarbeitet ihr euch die Gunst eures Paten, indem ihr eine riesige Großstadt aufmischt.

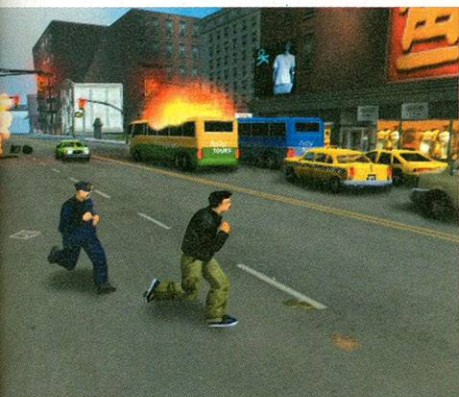
Das Geniale daran: Nahezu jedes Objekt ist interaktiv! Ihr könnt Autos knacken, Fußgänger ausrauben oder mit einem bewaffneten Polizeiboot durch das Hafengelände schippern. Dementsprechend interessant

gestalten sich eure Aufträge. Ihr schrottet die Wagen eurer Feinde, eliminiert überge-laufene Gangster oder absolviert ominöse Botengänge für euren Boss. Alternativ könnt ihr euch euren Lebensunterhalt auch mit ehrlicher Arbeit verdienen. Ihr fahrt Taxi, beteiligt euch mit einem Polizeiwagen an Bürgerwehr-Einsätzen oder löscht Brände. Das alles ereignet sich vor einer faszinierenden Großstadt-Kulisse. Es gibt dichten Verkehr, Fußgänger und zahlreiche Geschäfte – wie man sich eben eine Großstadt so vorstellt. Zusammen mit einem abwechslungsreichen Radioprogramm fehlt es diesem Action-Titel an fast nichts!

➔ **MH**



➔ Raus hier! Braucht ihr einen Wagen, sucht ihr nicht lange, sondern nehmt euch einen.



➔ Während im Hintergrund die Fahrzeuge explodieren, flüchtet ihr vor der Polizei.

PS2 Platinum-Test

GTA 3		Action	Alter: ab 18	
HERSTELLER: Take 2	ENTWICKLER: Rockstar North			ca. 30 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, mehrsprachig		STEUERUNG: 9/10		SPIELSPASS
POSITIV	NEGATIV	UMFANG: 10/10	91	
👉 Lebendige Großstadt	👉 Teilweise schwer	GRAFIK: 9/10		
👉 Super Soundkulisse	👉 Ungenaueres Zielsystem			
👉 Abwechslungsreiche u. vielseitige Missionen	👉 Kleinere Grafikfehler und Pop-ups	SOUND: 10/10	PROZENT	
Grandioses Gangsterspiel vor überwältigender Grafikkulisse.				



ⓘ Grafisch ein Sonntagsschuss, spielerisch aber nur UI-Cup-tauglich: FIFA Football 2003.

Bei "FIFA Football 2003" krepelte EA Sports Spielmechanik und Grafik-Engine komplett um. Die Operation am kränkelnden Patienten gelang aber nur halb: In der Offensive spielt sich dank besserer Ballphysik und schlauerer Mitspieler nun viel eher wie richtiges Fußball. Torszenen gibt es immer noch im Minutentakt, doch fallen sie

FIFA Football 2003

nun abwechslungsreicher aus. Der Free-style-Modus und ein neues Eckball-/Freistoßsystem verstärken die Angriffsfreude.

Doch wehe, wenn ein Ball verloren geht: In der Abwehr braucht es viel Übung, um eine Partie auch nur halbwegs frustfrei über die Bühne zu bringen. Eure Verteidiger stehen selten richtig zum Mann. Außerdem rennen sie gerne in die falsche Richtung und auch das Umschaltssystem funktioniert nur bedingt. Mit taktischen Mitteln könnt ihr diesem Lapsus nicht entgegenwirken, denn das Strategiemenu präsentiert sich seit Jahren unverändert mager. Fett dagegen wie immer die Präsentation: Schicke Grafik und viel TV-Atmosphäre sorgen zumindest optisch für gute Fußball-Stimmung. ➔ MG

PS2 Testergebnis	
FIFA FOOTBALL 2003	
GENRE	Sport
HERSTELLER	EA Sports
ENTWICKLER	EA Sports
ALTER	frei
PREIS	ca. 30 Euro
STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS 80
UMFANG: 8/10	
GRAFIK: 9/10	
SOUND: 9/10	
Dicke Lizenz, tolle Atmosphäre, aber viele spielerische Stolperer.	

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

In diesem Action-Gemetzel mit RPG-Einschlag steuert ihr einen der drei Fantasy-Recken Aragorn, Legolas und Gimli durch die Wälder und Sümpfe von Mittelerde. Das Spiel vereint die Handlungen der ersten beiden Filme "Die Gefährten" und "Die zwei Türme". Beim Kampf gegen Wargen, Orks und Uruk Hai macht ihr Gebrauch von verschiedenen Hieben, Tritten, Fernangriffen und Blocks. Im Kampf sammelt ihr Erfahrungspunkte, die ihr gegen eine stärkere Waffe, einen widerstandsfähigeren Schild oder eine neue Kombo-Attacke tauscht.

Größtes Manko ist die kurze Spielzeit. Profis "verschlingen" das Spiel in ein bis zwei Tagen. Ebenfalls nervig ist das unfaire Gegnerverhalten. Zwölf optisch tadellose

Levels, drei spielbare Charaktere, viele freischaltbare Boni und drei Schwierigkeitsgrade machen diese kleinen Macken aber wieder wett. ➔ CG



ⓘ Aragorn, Legolas und Gimli stellen sich gegen das Bündnis der zwei Türme.

PS2 Testergebnis	
DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME	
GENRE	Action
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Stormfront
ALTER	ab 12
PREIS	ca. 30 Euro
STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS 83
UMFANG: 7/10	
GRAFIK: 9/10	
SOUND: 9/10	
Hervorragend inszenierte Bombast-Action mit Lizenz-Bonus.	

Final Fantasy X



Wer die "Final Fantasy"-Vorgänger kennt, wird sich auch im 10. Teil sofort heimisch fühlen. Vor allem das Kampfsystem baut auf alten Stärken auf und erweitert diese de-



ⓘ Die hübsche Yuna lernt langsam, ihre magischen Fähigkeiten wirkungsvoll einzusetzen.

zent. So fehlt jetzt der Action-Time-Battle und ihr habt beliebig lange Zeit für eure Runde. Auch neu: Ihr könnt die Teammitglieder jederzeit auswechseln. Das ausgetauschte Partymitglied springt aus dem Bildschirm und wird durch den neuen Streiter ersetzt. Das ist besonders sinnvoll, wenn ihr angeschlagene Helden aus der Schusslinie bringen müsst.

Die "Final Fantasy"-Serie entwickelt sich im zehnten Teil weiter in Richtung interaktiver Kinofilm. Ihr könnt euch kaum mehr verlaufen und werdet von einer bombastisch gerenderten Zwischensequenz zur nächsten geführt. Doch die Kämpfe dazwischen bleiben ebenso spannend wie die Hintergrundgeschichte interessant. ➔ TS

PS2 Testergebnis	
FINAL FANTASY X	
GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Squaresoft
ENTWICKLER	Squaresoft
ALTER	ab 12
PREIS	ca. 30 Euro
STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS 88
UMFANG: 9/10	
GRAFIK: 10/10	
SOUND: 10/10	
Der Rollenspiel-Megahit zum Platinum-Preis. Zugreifen!	

WRC 2 Extreme

Mit großem Entwicklungsbudget wollte Sony "WRC 2 Extreme" zur Rallye-Referenz machen. Ziel verfehlt: Dabei gibt es zunächst wenig zu meckern. Von den schön modellierten Boliden bis hin zu den fetten 800 WP-Kilometern wurde die WRC-Lizenz perfekt ausgenutzt. Sitzt man aber hinter'm Steuer, ist es mit der Herrlichkeit vorbei. Die Fahrphysik ist okay, doch haben es die Entwickler versäumt, ihrem Baby eine analoge Steuerung zu spendieren. Selbst bei nur kleinen Lenkbewegungen schlagen die Räder voll aus und die Autos voll ein. Und zwar in die nächste Mauer oder Leitplanke. Dort werdet ihr dann entweder Zeuge der miesen Unfallphysik, oder ihr bleibt einfach an der Planke hängen.

➔ MG

PS2 Testergebnis	
WRC 2 EXTREME	
GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Evolution Studios
ALTER	frei
PREIS	ca. 30 Euro
STEUERUNG: 6/10	SPIELSPASS
UMFANG: 9/10	81
GRAFIK: 9/10	
SOUND: 7/10	
Stilvoll präsentiert, aber mit spiel- rischen Schwächen.	



ⓘ Eingeschränkte Sicht: Die Cockpitperspektive ist etwas für hart gesottene Rallye-Freaks.

Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva

Nach "Gran Turismo 3" ist auch das Update "GT Concept 2002 Tokyo-Geneva" als Platinum-Version erschienen. "Update" deswegen, weil es sich nicht um einen voll-



ⓘ Dieser puristische Suzuki-Roadster ist das einzige offene Cabrio im Spiel.

wertigen Nachfolger zu "GT 3", sondern um eine abgespeckte Version mit nur fünf Strecken handelt, wobei der Gran-Turismo-Modus fehlt. Dafür stehen insgesamt 95 brandaktuelle Neuwagen und futuristische Konzeptautos in der virtuellen Garage.

Durch herausragende Leistungen bei Lizenzprüfungen schaltet ihr 20 neue Wagen frei. Mit dem Führerschein in der Tasche tretet ihr im Einzelrennen-Modus gegen fünf Rivalen an. Zweispieler-Rennen bei geteiltem Bildschirm sind auch möglich.

Grafik, Steuerung und Sound betreffend ist "GT Concept" der absolute Hit. Allerdings ist es wegen des fehlenden Gran-Turismo-Modus und der wenigen Strecken recht schnell durchgespielt.

➔ CG

PS2 Testergebnis	
GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA	
GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Polyphony Digital
ALTER	frei
PREIS	ca. 30 Euro
STEUERUNG: 10/10	SPIELSPASS
UMFANG: 6/10	84
GRAFIK: 10/10	
SOUND: 10/10	
Hochkarätiges aber kurzes Update von "GT 3". Für den Preis O.K.!	

Splinter Cell



In der Rolle von Top-Agent Sam Fisher macht ihr euch auf, georgischen Terroristen ihre Grenzen aufzuzeigen und den Weltfrieden zu sichern. Oberste Priorität in den zehn abwechslungs- und umfangreichen Missionen sollte dabei stets eine unauffällige Vorge-

ⓘ Klettermaxe: Sam Fisher hangelt sich an einem Stahlträger entlang.

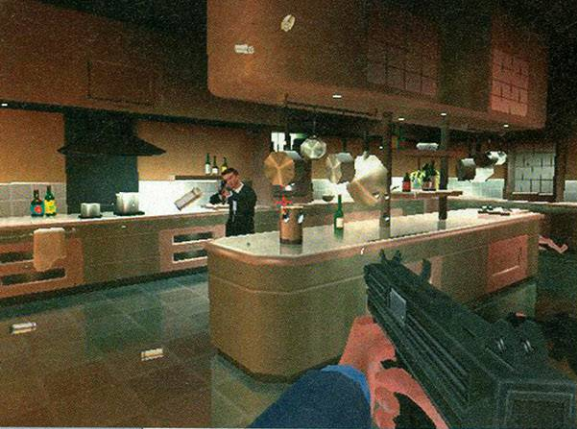


weise haben. Es ist immer besser, mit Sam unbemerkt durch die Schatten zu schleichen, als sich blindlings in Feuergefechte zu stürzen. Da ihr unter anderem hangeln, schleichen, klettern und euch abseilen könnt, habt ihr innerhalb der Einsätze einen großen Handlungsfreiraum und könnt die vorgegebenen Ziele auf ganz unterschiedliche Art und Weise erreichen. Erleichtert wird der stellenweise recht schwierige Agentenjob durch coole Utensilien wie Nachtsichtgerät und Lasermikrofon.

Technisch überzeugt "Splinter Cell" mit einer, bis auf ein leichtes Ruckeln sehr guten Grafik und toller Soundkulisse. Wer bisher zögerte, muss sich den Titel zum Schnäppchenpreis unbedingt holen.

➔ FK

PS2 Testergebnis	
SPLINTER CELL	
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft Shanghai
ALTER	ab 16
PREIS	ca. 30 Euro
STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS
UMFANG: 10/10	91
GRAFIK: 8/10	
SOUND: 9/10	
Hochspannung garantiert: Absolut genialer Spionage-Thriller!	



🔪 Shootout in der Küche: Bond nimmt keine Rücksicht auf Bratpfanne und Olivenöl.

Raphael Drake ist der typisch megafiese Großindustrielle: Von seiner Mondstation aus will er die Erde mit Atomraketen beharken. Soweit zur zwar speziell fürs Spiel erstellten, aber wenig originellen Story von "James Bond: Nightfire". In den Missionen erledigt ihr typische Geheimagentenaufträge wie Unterlagen beschaffen oder Zivilis-

James Bond: Nightfire



ten schützen. Meist seid ihr in klassischer Ego-Shooter-Manier unterwegs, für Abwechslung sorgen die Fahrzeug-Sequenzen. Außerdem steuert ihr ein Flugzeug und sogar ein U-Boot. Leider ist das Vergnügen viel zu bald vorbei: Schon nach einem Dutzend Missionen hat Bond die Welt mal wieder vorm Untergang gerettet.

Gegenüber dem Vorgänger präsentiert sich "Nightfire" als typisches EA-Sequel. Bessere Grafik und geschmeidigere Animationen sorgen für noch mehr 007-Stimmung. Und auch wenn Bond nun dem Trend folgend hangeln und sich an die Wand drücken kann, sticht er immer noch aus der Masse heraus: Kaum ein anderer Titel bietet einen solch bunten Action-Strauß. ➡ MG

PS2 Testergebnis

JAMES BOND: NIGHTFIRE

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
ALTER	ab 16
PREIS	ca. 30 Euro

STEUERUNG:	8/10
UMFANG:	8/10
GRAFIK:	9/10
SOUND:	9/10

SPIELSPASS

86

Ein vergnügliches Action-Potpurri mit Bond-Bonus. Leider ziemlich kurz.



Medal of Honor: Frontline



Ego-Shooter sind keine Kinderspiele und schon gar nicht solche, die den Zweiten Weltkrieg zum Thema machen. Krieg als Freizeit-Unterhaltung? Wer sich mit dieser Tatsache anfreunden kann, kommt um "Medal of Honor: Frontline" nicht herum. Bereits in eurer ersten Mission geht ihr als Soldat der Alliierten durch die Hölle: Unter heftigem Granateneinschlag und MG-Salven landet ihr am 6. Juni 1944 in der Normandie – es ist D-Day. Ähnlich wie in "Der Soldat James Ryan" vermittelt "Frontline" beklemmende Kriegs-Atmosphäre. Diese zieht sich durch das komplette Abenteuer. Wie schon bei den PSone-Vorgängern ist die Gegner-Intelligenz gut: Die Nazi-Soldaten werfen sich zu Bo-

den, schmeißen eure scharfen Handgranaten zurück oder nehmen die Stellung eines getöteten MG-Schützen ein. Der Soundtrack ist brillant, die Grafik naturgetreu. ➡ SZ



🔪 Grafisch gehört "MoH: Frontline" noch heute zu den beeindruckendsten PS2-Titeln.

PS2 Testergebnis

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts LA
ALTER	ab 18
PREIS	ca. 30 Euro

STEUERUNG:	8/10
UMFANG:	8/10
GRAFIK:	9/10
SOUND:	10/10

SPIELSPASS

89

Atmosphärisch herausragender Ego-Shooter, nur für Erwachsene.



Mortal Kombat: Deadly Alliance

"Mögen Sie es lieber medium oder blutig?" Wem ein "Soul Calibur 2" oder ein "Virtua Fighter 4" zu gut durchgebraten ist, der kann sich bestimmt



🔪 "Come over here!" Gegen Scorpions Peitschenangriff hat Guan Chi keine Chance.

für ein saftiges "Mortal Kombat: Deadly Alliance" begeistern. Unter den 23 Kämpfern befinden sich neben "MK"-Veteranen Newcomer wie der blinde Kenshi, die Vampirlady Nitara oder der Zombie Drahmin. Sämtliche Krieger beherrschen neben Spezialattacken (Eisball, Enterhaken, Blitzschlag) drei Kampfstile und viele Kombos.

Erstmals stehen sogar Waffen zur Verfügung. Sub Zero greift zum Schwert, Raiden benutzt einen Kampfstab und Johnny Cargé zückt zwei Nun-Chakus. Für Solo-Spieler gibt es den Konquest-Modus mit je zehn Missionen pro Figur und ein umfangreiches Sammelsurium an Extras. Dank intuitiver Steuerung und ansprechender Grafik haben wir auch technisch nix zu meckern. ➡ CG

PS2 Testergebnis

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

GENRE	Beat'em-Up
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Midway
ALTER	ab 18
PREIS	ca. 30 Euro

STEUERUNG:	8/10
UMFANG:	9/10
GRAFIK:	9/10
SOUND:	8/10

SPIELSPASS

84

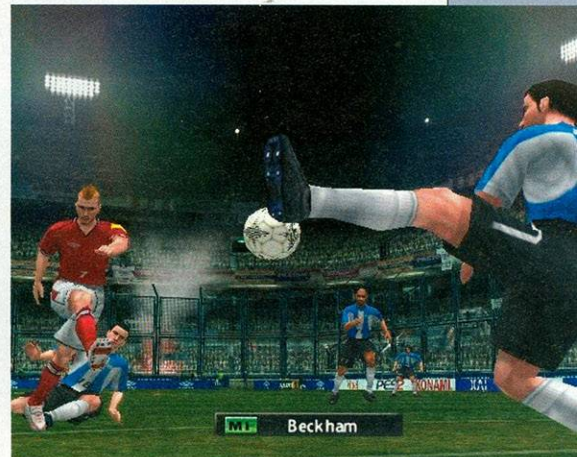
Schnell, groß und brutal – das bisher beste "Mortal Kombat".

Pro Evolution Soccer 2



Konami kümmert sich wenig um Lizenzen, Anzahl der Teams und Präsentation. Hier geht es um das Spiel an sich. Die Steuerung ist vielfältig: Es gibt Tasten(kombinationen) für flache und hohe Pässe, für das "tödliche" Zuspiel in den Lauf, den Doppelpass, für eine flache Hereingabe in den Strafraum, eine Flanke auf den ersten oder zweiten Pfosten, für einen Befreiungsschlag u.s.w. Vor dem Tor täuscht ihr einen Schuss an, zieht mit Vollspann ab oder lupft den Ball mit einem Heber. Das hört sich überfrachtet an, doch letztlich steuert ihr euer Team intuitiv. "Pro Evolution Soccer 2" ist extrem realistisch und motiviert monatelang. Fast so gut wie der Nachfolger, bietet "PES 2" unschlagbare Action auf dem Platz! ➞ SZ

PS2 Testergebnis	
PRO EVOLUTION SOCCER 2	
GENRE	Fußball
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	KCE Tokyo
ALTER	frei
PREIS	ca. 30 Euro
STEUERUNG: 10/10	SPIELSPASS
UMFANG: 6/10	91
GRAFIK: 7/10	
SOUND: 7/10	
Fantastische Fußball-Sim, realistisch und zugänglich zugleich.	



ⓘ Bein hoch – aber nicht hoch genug! Beckhams Vollspann-Schuss landet im Tor.

Socom: U.S. Navy Seals



Als Kommandant zweier Einsatzteams befehligt ihr eure kampferprobten U.S.-Navy-Seals-Soldaten aus der Schulterperspektive durch brenzlige Einsätze.



ⓘ "Folgen": Per Sprachsteuerung gebt ihr euren Kollegen Befehle.

Wichtigstes Instrument für eine erfolgreiche Terroristenjagd ist das Headset. Mit der separat erhältlichen Kopfhörer/Mikro-Kombination gibt der Spieler seinen Kämpfern detaillierte Befehle. Zum Beispiel legen die Soldaten auf Zuruf eine Bombe oder fesseln eine Geisel. In Verbindung mit einem Breitband-Internet-Anschluss wird der Taktik-Shooter richtig interessant. Im spannenden Online-Modus tretet ihr im Netz gegen weitere menschliche Mitspieler an. Hier könnt ihr über das Headset direkt mit den Mitspielern des Teams kommunizieren.

Besonders herausragend ist auch die schöne Grafik. Einzig die deutlichen Schwächen bei der Gegnerintelligenz trüben das Gesamtbild. ➞ MH

PS2 Testergebnis	
SOCOM: U.S. NAVY SEALS	
GENRE	Taktik/Action
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Zipper Interactive
ALTER	ab 16
PREIS	ca. 30 Euro
STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
UMFANG: 8/10	86
GRAFIK: 8/10	
SOUND: 9/10	
Genialer Taktik-Shooter mit ausgeklügeltem Online-Modus.	

Jak & Daxter



Das dynamische Duo "Jak & Daxter" lehrt den bisherigen Hüpfspielhelden von Nintendo (Mario) und Sega (Sonic) das Fürchten.

Ihr steuert den jungen Jak durch eine riesige Welt, die nicht in voneinander getrennte Levels unterteilt ist. Alle Bereiche hängen

ⓘ Jak trägt seinen verzauberten Kumpel Daxter immer auf der Schulter.



nahtlos aneinander, Ladezeiten gibt es nicht. Eure Aufgabe: Findet so genannte Power Cells, mit denen ihr in neue Bereiche vordringen könnt. Für jede der mystischen Kugeln müsst ihr die Fantasiewelt erkunden und bestimmte Missionen erfüllen. Ihr treibt die Herdentiere eines Farmers zurück in ihr Gatter oder ihr fahrt mit einem Schwebefahrzeug ein Rennen gegen die Zeit.

Was "Jak & Daxter" so außergewöhnlich macht, ist die technische Brillanz. Kein anderes Spiel bietet so detaillierte und riesige Landschaften und bleibt dabei so flüssig. Die Steuerung ist auf demselben Niveau und an Witz mangelt es bei diesem unterhaltsamen Abenteuer auch nicht. Ein Muss für Hüpfspiel-Freunde. ➞ CG

PS2 Testergebnis	
JAK & DAXTER	
GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Naughty Dog
ALTER	frei
PREIS	ca. 30 Euro
STEUERUNG: 10/10	SPIELSPASS
UMFANG: 10/10	93
GRAFIK: 10/10	
SOUND: 9/10	
Grafik, Steuerung und Spielwitz sind auf höchstem Niveau.	



ⓘ Harte Kämpfe in grafischer Brillanz: Namcos Kult-Prügler Tekken 4.

In "Tekken 4" sind altbekannte Veteranen wie zum Beispiel Bruce-Lee-Verschnitt Law, Karate-Opa Heihachi Mishima und das Bärenduo Panda und Kuma wieder mit dabei. Neuzugänge sind die gertenschlanke Brasilianerin Christie Monteiro, die den Capoeira-Akrobaten Eddie ersetzt und sich so spielt wie ihr Vorgänger. Der zweite im Bunde ist

Tekken 4



der turmhohe Craig Marduk. Er beherrscht Vale-Tudo, einen äußerst brutalen Kampfstil, der wuchtige Hiebe, Würfe und Ringkampfmethoden in sich vereint. Ebenfalls neu ist der englische Boxer Steve Fox. Er kommt gänzlich ohne Kicks aus und streckt seine Gegner lieber mit schnellen Schlägen nieder. Nummer vier ist der Roboter Combot, der sich den Stil von einem der anderen Charaktere aneignen kann. Grafisch ist Namcos Vorzeige-Prügler ein wahres Fest fürs Auge. Die optische Qualität der Schauplätze schwankt zwischen "gut" und "erstklassig". Die Animationen der Kämpfer sind ebenfalls sehr gut gelungen. Beat'em-Up-Fans sollten nicht zögern, hier gibts eine erstklassige Prügelei wirklich günstig!

➔ PR

PS2 Testergebnis

TEKKEN 4	
GENRE	Beat'em-Up
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Namco
ALTER	ab 16
PREIS	ca. 30 Euro
STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS 87
UMFANG: 8/10	
GRAFIK: 9/10	
SOUND: 7/10	
Grafisch imposanter Prügler mit variantenreicher Steuerung.	

The Getaway

Als Ex-Verbrecher Mark Hammond bewegt ihr euch zu Fuß oder mit einem Auto durch ein nahezu perfekt nachgebildetes London. Die Story: Der fiese Oberverbrecher Charlie Jolson hat eure Frau ermordet und euren Jungen entführt. Weigert ihr euch, seine Aufträge zu erledigen, ist das Leben eures Juniors keinen Pfifferling mehr wert. Telefonisch befiehlt euch der Unhold, eine Kneipe abzufackeln, eine Truppe von Hinterhof-Rowdys aufzumischen oder einen halb toten Chinesen in Chinatown abzuliefern.

Während die Fahrzeuge sich noch realistisch durch das Szenario lenken lassen, ist die Steuerung zu Fuß lediglich ein holpriger Eiertanz. Die spannende Handlung motiviert trotzdem jederzeit zum Weiterspielen. Nach

einem erfolgreichen Einsatz dürft ihr übrigens zusätzlich noch die Parallel-Handlung des Polizisten DC Carter spielen. Ihr bekommt also was für euer Geld.

➔ MH



ⓘ "Raus hier!" Wie in GTA könnt ihr jedes Fahrzeug anhalten und kapern.

PS2 Platinum-Test

THE GETAWAY	
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Sony Team Soho
ALTER	ab 16
PREIS	ca. 30 Euro
STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS 75
UMFANG: 7/10	
GRAFIK: 8/10	
SOUND: 10/10	
Edel präsentierter Spiele-Thriller mit Schwächen in der Steuerung.	

Tony Hawk's Pro Skater 4



Mit "THPS 4" bekommt ihr den umfangreichsten und sicher auch schwierigsten Teil der beliebten Skatespiel-Serie. Mit einem von dreizehn Skatern erkundet ihr sieben



ⓘ Auf dem Brett liegend, rollt ihr hinter einem Motorrad mit Beiwagen her.

enorm große Levels und löst insgesamt 190 Aufgaben, die ihr durch Gespräche mit herumstehenden Personen erhaltet. Beispielsweise lasst ihr euch eine bestimmte Zeit lang von einem Elefanten ziehen, fährt ein Rennen gegen englische Motorrad-Polizisten, macht einen Spezial-Trick über eine Hütte oder spielt mit eurem Skateboard Tennis. Für die Aufgaben bekommt ihr nicht nur Stat-Points zur Verbesserung eurer Werte, sondern auch Geld, mit dem ihr Cheats und Geheimnisse erkaufte. Mehrere Zweispieler-Modi, ein Online-Modus und ein Parkeditor runden das Angebot ab. Dank der gewohnt guten Steuerung, dem riesigen Umfang und der flüssigen Grafik ist "THPS 4" ein echtes Schnäppchen

➔ CG

PS2 Platinum-Test

TONY HAWK'S PRO SKATER 4	
GENRE	Trendsport
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Neversoft
ALTER	ab 6
PREIS	ca. 30 Euro
STEUERUNG: 10/10	SPIELSPASS 90
UMFANG: 9/10	
GRAFIK: 7/10	
SOUND: 9/10	
Schnell, spektakulär und einfach genial: Traumhaftes PS2-Skaten!	



besser ist vielfalt
onyx.tv

PlayStation2 – Sonderheft

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

Champions of Norrath	64
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	60
Die Sims brechen aus	50
Final Fantasy X-2	36
James Bond 007: Alles oder Nichts	40
Legacy of Kain: Defiance	48
Medal of Honor: Rising Sun	58
Need for Speed: Underground ..	52
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	42
Rainbow Six 3	46
Ratchet & Clank 2	56
Socom 2: U.S. Navy Seals	62
Tony Hawk's Underground	54



Das OPM2-Team



ⓘ Unser Team (Redaktion, Layout, Online) sorgt alle vier Wochen für Spiele-Durchblick! Markus Häberlein, Michael Galuschka, Diane Feininger, Tobias Hartlehnert, Tanja Hartmann, Patric Roos (hinten v.l.n.r.), Christian Blendl, Fabian Käufer, Swen Harder, Thomas Szedlak (Mitte v.l.n.r.), Petra Breitenbach, Michael Stark, Kristina Arnold, Carsten Grauel (vorne v.l.n.r.)

DIE SKALA

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

DAS PRÄDIKAT



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

DAS WERTUNGSSYSTEM

STEUERUNG ⇨ Ist die Heldenkontrolle eine zähe Qual, oder gehen die Kommandos mit jedem Controller stets flott und intuitiv von der Hand?

UMFANG ⇨ Seht ihr bereits nach zwei Stunden den Abspann oder bietet das Spiel Multiplayer-Spaß, viele Levels und Spielmodi in Massen?

GRAFIK ⇨ Ist die Grafik fehlerhaft oder begeistert sie mit traumhaften Umgebungen, hoher Auflösung und fotorealistischen Charakteren?

SOUND ⇨ Nerven euch eintönige Musik und spärliche Effekte, oder genießt ihr filmreife Soundtracks mit viel Abwechslung und Atmosphäre?

SPIELSPASS ⇨ Die wichtigste Wertung! Werft ihr nach 30 Minuten gelangweilt den Controller weg, oder macht das Spiel endlos Spaß?

PS2 Testergebnis

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC		Action/Jump'n'Run	Alter: frei		
HERSTELLER: Ubisoft		ENTWICKLER: Ubisoft		ca. 45 Euro	
1 Spieler, Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe und Text deutsch, mehrsprachig, Dolby Surround			STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS
POSITIV		NEGATIV		87	
🔴 Viele Bonus-Features		🔴 Kameraprobleme			
🔴 Rundum tolle Optik		🔴 Manchmal frustig			
🔴 Neue Fähigkeits-Extras optimal umgesetzt		🔴 Später seltene Rücksetzpunkte			
			UMFANG: 9/10		
			GRAFIK: 10/10		
			SOUND: 9/10		
Traumhaft inszeniertes Action-Hüpfspiel mit edler Technik.					PROZENT

PlayStation2 – Spieletests

Die OPM2-Redaktion im Profil

THOMAS SZEDLAK

CHEFREDAKTEUR

thomas@opm2.de

Favorisierte Genres:

Rennspiele, Sportspiele, Ego-Shooter, Musikspiele

Spielt auf PS2:

Need for Speed: Underground, Winning Eleven 7 International

Schaut zurzeit:

24 Season 1 (DVD), Bad Boys 2 (DVD)

Hört gerade:

SWR 3, Techno/Trance Classics

Freut sich auf:

PES 3 Media Cup 2004

Regt sich auf über:

Meine Faulheit wenn's um Putzen geht



CHRISTIAN BLENDL

REDAKTEUR

christian@opm2.de

Favorisierte Genres:

Action, Oldies, Ego-Shooter, Echtzeit-Strategie, Rennspiele

Spielt auf PS2:

007: Alles oder Nichts, Ratchet & Clank 2, Need f. Speed: HP2

Schaut zurzeit:

Schwarzenegger-Klassiker

Hört gerade:

B5 aktuell, Demo der neuen Marillion-CD

Freut sich auf:

Alle Neuheiten, in denen es richtig rummt

Regt sich auf über:

PS2-Spiele ohne Bildzentrierfunktion...grummel!



MARKUS HÄBERLEIN

REDAKTEUR

markus@opm2.de

Favorisierte Genres:

Action, Action-Adventure, Rennspiele

Spielt auf PS2:

Rainbow Six 3, Socom 2, Ratchet & Clank 2

Schaut zurzeit:

Donnie Darko

Hört gerade:

Incubus – A Crow left of the Murder

Freut sich auf:

Multiplayer-Duelle in Splinter Cell 2

Regt sich auf über:

Wohnungsmangel wegen Sommersemester



CARSTEN GRAUEL

REDAKTEUR

carsten@opm2.de

Favorisierte Genres:

Beat'em-Up, Rennspiele, Rollenspiele

Spielt auf PS2:

Final Fantasy X-2, R-Type Final, Ghost Recon: Island Thunder

Schaut zurzeit:

Absolute Giganten, Requiem for a Dream (DVD)

Hört gerade:

Thunderball – Scorpio Rising

Freut sich auf:

Markus in Splinter Cell 2 zu plätten

Regt sich auf über:

Die Dummheit, sich bei Rot blitzen zu lassen



MICHAEL GALUSCHKA

REDAKTEUR

michael@opm2.de

Favorisierte Genres:

Rennspiele, Strategie, Sport

Spielt auf PS2:

Winning Eleven 7 Internat., Sphinx: Die verfluchte Mumie

Schaut zurzeit:

Unser blauer Planet

Hört gerade:

Selbst gemixte MDs

Freut sich auf:

Das ein oder andere Ebay-Schnäppchen

Regt sich auf über:

Den alltäglichen Fernseh-Wahnsinn.



SWEN HARDER

REDAKTEUR

swen@opm2.de

Favorisierte Genres:

Sport, Beat'em-Ups

Spielt auf PS2:

Champions of Norrath, R-Type Final, PES 3

Schaut zurzeit:

NBA-Übertragungen (TV)

Hört gerade:

Sheryl Crow: The Very Best Of

Freut sich auf:

Star Trek Raumschiff Voyager auf DVD

Regt sich auf über:

Die Unfähigkeit der Politiker, eine Präsidentin zu ernennen.



PATRIC ROOS

VOLONTÄR

patric@opm2.de

Favorisierte Genres:

Jump'n'Run, Sportspiele

Spielt auf PS2:

Sitting Ducks, Barbie Pferdeabenteuer

Schaut zurzeit:

Erbsen auf halb 6, Was das Herz begehrt

Hört gerade:

Deluxe Mixer: Homework

Freut sich auf:

EM 2004

Regt sich auf über:

Kaputte Plattenspieler



DER FRÜHJAHRSHIT IM TEST

Final Fantasy X-2



ⓘ Taktisch anspruchsvolle Kämpfe und gigantische Spezialeffekte sind das Markenzeichen von "FFX-2".



ⓘ Frauenpower: Rikku, Yuna und Paine sind ein starkes Team.



Final Fantasy X-2

Fataler Bruch mit Traditionen oder gekonnter Stilwechsel? Square-Enix schickt diesmal **drei weibliche Popstars** auf eine fantastische Reise.



Die Zeitleisten zeigen, wann eine Aktion gewählt oder ausgeführt werden kann.



Die Schöne und das Biest: Im Kampf gegen einen Endboss legt Yuna ihr Spezial-Kostüm an. Zwar erhält sie dadurch mehr Energie und Kraft, doch dafür ziehen sich die Kolleginnen zurück.

Seit dem Tod des zerstörerischen Übermonsters Sin sind nun zwei Jahre vergangen. Die Angst ist aus Spira verschwunden, es herrscht wieder Frieden. Auch die Mitglieder der heroischen Kämpfertruppe aus "Final Fantasy X" führen inzwischen ein ganz normales Leben.

Kimahri beispielsweise ist zum Berg Gagazet zurückgekehrt und führt nun das Volk der Ronso an, Wakka und Lulu hingegen wohnen auf der Insel Besaid und erwarten sogar Nachwuchs. Die beiden Mädchen Yuna und Rikku haben eine Karriere als Popstars eingeschlagen. Zu Beginn von "Final Fantasy X-2" geben sie im Stadion von Luca ein Konzert vor einem gewaltigen Publikum. Zur Band gehört noch eine Dritte:

Paine. Sie wirkt kühl, redet wenig und trägt bevorzugt Schwarz. Sie bildet sozusagen das raue Gegenstück zur sanftmütigen Yuna und zur witzig-niedlichen Rikku.

Ein mysteriöser Hinweis

Vor einiger Zeit erhielt Yuna von ihrem ehemaligen Bodyguard Kimahri einen magischen Sphäroiden mit einer Videoaufzeichnung von Tidus – oder von jemandem, der ihm sehr ähnlich sieht (Kenner des Vorgängers erinnern sich, was Tidus nach Sins Tod zugestoßen ist). Existiert er womöglich doch noch? Um das herauszufinden, heuert Yuna beim Möwenpack an.

Diese Gruppe, der auch Rikku und Paine angehören, sucht ganz Spira nach Sphäroiden ab. Gemeinsam fliegen sie mit dem Luftschiff Celsius von Rikkus Bruder durch die verschiedenen Gegenden, decken Geheimnisse auf, besorgen wichtige Gegenstände und stellen sich einer Unzahl von Monstern, Tieren und übernatürlichen Wesen.

Im Gegensatz zu "Final Fantasy X", dessen Spielablauf recht geradlinig war, darf der Spieler nun zumindest an einigen Stellen seinen Weg selbst bestimmen. Die Handlung wird durch die Erledigung von Schlüsselmissionen vorangetrieben. Ihr befreit di-

verse Tempel von Monstern, sucht nach vermissten Personen oder holt den Sphäroiden zurück, der euch zuvor von einer fiesen, konkurrierenden Sphäro-Hunter-Gruppe, dem Leblanc-Syndikat, gestohlen wurde.

Immer dann, wenn ihr eine Mission geschafft habt, erscheinen auf der Landkarte eures Flugschiffes Celsius aktive Verbindungen. Diese Markierungen sagen euch, wo es mit der Haupthandlung weitergeht. Es liegt jedoch ganz bei euch, welche Aufgabe ihr als nächstes anpacken wollt.

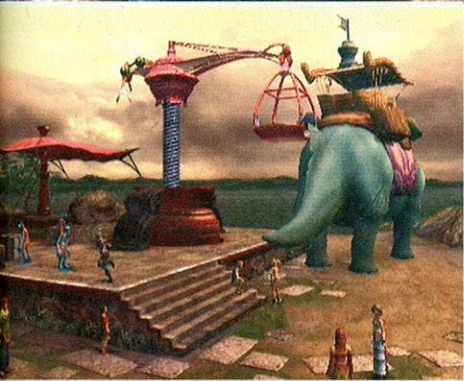
Überdies könnt ihr euch in einigen Orten, die gerade nicht mit dem Hinweis "aktive Verbindung" gekennzeichnet sind, Spezialaufträge abholen. Beispielsweise sucht ihr nach verschollenen Kaktus-Leuten (Kaktoren) oder nehmt an Wettbewerben teil. Dadurch bekommt ihr neue Items und beeinflusst auch die Geschichte.

Im Zeichen der Zeit

Bisher hat es noch kein "Final Fantasy" gegeben, dessen Kampfsystem im Vergleich zu dem des Vorgängers nicht zumindest überarbeitet, wenn nicht sogar komplett neu gestaltet wurde. Diesmal griff Entwickler Square-Enix auf das bereits bekannte "Active Time Battle"-System zurück, das in ähnlicher Form

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Final Fantasy X	Sony	06/2002	88%
Natürlich ist der Vorgänger die beste Alternative und sollte am besten noch vor "FFX-2" gespielt werden.			
Arc: Twilight o.t.Sp.	Sony	02/2004	81%
Der Grafikstil ähnelt dem von "FFX-2" ein wenig. Die Kämpfe sind bei "Arc" allerdings rundenbasiert.			
Breath of Fire: D.Q.	Capcom	11/2003	80%
Auch beim neuesten "Breath of Fire" gibt's dynamische Kämpfe und eine verzweigte Handlung.			



Die PAL-Balken sind auf dem Bildschirm noch etwas dicker als hier auf dem Screenshot.

schon in früheren "Final Fantasy"-Episoden Verwendung fand. Jeder Charakter hat eine individuelle Zeitleiste, die sich gleichmäßig füllt. Sobald die Leiste voll ist, kann man einen Befehl aus dem Menü auswählen.

Standardaktionen wie ein normaler Angriff, ein einfacher Heilzauber oder das Stehlen eines Gegenstands führen die Damen sofort aus. Schwerere Aktionen wie Schutzzauber oder magische Attacken benötigen einige Vorbereitungszeit.

Für Schnelldenker

Im Gegensatz zu einem strikt rundenbasierten Kampfsystem, bei dem Spieler und Computer-Gegner immer abwechselnd agieren, zählt hier auch die Schnelligkeit. Während sich euer Charakter noch von einer schweren Aktion erholt oder ihr über die nächste Attacke nachgrübelt, könnte der Gegner zweimal angreifen.

Wer etwas länger über seine Taktik nachsinnen will, aktiviert den Halte-Modus. Dann nämlich wird der Kampf angehalten, sobald ihr in den Menüs stöbert.

Das "Active Time Battle"-System wird euch anfangs hektisch und unübersichtlich erscheinen, da ihr gleichzeitig die Zeitleisten, das Befehlsmenü und die Bildschirm-



Auf dem Weg zum Tempel auf der Insel Kilika versuchen Wachen euch aufzuhalten. Yuna heilt die Freundinnen, Paine schwingt das Schwert und Rikku verschießt blaue Bohnen.

Aktionen im Auge behalten müsst. Aber mit zunehmender Spieldauer kommt ihr immer besser damit zurecht und lernt die taktischen Möglichkeiten zu schätzen.

Was zieh' ich heute an?

Das Sphärobrett, mit dem ihr in "Final Fantasy X" eure Charaktere weiterentwickelt habt, ist der Kombination aus Kostümsphäroiden und Kostümpaletten gewichen. Beides bekommt ihr durch die Erledigung von Haupt- und Nebenmissionen.

Legt eines der Mädels so einen Kostümsphäroiden an, erhält es neben einem schicken neuen Outfit auch besondere Fähigkeiten. Von Haus aus ist Yuna eine Schützin mit Pistolen, wenn sie aber das Weißmagier-Gewand überstreift, verwandelt sie sich in eine Fachfrau für Heilung und Schutzzauber. Paine ist meist als Kriegerin unterwegs und wehrt sich mit einem Schwert. Mit der entsprechenden Kugel wird sie zur Sängerin, die durch Tanz und Gesang die Attribute ihrer Partnerinnen steigert oder die Gegner für bestimmte Zeit einschläfert.

Um einen Sphäroiden anlegen zu können, müsst ihr ihn in eine der Mulden eurer aktiven Kostümpalette einsetzen. Die Mulden sind durch Linien miteinander verbunden und bilden so ein geschlossenes Netz. Im Kampf könnt ihr immer nur zur nächsten Kostümkugel wechseln.

Einige Paletten bieten Platz für fünf oder sechs Kugeln, andere nur für zwei. Zusätzlich steigern manche Paletten eure Werte oder statten euch mit einer neuen Technik aus. Die Wahl der Kostümpalette beeinflusst also, welche und wie viele Garben euch im Kampf zur Verfügung stehen. Je öfter eine Figur einen bestimmten Kostümsphäroiden benutzt, desto schnell-

Das ist anders

Die wichtigsten Neuerungen im Überblick:

Kampfsystem: Das Conditional-Turn-Based-System wurde durch das Active-Time-Battle-System ersetzt. Jetzt spielen Zeit und Schnelligkeit wichtige Rollen.

Kostüme: Vorher hatten alle Charaktere spezielle Talente und wechselten sich im Kampf ab. Jetzt ändern die drei Hauptfiguren ihr Aussehen und ihre Fähigkeiten mithilfe der Kostümsphäroiden.

Missionen: Der lineare Spielverlauf von "FFX" ist einem Handlungsstrang mit Abzweigungen und Zusatzmissionen gewichen, durch die der Ausgang der Geschichte beeinflusst werden kann.

Atmosphäre: "FFX" hatte eine bedrückendere Stimmung, melancholische oder traurige Momente dominierten. "FFX-2" ist stellenweise lustiger, heiterer und humorvoller. Die poppige Musik trägt ihren Teil dazu bei.

Korrekte Proportionen: Eine richtige PAL-Anpassung mit 60Hz-Modus haben beide Teile nicht, doch bei "FFX-2" bleiben uns Pfannkuchengesichter und ein gestauchtes Bild erspart.



Bei den Kämpfen in "FFX" zeigt eine Rangfolge an, wer wann am Zug ist.



❗ Erst wenn alle Kostümsphäroiden einer Palette durchgewechselt wurden, kann das Spezial-Kostüm aktiviert werden. Paine zerschneidet ihre Gegner mit scharfen Flügelklingen.

ler lernt seine Trägerin dessen neue Techniken. Unter dem Menüpunkt Schwert-Tech beispielsweise finden sich die magischen Schwertattacken einer Kriegerin, mit denen die Kraft, die Magie, die physische Abwehr oder die geistige Widerstandsfähigkeit eines Gegners gesenkt werden können. Eine Schwarzmagierin hingegen verfügt über Elementzauber wie Feuer oder Wasser, mit denen körperlich abwehrstarke Gegner ausgeschaltet werden.

Diese "Abilities" (Fähigkeiten, Begabungen) werden nach und nach durch das Sammeln von Ability-Points freigeschaltet, und die wiederum bekommt ihr mit jedem Kampf. Ihr legt selbst fest, welche Fähigkeit ihr als nächstes erlernen möchtet. So könnt ihr eure Charaktere individuell auf die einzelnen Sphäroiden spezialisieren und zu Meistern ausbilden.

Alles schon gesehen

Dass sich "Final Fantasy X-2" optisch nicht gravierend vom Vorgänger unterscheiden würde, war von vornherein klar. Dennoch sind wir enttäuscht darüber, dass es kaum neue Orte gibt. Sämtliche Regionen wie die Insel Besaid, den Macalania-Wald, die Wüste Bikanel oder die Ruinen von Zanarkand kennt man bereits, auch wenn hier und da ein paar neue Räume, Pfade oder auch Höhlen hinzugekommen

sind. Dadurch macht das Spiel zwar nicht weniger Spaß, trotzdem wären ein oder zwei neue Kulissen wünschenswert gewesen. Dafür sind die Animationen extrem gut gelungen, die Mimik der Kämpferinnen wurde sogar noch verbessert. Selbst ohne Sprachausgabe und Untertitel werden die Emotionen der Hauptfiguren einwandfrei vermittelt. Selten hat man ausdrucksstärkere Videospielfiguren gesehen.

Wer nach dem PAL-Anpassungsdesaster von "Final Fantasy X" diesmal auf Vollbild und Originalgeschwindigkeit gehofft hat, wird leider ein weiteres Mal enttäuscht. Zentimeter dicke Balken oben und unten rahmen das Bild ein, und im Vergleich mit der U.S.-Version spielt sich die europäische Variante deutlich träger.

Doch bevor jetzt das große Geschrei losgeht: Die Original-Proportionen wurden beibehalten, das Bild ist weder gestaucht noch beschnitten. Durch die Balken entsteht so ein Breitformat, auf dem links und rechts sogar mehr Bildinformationen zu sehen sind als bei der amerikanischen Version. Deswegen brauchen sich Besitzer eines 16:9-Fernsehgeräts also kein bisschen ärgern.

➔ CARSTEN GRAUEL



❗ "Wo geht's lang?" Die aktiven Verbindungen signalisieren die Schlüsselmissionen.

PS2 Meinung

CARSTEN GRAUEL



"FFX-2" ist in vielerlei Hinsicht gewöhnungsbedürftig. Einerseits fühlen sich Kenner des Prequels aufgrund der bekannten Figuren und Örtlichkeiten wie zu Hause. Auf der anderen Seite muss man sich mit Girlie-Heldinnen, Popmusik und vermehrt dem Einsatz von Slapstick-Humor anfreunden. Wer damit keine Probleme hat (Skeptiker sollten sich nicht abschrecken lassen), bekommt ein atmosphärisches RPG mit relativ kurzem Hauptstrang, aber vielen Geheimnissen abseits der Standardwege.

FABIAN KÄUFER



Der Wechsel von einer ernsten Atmosphäre hin zu einem eher poppig-bunten Stil war für mich wie ein Kulturschock, doch nach wenigen Stunden fand ich sogar Gefallen daran – ist mal was anderes. Das gleiche gilt für das Kampfsystem. Zuerst war ich von der hektischen Menüclickerei etwas demotiviert, später haben mir die taktischen und dynamischen Kämpfe richtig Spaß gemacht. Unterm Strich hat Square-Enix dann doch kaum etwas falsch gemacht.

TOBIAS SCHWEIKL



An "FFX-2" gefällt mir besonders, dass der Spielverlauf nun nicht mehr so linear ist wie beim Vorgänger. Endlich darf ich selbst entscheiden, wo ich nach neuen Geheimnissen suche oder welche Missionen ich als nächstes erledige. Und nebenbei erfahre ich sogar noch mehr Details über die Geschichte. Allerdings kann man schnell was verpassen. Einmal den falschen Weg eingeschlagen und der Bonusgegenstand oder der Story-Schnipsel ist verloren – wenn man nicht neu lädt.

PS2 Testergebnis

FINAL FANTASY X-2		Rollenspiel	Alter: ab 12
Hersteller: Electronic Arts		Entwickler: Square-Enix	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, 16:9 (permanent)		Preis: ca. 60 Euro	
POSITIV ⚡ Komplexes Kampfsyst. ⚡ Glasklarer Sound ⚡ Hervorragende Mimik und Animationen		NEGATIV ⚡ Keine PAL-Anpassung ⚡ Anfangs unübersichtl. ⚡ Fast keine neuen Örtlichkeiten	
Stilistisch und spielerisch umgekrempelter "FFX"-Nachfolger.		STEUERUNG: 8/10 UMFANG: 9/10 GRAFIK: 9/10 SOUND: 9/10	
		SPIELSPASS <div>87</div> PROZENT	



100% UNABHÄNGIG!

DAS KOMPETENTE MAGAZIN FÜR PLAYSTATION2, PSP UND PSX!

play THE PLAYSTATION

play

THE PLAYSTATION

04-2004



€ 4,99

Osterreich € 5,40
Schweiz 6,50
Frankreich 5,50
Spanien 4,50
Belgien 5,75

www.playplaystation.com

MIT DVD!
VIDEO

50 VIDEOS! 110 MINUTEN!

UNZENSIERT

PREMIERE! XXL-VIDEO ZU
SILENT HILL 4

Erste Spielszenen des Horror-Schockers!

SPLINTER CELL 2



Highlight: Über fünf Minuten neue Spielsequenzen.

Spektakuläre Spielsequenzen
ONIMUSHA 3

Test des Monats
SOCOM II

TOP-AKTUELL:
DEVIL MAY CRY 3

Erste News zum Action-Kracher!
Mehr dazu im 14-Seiten-Capcom-Special.



TIPPS & TRICKS

SOCOM II: U.S. Navy SEALs (Komplettlösung), Need for Speed: Underground, 007: Alles oder Nichts u.v.m.

Exklusiv:
6 Seiten Insider-Infos zum genialen
Action-Meisterwerk & XXL-Videos.

ONIMUSHA 3

BURNOUT 3

Knallharte Konkurrenz für Need for Speed: Underground!
Die ersten Fakten zum verboten schnellen Rennspiel-Hit.

CONFLICT: VIETNAM

Grüne PS2-Hölle: Exklusive Infos zum überragenden
Nachfolger von Conflict: Desert Storm II.

Jetzt
am
Kiosk!

play The PlayStation ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

**JETZT 3 x PLAY FÜR
NUR 10 € TESTEN:**

Du sparst über 30%!
Tel. 0 18 05/90 90 88 (0,12 €/Min)
Mail: abo@playplaystation.com

**ONIMUSHA 3 -
EXKLUSIV:**

6 Seiten Insider-Infos
zum Action-Meisterwerk
und exklusive XXL-Videos!

**EXKLUSIVES
VIDEOMATERIAL:**

Brandneue Spielszenen zu
Silent Hill 4, Onimusha 3,
Splinter Cell 2 uvm.

James Bond: Alles oder Nichts

Na, da nehmen wir doch alles, oder? Hier bekommt ihr als virtueller Bond schöne Frauen, schnelle Autos und **kompromisslose Nonstop-Action**.



🕒 Selbst im schicken Smoking ist sich James für eine wilde Schießerei nicht zu schade.



🕒 Keine Verschnaufpause: Auf dem Bike müsst ihr nicht nur den übrigen Verkehrsteilnehmern ausweichen, sondern auch mit Schrotflinte und Raketenwerfer lästige Verfolger beseitigen.

Hollywood auf der PS2

In "Alles oder Nichts" trifft ihr auf Polygonabbilder vieler berühmter Stars. Hier zeigen wir euch exemplarisch jeweils zwei Bilder von Bond-Darsteller Pierce Brosnan und der hübschen Heidi Klum. Wie ihr seht, haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet, denn die Ähnlichkeit zwischen realem Vorbild und Figur im Spiel ist verblüffend.

Pierce Brosnan

Der "echte" Pierce: Pierce im Spiel:



Heidi Klum

Die "echte" Heidi: Heidi im Spiel:



Die bisherigen PS2-Auftritte des britischen Top-Spions, "Agent im Kreuzfeuer" und "Nightfire", ernten gute, jedoch keine überragenden Kritiken. Die Entwickler haben sich für "Alles oder Nichts" nun mächtig ins Zeug gelegt und das Ergebnis hat sich die Bezeichnung Spiel-Film redlich verdient.

Wie bei den Vorgängern gibt es keine Filmvorlage, sondern eine spieleigene Story. Und jede Menge Schauspieler und Stars wie Bond-Darsteller Pierce Brosnan himself, Willem Dafoe, und Sängerin Mya. Die hübsche Dame komponierte zudem den Titelsong im typischen Bond-Stil.

Teuflischer Schurke

Ebenso typisch ist auch die klischeehafte Hintergrundgeschichte um den frustrierten Ex-KGB-Agenten Nikolai Diavolo, der mit allen Mitteln versucht, hochmoderne Nano-Technologie in seinen Besitz zu bringen. Mit deren Hilfe will er natürlich die Weltherrschaft an sich reißen. In einem spielbaren Prolog dürft ihr euch bereits vor Einblen-

dung des Titelbilds mit den Grundlagen der Steuerung vertraut machen. Kennern der Vorgänger fällt hierbei auf, dass James nicht mehr aus der Ego-Perspektive gesteuert wird, sondern dem Spieler den Blick über seine Schulter gewährt.

Schon die ersten Minuten sind bezeichnend für den gesamten Spielablauf. Ihr steigt unmittelbar in ein heißes Feuergefecht mit einer Übermacht an Gegnern ein, Kugeln zischen an euch vorbei und überall brennt und knallt. Damit ihr euch eurer vielen Feinde wirksam erwehren könnt, steht James ein umfangreiches Waffenrepertoire zur Verfügung. Neben Schrotflinte, Schnellfeuerwaffe und Scharfschützengewehr gehört dazu auch schwereres Gerät wie der durchschlagskräftige Raketenwerfer, mit dem sich selbst feindliche Helikopter wegpusten lassen.

Geht euch die Munition aus, teilt ihr im Nahkampf kräftig aus, segnet dabei aber recht schnell das Zeitliche, denn meistens steht ihr nicht nur einem, sondern mehreren Bösewichtern gegenüber.

Anzeige





☛ Mit dem Geschütz des Panzers könnt ihr euch hemmungslos den Weg frei ballern.

Neben den obligatorischen Agentenutensilien wie Nachtsichtgerät und Granaten habt ihr einen ungemein praktischen Enterhaken dabei, den ihr häufig brauchen werdet. Ihr könnt euch mit diesem nicht nur auf höher gelegene Ebenen hinaufziehen, sondern euch daran angebunden auch hemmungslos von Häusern und Klippen stürzen. Sieht genial aus und sorgt für echte Adrenalinstöße vor der PlayStation2!

Üppiger Fuhrpark

Weniger aufregend ist das Leveldesign, alle Missionen laufen linear ab, verschiedene Lösungswege sind nicht vorgesehen. Langweilig wird das Agentenleben trotz simplem Spielablauf aber nicht, denn Bond wäre nicht Bond, wenn er nicht auch in einer Vielzahl PS-starker Vehikel unterwegs wäre.

Neben den obligatorischen Schlitten wie seinen Aston Martin oder einen Porsche Cayenne, steuert Bond Motorrad und Panzer. Selbst der Pilotenschein zahlt sich im Spielverlauf aus, 007 hebt sich nämlich auch mit

Anzeige



☛ Wie ihr an dem Laserstrahl erkennen könnt, hat ein Scharfschütze unseren Agenten ins Visier genommen. Sucht euch schnell ein sicheres Plätzchen, denn ein Treffer kostet richtig Energie.

einem Hubschrauber in die Lüfte. Natürlich fährt und fliegt ein James Bond keine Serienmodelle, das schnittige Bike beispielsweise kann bei Bedarf mit einem praktischen Flammenwerfer lästigen Verfolgern einheizen. Die starre Trennung der Vorgänger zwischen Baller- und Fahrmissionen ist aufgehoben, vielmehr werden die Genres innerhalb der Missionen jetzt gemischt.

Gesellige Geheimagenten können sich mit bis zu vier Spielern gleichzeitig in diversen Mehrspieler-Modi bekriegen. Wie üblich leidet die Übersicht ein wenig unter dem geteilten Bildschirm, das Spiel bleibt aber angenehm flüssig und gut spielbar.

Technische Brillanz

Bond beweist sich in "Alles oder Nichts" einmal mehr als echter Weltenbummler und besucht Schauplätze rund um den Globus. Egal ob ihr in Moskau, New Orleans oder Peru unterwegs seid, die Optik gehört stets zum Besten, was es bisher auf der PS2 zu sehen gab. Die Umgebung glänzt mit äußerst aufwändigen Texturen und selbst bei richtig viel Action auf dem Bildschirm trübt kaum ein Ruckler den Spaß am Geschehen. In den Fahrsequenzen haben die Entwickler

auf das sehr hochwertige Grafikgerüst des Referenz-Rennspiels "Need for Speed: Underground" zurückgegriffen, entsprechend gut sehen auch diese Abschnitte aus. Lediglich die Animationen schmälern den hervorragenden Gesamteindruck ein wenig. Die Bewegungen der Charaktere sehen zwar durchaus ordentlich aus, wirken teilweise aber etwas hölzern und passen somit nicht ganz zur übrigen Edeloptik.

➔ **FABIAN KÄUFER**

PS2 Meinung



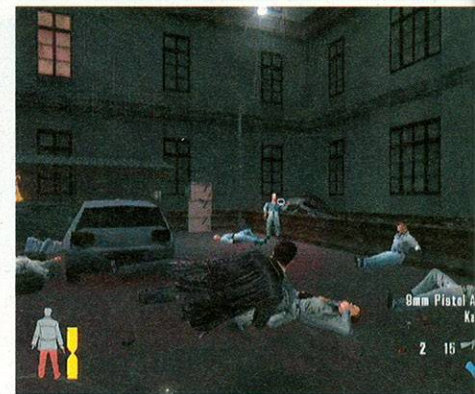
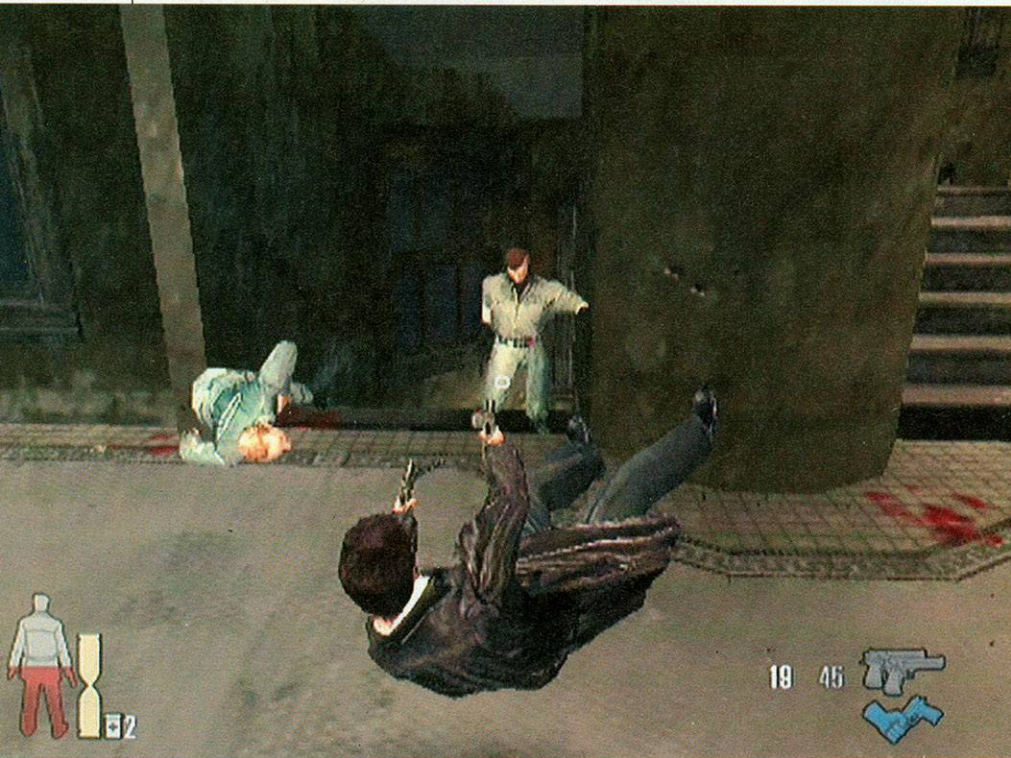
Wow, in "Alles oder Nichts" ist echt was los! Das Spiel wirkt wie eine Mischung aus "Max Payne 2" und "Need for Speed", nur dass die Flitzer hier zusätzlich mit Raketen bestückt sind. Die Kombination aus pausenloser Action und filmreifer Präsentation sorgt für erstklassige Unterhaltung. Wer angesichts der Agententhematik aber ein anspruchsvolles Spiel im Stile von "Splinter Cell" erwartet hat, wird wohl nicht glücklich werden. Meistens ballert ihr euch ohne Rücksicht auf Verluste durch die Missionen. Intelligente Rätsel oder spannende Schleichpassagen sind beim neuen Bond-Abenteuer leider Fehlanzeige.

PS2 Testergebnis

JAMES BOND: ALLES ODER NICHTS		Action	Alter: ab 16	
Hersteller: Electronic Arts		Entwickler: Electronic Arts Games		Preis: ca. 60 Euro
1-4 Spieler (Multitap), Memory Card, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, 16:9, Dolby Pro Logic 2		STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS
POSITIV 👍 Tolle Präsentation 👍 Unkomplizierte Action 👍 Gelungener Mix aus verschiedenen Genres		NEGATIV 👎 Geringe Spieltiefe 👎 Teilweise sehr schwer 👎 Zu geradlinig, alternative Lösungswege fehlen		84
		UMFANG: 7/10		
		GRAFIK: 9/10		
		SOUND: 9/10		
Eindrucksvoller Actionkracher mit Starbesetzung. Wie im Kino!				PROZENT

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Baller-Bulle auf Verbrecherjagd: In seinem neuesten Abenteuer legt sich Max mit fiesen Gangstern an. Nur ihr könnt ihm aus der Patsche helfen.



➞ Mit einem gekonnten Seitwärtssprung weicht Max den Geschossen der Gegner aus.

dig um die Aufmerksamkeit des Spielers, wenn in verschiedenen Zeitsprüngen die Handlung durchleuchtet wird. Wer hier nicht mitdenkt, verpasst eine überaus delicate Geschichte um einen vom Schicksal gebeutelten Polizisten, der sich bereits zum zweiten Mal gegen seine Kollegen und für ein neues Lebensziel entscheidet – so viel dürfen wir an dieser Stelle schon verraten.

➞ Erledigt Max einen Widersacher auf der Treppe, kullert dessen toter Körper dank Physik-System realistisch die Stufen hinunter. Auch Kistenstapel fallen authentisch zusammen.

Endlich ist er zurück! Cooler als Coolio und schießwütiger als Rambo. Dabei war Max Payne einst ein liebevoller Familienvater, der nach einem harten Einsatz als Polizist immer gerne in den behüteten Kreis von Frau und Kind zurückgekehrt ist. Aber diese sonnigen Zeiten sind für ihn schon lange vorbei. Inzwischen ruhen seine Liebsten unter der Erde. Getötet von hinterhältigen Drogenbaronen, die eigentlich dem Polizisten selbst ans Leder wollten.

Story-Flashback

Dieses Ereignis war der Auslöser für seinen ersten Rachefeldzug gewesen, bei dem Max im Alleingang ein ganzes Kartell aufmischte und schließlich die Anführerin auf

dem Dach eines Hochhauses hinrichtete. Doch gehören diese tragischen Vorfälle für ihn inzwischen der Vergangenheit an.

In "The Fall of Max Payne" holt ihn seine Vergangenheit jedoch wieder ein – diesmal in Form einer alten Liebe, deren vermeintlicher Tod ihn die zurückliegenden Jahre über in Alpträumen gequält hat. Dabei war die Liebe zwischen unserem Helden und der bildhübschen Killerin Mona Sax gerade erst am Aufkeimen. Als Max zu einer Schießerei ins Warenhaus seines alten Freundes Vladimir gerufen wird, taucht Mona urplötzlich wieder auf der Bildfläche auf.

Alles scheint wieder in Ordnung zu sein. Doch anstelle einer herzlichen Umarmung gönnt sie ihm nur eine schnelle Warnung. Man habe es auf Max abgesehen und wolle ihn töten – dann verschwindet sie ebenso schnell wieder, wie sie aufgetaucht ist...

Geheimnisvoller und spannender hätten die Entwickler von Remedy das neue Abenteuer rund um den redegewandten Racheengel Max Payne wirklich nicht einleiten können. "The Fall of Max Payne" buhlt stän-

Zielsicherer Held

Zunächst präsentiert sich "Max Payne 2" wie ein herkömmlicher Actiontitel. Ihr steuert euren Helden aus der Schulter-Perspektive. Die Laufrichtung bestimmt ihr mit dem linken, die Blickrichtung mit dem rechten Analog-Stick. Max kann springen, hechten oder eine Rolle hinter einen Mauervorsprung oder einen nahe gelegenen Kistenstapel machen. Niemals jedoch schleicht der durchtrainierte Polizist.

Überhaupt fehlen im Spiel Schleich-Missionen. Tauchen in einem Level Gegner auf, müssen diese erledigt werden – das ist so sicher wie das Amen in der Kirche. Diese stark actionbetonte Spielmechanik wirkt sich natürlich positiv auf das Waffenrepertoire aus. Von der Pistole über die Kalaschnikow bis hin zum automatischen Schrotgewehr gibt es im Spiel so ziemlich jeden realistischen Ballermann, den man sich als Waffennarr nur wünschen kann.

Dazu kommen Sprengkörper wie Molotowcocktails oder Handgranaten, die besonders bei Gegnergruppen verheerenden Schaden anrichten können. Das zweifellos genialste Feature bei "Max Payne 2" ist al-

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
007: Alles oder Nichts	EA	03/2004	84%
Alles, was das Agenten-Herz begehrt: Super Grafik, scharfe Bond-Hasen und ein geniales Agenten-Feeling.			
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	12/2002	81%
Anspruchsvolle Stealth-Action mit einem kaltblütigen Auftragskiller und spannenden Missionen.			
The Getaway	Sony	02/2003	75%
Kinoreife Zwischensequenzen und ein virtuelles London. Lediglich die Steuerung hat ihre Macken.			



Anzeige



☛ Real oder nicht? Liegt Max' Freundin Mona Sax wirklich in diesem Leichenhaus?



☛ In diesen Apartments suchen wir nach einem Kontaktmann – leider ist dieser aber schon tot.



lerdings die Bullet-Time. Für den zweiten Teil wurde dieser überaus nützliche Zeitlupen-effekt kräftig aufpoliert.

Beim Vorgänger war es nämlich so, dass die spezielle Bullet-Time-Energie nur dann aufgefüllt wurde, wenn Max einen Wider-sacher getötet hatte. Jetzt füllt sich diese Anzeige von alleine. Außerdem stehen nun zwei verschiedene Zeitlupen-Modi zur Aus-wahl: Beim einen verlangsamt sich lediglich die Zeit, das Bild färbt sich leicht gelblich.

In dieser Zeitlupe kann Max ganz normal laufen. Der einzige Vorteil ist hier, dass die Bösewichter sehr viel träger reagieren. Wer lieber überraschend ballert, setzt den zweiten Bullet-Time-Modus ein. Abhängig von der aktuellen Laufrichtung springt eure Spielfigur in Zeitlupe zur Seite. So könnt ihr aus eurer Deckung heraus hervorhechten und die verdutzten Unholde noch effektiver

mit euren Kugeln durchsieben. Der nerven-aufreibende Spielverlauf unterstreicht den wichtigsten Aspekt von "Max Payne 2": Knallharte Action! Nur sehr selten gibt es Arbeit für die grauen Zellen. Hie und da muss mal ein Schalter betätigt werden, oder Max dreht an einem Ventil. Sehr viel kniffliger ist es da, lebend durch die Levels zu kommen. Eure Gegenspieler sind nämlich nicht nur besonders schießwütig, sondern auch richtig clever. Treibt ihr die schlaun Burschen mit ein paar Gewehrsalven in die Enge, ziehen sie sich zurück oder gehen hinter einer Säule in Deckung.

Besonders heftig sieht es aus, wenn ihr die bösen Buben mit einer Granate ausschaltet. "Max Payne 2" nutzt nämlich die renommierte Havok-Physics-Engine; von einer Druckwelle erfasste Körper fliegen realistisch durch die Gegend. Gleiches trifft



☛ In einer spannenden Albtraum-Sequenz trifft Max auf seine Geliebte Mona.

übrigens auf einstürzende Kistenstapel oder explodierende Fässer zu, die ihr mit einem kleinen Schubs und einer Portion Glück auf Gegner hinabpoltern lassen könnt. Alleine mit Schießereien würde ein Action-Spiel wie "Max Payne 2" wohl nicht in obere Wertungsregionen vordringen. Deshalb ➔

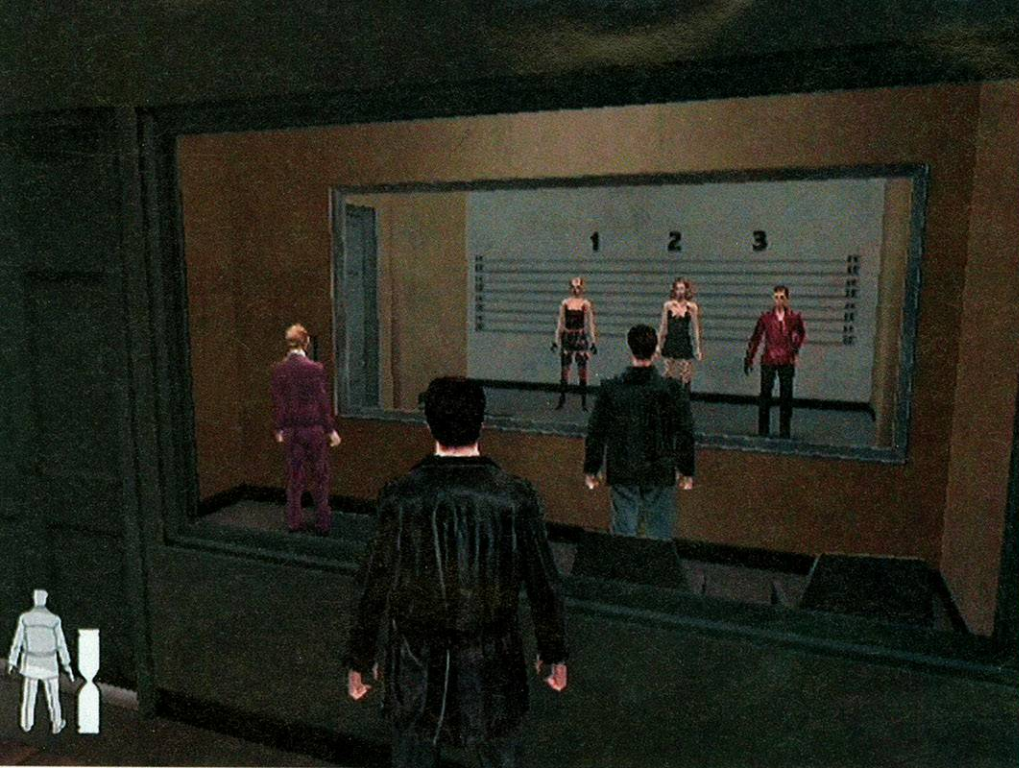
namco®

WAS NIMMST DU LIEBER MIT NACH HAUSE?

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

VON DEN MACHERN VON RIDGE RACER™

PlayStation 2
© 2003 Namco Limited. R-RACING is a trademark of Namco Limited. FINA is a trademark of DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper is a trademark of DaimlerChrysler Corporation. All other trademarks and copyrights associated with the circuits, manufacturers, cars, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners. NINTENDO GAMECUBE LOGO is a trademark of NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks 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.



Teilweise wird die Handlung auch in Spielgrafik erzählt. Hier steht ihr hinter der Scheibe des Verhörrzimmers und seht, wie eure Freundin Mona Sax von einem Zeugen identifiziert wird.

garnieren die Entwickler von Remedy ihren turbulenten Shooter mit zahlreichen spannenden Elementen. So müsst ihr eurem Freund Vinnie beispielsweise aus einer ganz prekären Situation heraushelfen:

Der weltgrößte Fan des wasserköpfigen Zeichentrickhelden Captain-Baseball-Bat ist in einem lebensgroßen Kostüm seines Idols gefangen. Legt er den riesigen Kopf ab, explodiert eine dort angebrachte Sprengladung. Die Aufgabe von Max ist es nun, Vinnie den Weg zu seinem Van freizuschießen – in kein anderes Fahrzeug passt er nämlich mit dieser riesigen Mostbirne.

Geniale Parallel-Mission

Richtig genial fanden wir die Idee der Programmierer, uns das ein oder andere Level aus der Perspektive einer zweiten Person erleben zu lassen. Während sich Max im ersten Anlauf durch eine mit Gegnern gespickte Baustelle schießt, steht ihr beim zweiten Durchgang mit der Zuckerpuppe Mona Sax auf einem Balkon und schießt von dort aus die auf Max zueilenden Verbrecher mit einem Scharfschützengewehr nieder. Sobald der Endgegner im letzten Level erledigt ist, erscheinen im Options-Menü noch

zwei weitere Punkte: Im Eine-Minute-in-New-York-Modus wird die Zeit gestoppt, die ihr benötigt, um ein Level zu bewältigen. Jeder erledigte Bösewicht reduziert die bereits verstrichene Zeit dabei um zwei Sekunden. Bei Todesurteil kämpft ihr mit nur einem Leben gegen ständig neu auftauchende Widersacher.

Und jetzt zu einem Knackpunkt von "Max Payne 2": Grafisch ist der Action-Shooter grundsätzlich schön anzuschauen, aber mit regelmäßigen Ruckeleinlagen keinesfalls auf dem genialen Niveau eines "James Bond: Alles oder Nichts".

Zudem vermissen wir im Spielverlauf automatische Checkpoints. Gaudenlos müsst ihr immer wieder beim letzten Speicherpunkt noch mal anfangen, auch wenn ihr inzwischen einen neuen Level begonnen habt. Kleines Trostpflaster: Ihr könnt jederzeit speichern – wenn ihr daran denkt. Die Geister scheiden sich auch an den Zwischensequenzen. Diese werden meist in comicaartigen Standbildern stimmungsvoll von professionellen deutschen Sprechern kommentiert. Aber wie gesagt: Leider ist das auch nicht unbedingt jedermanns Sache.

➔ MARKUS HÄBERLEIN



Selbst im Gang vor eurer Wohnung seid ihr nicht sicher vor den schießwütigen Gesellen.

PS2 Meinung

MARKUS HÄBERLEIN



Hoppla, das ging aber schnell – und damit meine ich nicht die Konvertierung des PC-Spiels auf die PlayStation2. Da hab' ich mich gerade mal an die grafisch etwas abgespeckte PS2-Version gewöhnt und schon flimmert nach gut sechs Stunden der Abspann über den Bildschirm. Die beiden Bonus-Spielmodi sind eher lau. Dabei ist der Rest wirklich genial. Selten habe ich so packende Schießereien in einem Videospiel gesehen. Naja, man kann eben nicht alles haben. Mein Testurteil: Kurz aber heftig!

SWEN HARDER



Ich weiß gar nicht, was alle haben – ich finde die Grafik von "Max Payne 2" gut. Allerdings kenne ich auch die PC-Version nicht. Dass es ab und zu mal ruckelt, ist für mich nicht weiter schlimm. Da haben mich die Comic-Zwischensequenzen schon mehr gestört. Was spricht denn dagegen, diese, wie bei "Metal Gear Solid 2", in Spielgrafik ablaufen zu lassen? Trotzdem ist "Max Payne 2" ein wirklich empfehlenswertes Ballerspiel.

CARSTEN GRAUEL



Generell habe ich ja nichts gegen knallharte Action-Shooter, aber das ein oder andere knifflige Rätsel hätte "Max Payne 2" schon gut gestanden. Dann wäre der Ballerspaß auch nicht ganz so schnell vorbei. Besonders gut finde ich die jederzeit anwählbaren Speicherpunkte. Und im Gegensatz zu Swen gefallen mir die Zwischensequenzen im Comic-Look sehr gut. Hoffentlich gibts bald eine Fortsetzung, in der meine Kritikpunkte ausgemerzt werden. Dann gibts auch einen OPM2-Star.



PS2 Testergebnis

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE		Action	Alter: ab 18
Hersteller: Rockstar	Entwickler: Remedy		Preis: ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, 16:9, Dolby Surround		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV	NEGATIV	UMFANG: 4/10	80
👉 Geniale Baller-Action	👉 Leicht ruckelige Grafik	GRAFIK: 7/10	
👉 Spannende Handlung	👉 Keine kniffligen Rätsel	SOUND: 9/10	
👉 Teilweise sehr witzige Level-Aufgaben.	👉 Für ein Vollpreisspiel etwas zu kurz		
Spannender Action-Shooter mit kleineren grafischen Schwächen.			PROZENT

R-Type Final

Alarm für alle Ballerfans: Ein richtig gutes Shoot'em-Up ist da! Knallt mit euren 100 Raumschiffen das böse Bydo-Imperium endgültig aus der Galaxis!



Phallischer Endgegner: Dieser Wurm stülpt sich zum Schutz meist ein Metall-Kondom über – ladet den Superschuss auf und wartet, bis er verwundbar ist!



Feuer frei: Hin und wieder müsst ihr blitzschnell den Satelliten zum Angriff nutzen.

Die "R-Type"-Serie ist Kult: Seit 1987 steht sie für packende Action-Unterhaltung. In diversen Episoden knallt ihr euch als heldenhafter Pilot durch ausgefeilte, horizontal scrollende Alienwelten. Immer dabei: Der unzerstörbare, mehrfach ausrüstbare Satellit, der das Ballern zu einer komplexen Kunst werden lässt.

Ein Mega-Trip ins All

Die überragende PSone-Episode "R-Type Delta" (1998) wechselte trotz klassischer 2D-Action erstmals auf Polygon-Darstellung. Auch bei "Final" greifen euch von allen Seiten räumlich wirkende Fluggeräte in hochauflösender Optik an. Mit umwerfenden Einleitungs-Kamerafahrten, detailreichen Umgebungen und ruhiger, bedrohlicher Atmosphäre wird euch schnell klar, dass hier audiovisuelle Profis am Werk waren, die euch in eine perfekt gestylte Schlacht gegen Mutationen und Mega-Monster schicken.

Doch ihr wisst euch mit 99 freischaltbaren Raumschiffen zu wehren. So viele Kombinationen entstehen durch einige Chassis-Grundtypen und zahlreiche Satelliten-Modelle. Und egal ob in feuchten Dschungelwäldern, morbide-pulsierenden Alien-Inne-

reien oder in einer verzweifelten Abwehrschlacht gegen ein Bydo-Großkampfschiff: Jeder Spieler findet in der Unzahl an Laser-, Raketen- und Ankerwaffen das perfekte Angriffsvehikel. Doch nur wer lernt, im Tohuwabohu aus Schüssen den Satelliten optimal abzuwerfen sowie seinen Beam gezielt aufzuladen, überlebt alle sieben Abschnitte.

Mit edler Präsentation, Technik-Infos über Freund und Feind, 60-Hertz-Modus, Bildergalerien sowie jeder Menge Hintergrundinfos wird "Final" seiner Bedeutung als Abschluss der Saga gerecht. Perfekt indes ist es nicht: Einige Levels nerven mit Geruckel, andere mit zu viel Leerlauf.

➔ CHRISTIAN BLENDL

PS2 Meinung



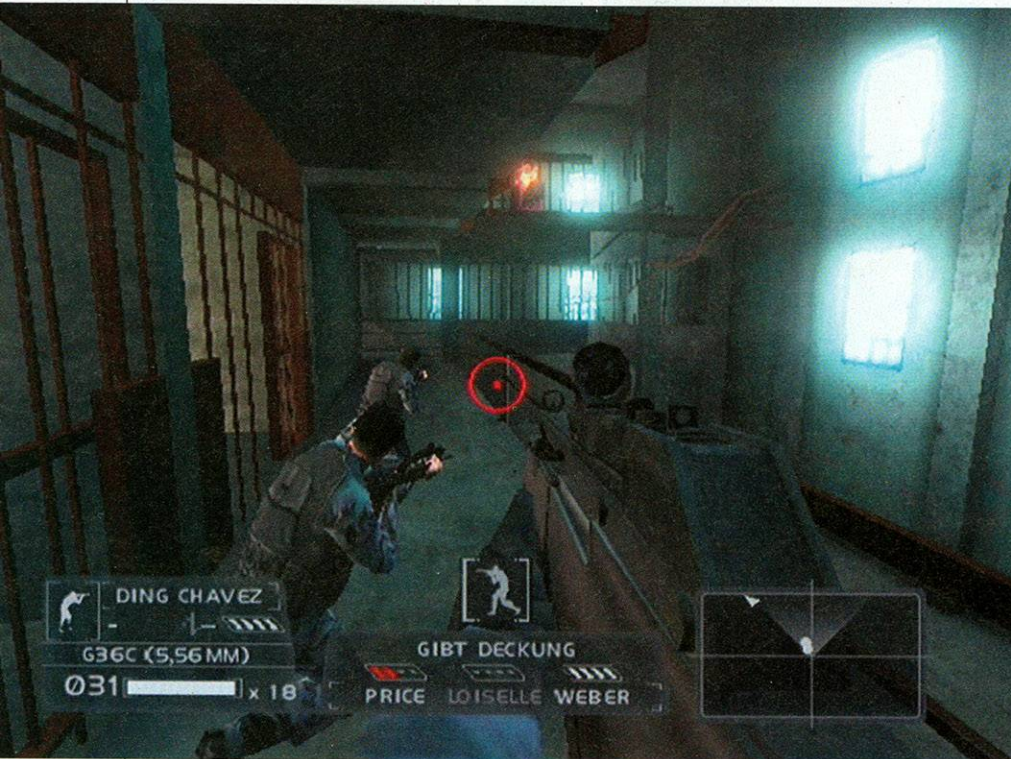
Toll gemacht: "Final" ist ein würdiger Abschluss der Kultserie. Die Stärken sind der umfassende Galerie- und Info-Teil, fulminante Grafik und das bewährte komplexe Leveldesign: Hier macht das Ausprobieren der 100 Raumer richtig Laune. Auch die filmreife Präsentation lässt sich so richtig in ferne Galaxien abtauchen – nur einige der Level-Abschnitte sind leider etwas trist geraten. Auch der dezent zähe Spielablauf ist gewöhnungsbedürftig, doch alles in allem ist es trotzdem eine sehr gelungene Laser-Ballade. Für mich als Fan der Serie kommt "Final" direkt nach dem Geniestreich "R-Type Delta" (PSone).

PS2 Testergebnis

R-TYPE FINAL		Action	Alter: ab 6
Hersteller: Metro 3D	Entwickler: Irem		Preis: ca. 50 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Text englisch/deutsch, 50/60Hz, Dolby Surround		STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Komplexe Action 🔴 99 (!) Raumschiffe 🔴 Abwechslungsreiche, edle Präsentation	NEGATIV 🔴 Seltene Ruckler 🔴 Wenige Levels 🔴 Manchmal frustig, wenig Dynamik	UMFANG: 7/10	82
		GRAFIK: 8/10	
		SOUND: 8/10	
Allein gegen das Imperium: Edles Ballerspiel mit Kult-Faktor!			PROZENT

Rainbow Six 3

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



Im stillgelegten Gefängnisstrakt von Alcatraz müssen wir Geiseln befreien. Während das Tageslicht wunderschön durch die Fenster hereinfällt, sichern unsere Kameraden den Gang.

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

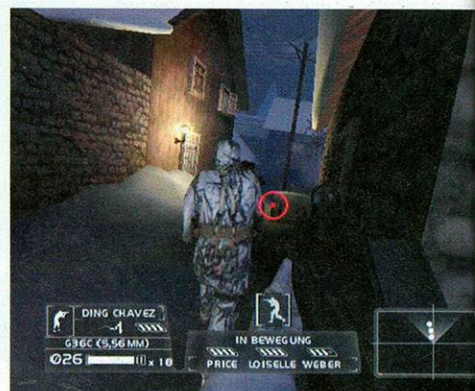
In "Rainbow Six 3" ist es wieder einmal so weit: Ein Streit zwischen der OPEC (Organisation der Erdöl exportierenden Länder) und den USA ist dabei, sich zu einem Krieg auszuwachsen. Lediglich Venezuela belie-

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

Einsatz im Team

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

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



Auf unseren Befehl hin entschärft dieses Teammitglied eine gefährliche Bombe.

lich abgespeckte Befehlsliste. Je nach Situation stehen maximal vier Befehle zur Auswahl – mehr braucht man auch nicht, da sich die meisten Missionen innerhalb von Gebäuden abspielen. Visiert ihr beispielsweise eine Tür an, könnt ihr auswählen, ob diese von euren Soldaten einfach nur geöffnet wird oder ob sie eine Blind- oder Splittergranate werfen sollen.

Zugriff auf Zulu!

Müsst ihr einen Raum mit zwei Eingangstüren stürmen, bietet sich der Zulu-Befehl an. Mit diesem teilt ihr euer Team auf und stürmt auf das Kommando Zulu hin den Raum von zwei Seiten. Einzige Alternative: Mit der Viereck-Taste oder per Sprachbefehl

PS2 Genrekurrenten

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



Wie aus dem Lehrbuch: Diese Geisel gilt es um jeden Preis zu schützen – deshalb stellt sich unser Team um die Person herum, während ihr ein Teammitglied die Handschellen anlegt.

Feinde sogar durch Nebelschwaden oder durch eine dünne Tür hindurch. Kommt es schließlich zu einem Schusswechsel, gibt es zwei Waffen-Perspektiven. Entweder ihr visiert die Unholde aus der regulären Ego-Perspektive an oder ihr drückt kurz auf den rechten Analog-Stick. Dann blickt euer Held direkt durch das Visier der Waffe und ihr könnt wesentlich genauer zielen.

onen lauft ihr durch eine gelungene, wenn teilweise auch wenig detaillierte Grafikkulisse. Es gibt sogar den ein oder anderen "Splinter Cell"-Grafikeffekt. Durch verbarriadierte Fenster fallen beispielsweise diffuse Lichtstrahlen herein und aufgehängte Tücher gleiten realistisch über euren Körper hinweg. Einen Test des Online-Modes liefern wir übrigens nach, sobald sich genügend Spieler auf den Servern tummeln.

Dank Wärmesicht erkennen wir den Gegner selbst hinter diesem vollgestellten Regal.

lässt sich das Team an eine mit dem Fadenkreuz anvisierte Stelle beordern. Dort bleiben die fleißigen Recken so lange stehen, bis ihr sie wieder abruf.

Fordernder Einsatzplan

Insgesamt 15 Einsätze führen euch rund um den ganzen Globus. In einem verschnitten Bergdorf in den Schweizer Alpen befreit ihr beispielsweise Venezolanische Teilnehmer des G8-Treffens, entschärft in einer Schiffs- werft in Curacao gut bewachte Bomben oder rettet den Großindustriellen Juan Crespo in San Francisco aus dem stillgelegten Insel- Gefängnis auf Alcatraz.

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

Weitere Hilfsmittel sind die verschiedenen Sicht-Modi. Wird es zu dunkel, aktiviert ihr einfach euer Nachtsichtgerät. Mit der alternativen Wärmesicht erkennt ihr eure

Vielschichtige Aufgaben

Ist das Feld erst einmal geräumt, müsst ihr meist weitere wichtige Aufgaben absolvieren. Ob ihr eine Geisel beispielsweise selbst fesselt, oder diesen Auftrag lieber an eure Kollegen weitergibt, bleibt euch überlassen. Gleiches gilt natürlich für das Entschärfen von Bomben.

Abwechslung ist auch in "Rainbow Six 3" Trumpf. In einer PS2-exklusiven Rettungsmission müsst ihr in Triest euren verschollenen Kollegen zu Hilfe eilen oder im Alleingang das Penthouse eines vermeintlichen Terroristen-Anführers verwanzeln. Geht eine Aktion schief, startet die Missionen nicht von vorne. Meistens gibt es pro Mission zwei Checkpoints und einen Speicherpunkt. Während der spannenden Missi-

MARKUS HÄBERLEIN

PS2 Meinung



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

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

PS2 Testergebnis

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



Legacy of Kain: Defiance

Zwei bissige Vampire – ein spannendes Abenteuer: Diesmal durchstreift ihr mit Kain und Raziel die finsternen Gegenden von Nosgoth in diversen Epochen.



❏ Erst wenn der Widersacher am Boden liegt, kann ihm Raziel die Seele aussaugen.

Das Schattendasein hat ein Ende. Die beiden beliebtesten Helden aus dem Hause Crystal Dynamics (dem neuen "Tomb Raider"-Entwickler!) kehren zurück auf die Bildfläche. Dabei sollte sich die Welt eigentlich fürchten vor dem finsternen Duo, denn wir sprechen von den bissigsten Vampiren seit Nosferatu. Bekannt wurden die Schreckensbrüder bereits durch ihr Geplänkel in diversen PSone- und PS2-Spielen. Es durfte aber jeweils nur eines der beiden Schattenwesen gesteuert werden.

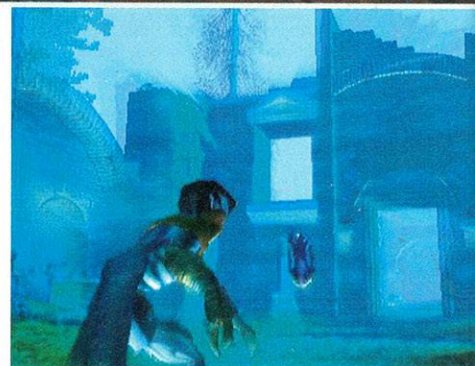
In "Legacy of Kain: Defiance" lassen die Programmierer von Crystal Dynamics ihre beiden erfolgreichsten Helden endlich gemeinsam in einem Abenteuer agieren. Von freundschaftlichen Banden kann jedoch

auch diesmal keine Rede sein – Kain und Raziel sind sich noch immer spinnefeind. Diese Tatsache erklärt auch den ereignisreichen Einstieg ins Spiel: Um zu erfahren, wo Raziel abgeblieben ist, kämpft sich Kain durch die Festung der Sarafanen und vermöbelt dort den Wächter der Zeit.

Raziel hingegen hat zu diesem Zeitpunkt noch ganz andere Probleme: Sein Erschaffer will ihn nämlich für immer als willenlosen Seelenfänger unterwerfen. Doch selbst als Gefangener in einer Paralleldimension pulsiert in Raziel genügend Lebenskraft, um aus dieser Vorhölle zu fliehen. Mehr wollen wir über die spannende Story nicht verraten – wir wollen doch keine Spielverderber sein!

Zwei Helden – eine Story

Für uns mindestens so mysteriös wie die geheimnisvolle Parallelwelt war bisher die Frage, wie zwei Helden und zwei Handlungsstränge zu einem Spielablauf zusammenfinden würden. In der Praxis ist das aber einfach gelöst: Die beiden Hauptdarsteller wechseln sich Level für Level ab – habt ihr einen Abschnitt mit Kain bewältigt, kommt Raziel dran. Damit ihr nicht jedes Level zweimal durchlaufen müsst, halten sich die beiden meistens in verschiedenen Gegenden

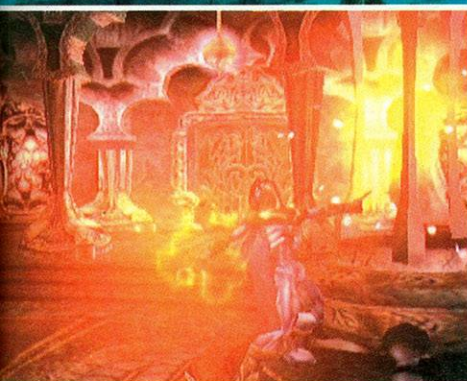
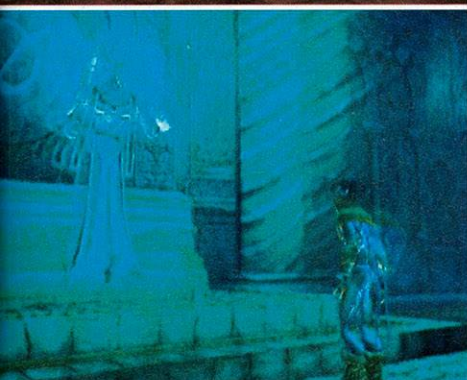


❏ Die verzerrte Spektralebene, in der sich Raziel befindet, ist blau eingefärbt.

auf. Nur selten kommt es vor, dass sich Levels überschneiden. Genau wie bei den Vorgängern wird auch in "Legacy of Kain: Defiance" viel gekämpft. Es ist daher sehr wichtig, dass der Spieler nicht mit allzu unterschiedlichen Tastenbelegungen überfordert wird. Die Steuerungen der beiden Charaktere sind daher sehr ähnlich. Kain und Raziel können laufen, springen und mit ausgebreiteten Flügeln oder Krallenhänden mühelos über tiefe Abgründe gleiten.

Auch die Kämpfe gleichen sich. Kain hält die materielle Soul-Reaver-Klinge in der Hand, Raziel wächst seine Waffe aus dem Arm. Bei der Schwerttechnik haben beide in den letzten Jahrhunderten dazu gelernt. Geschickt schwingen sie ihre magischen

PS2 Genrekongkurrenten			
Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Blood Omen 2	Eidos	05/2002	88%
Es macht einfach Megaspäß, mit einem unerbittlichen Kain auf Sarafanen-Jagd zu gehen.			
Devil May Cry	Capcom	01/2002	88%
Capcoms Dämonen-Abenteuer ist zwar deutlich actionreicher, aber nicht weniger interessant.			
Soul Reaver 2	Eidos	01/2002	87%
Raziels erstes PlayStation2-Abenteuer kann sich grafisch immer noch sehen lassen.			



🕒 Genüsslich schlürft Bösewicht Kain das Blut eines getöteten Sarafanen-Kriegers.

🕒 Bei den Säulen von Nosgoth trifft Razel auf diese uralte Schreckensgestalt.

🕒 An diesem Gefäß lädt Razel seine Soul-Reaver-Waffe mit Feuer-Magie auf.



🕒 Derart mächtige Widersacher sorgen für etwas Abwechslung bei den zahlreichen Kämpfen. Speziell bei diesem großen Unhold sollte Razel Abstand zu dem tödlichen Hammer halten.

Hieb Waffen und visieren immer den am nächsten stehenden Unhold automatisch an. Mit der Zeit lernen die Blutsauger sogar Spezialangriffe, um eine mächtige Schockwelle auszulösen oder alle Widersacher in der Nähe in Brand zu stecken.

Auf dem Schlachtplan stehen Vampirjäger, Spektralwesen oder riesige Bossgegner. Sind diese erledigt, züllen die beiden Blutsauger die Körper leer. Diese Nahrung frisst übrigens auch die Lebenskraft unserer beiden Helden auf.

Bissige Rätsel

Wie bereits erwähnt, verhandeln Kain und Razel nur in Ausnahmefällen. Mit ihrem Lieblingsargument, der Soul-Reaver-Waffe, führen sie meist schnelle Entscheidungen herbei. Doch sogar das hilft den untoten Abenteuern nicht immer weiter. Vor allem dann, wenn sich Razel durch die zerfallenen Gräfte der Vampire schlagen muss, ist auch Köpfchen gefragt. Da muss mal eine Säule gedreht oder geschoben werden um eine Türe zu öffnen, oder er muss eine seiner Spezialfähigkeiten nutzen.

Die bekannteste seiner Gaben ist der Wechsel in eine Art Paralleldimension, in der sich das ganze Level-Gerüst verbiegt. In die-

ser verzerrten Welt erreicht er auch Plattformen, die zuvor außer Reichweite lagen.

Alles, was während des turbulenten Abenteuers auf dem Bildschirm zu sehen ist, verschlägt einem nahezu den Atem. Super detaillierte Welten ziehen mit messerscharfen Texturen am Betrachter vorbei – und das größtenteils ohne den kleinsten Ruckler. Nur bei manchen Kameraeinstellungen hakelt es gelegentlich.

Besonderes Lob gebührt übrigens den professionellen deutschen Synchronsprechern. Publisher Eidos hat an diesem Punkt nicht gespart und einige wohlbekannte Profistimmen angeheuert – toll!

➔ **MARKUS HÄBERLEIN**

PS2 Meinung



Einfach grandios – so viel Spaß hatte ich seit dem ersten "Soul Reaver" für PSOne nicht mehr. Vor allem die genial verstrickte Handlung und eine perfekte Grafik sind dämonisch gut. Aber "Defiance" hat auch seine Schattenseiten. Die automatische Kamera arbeitet nicht immer zuverlässig. Manchmal folgt sie nicht hinter eine Säule oder zeigt das Kampfgeschehen mit viel zu hektischen Schwenks. Mehr können wir dem Vampir-Abenteuer aber nicht ankreiden. Auch wenn euch der außergewöhnliche Fantasy-Stil nicht auf den ersten Blick anspricht, solltet ihr diesem genialen Action-Adventure eine Chance geben.

PS2 Testergebnis

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Action-Adventure

Alter: ab 16

Hersteller: Eidos

Entwickler: Crystal Dynamics

ca. 60 Euro

Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, mehrsprachig, Dolby Surround

STEUERUNG: 9/10

SPIELSPASS

POSITIV

- 🕒 Superbe Grafik
- 🕒 Spannende Handlung
- 🕒 Herausragende deutsche Synchronsprecher

NEGATIV

- 🕒 Wenige knifflige Rätsel
- 🕒 Leichte Ruckler
- 🕒 Teils unübersichtliche Kameraperspektiven

UMFANG: 10/10

GRAFIK: 10/10

SOUND: 9/10

87

Geniale Fusion der beiden beliebtesten Vampir-Abenteurer.

PROZENT



Die Sims brechen aus

Die Sims werden flügge, feiern Partys, gehen ins Schwimmbad und arbeiten an zwielichtigen Karrieren...



❶ Liebe und Sport: Nach dem Knutschen gehts erst mal ins Schwimmbad.



❷ Kunst ist, wenn man trotzdem guckt: In dieser Galerie gibt es einiges zu bestaunen – ob es den Sims gefällt – also ob es den Spaßbalken nach oben treibt – ist natürlich eine andere Frage...

Virtuelle Realität

Der Spiele-Designer Will Wright (Bild) darf sich die Erfindung der "virtuellen Realitätsprojektion" auf die Fahnen schreiben. Mit der komplexen, äußerst motivierenden Stadtbau-Simulation "Sim City" legte Wright bereits 1987 den Grundstein für eine Fülle von Aufbau-Simulationen. In "Sim City" gab es keine Missionsziele, kein definiertes Spielende und keine Gegner. Vielmehr erfreut man sich als Stadt-Erbauer an einer wachsenden, zufriedenen Bevölkerung. Will Wright sieht seine "Sim"-Spiele nicht in erster Linie als Videogames, sondern eher wie ein Hobby – wie eine Modelleisenbahn oder ein Puppenhaus.



In den 90ern folgten weitere Sims wie "Sim Earth", "Sim Ant", "Sim Isle", "Sim Tower". 2001 erreichte die Serie mit "Die Sims" ihren vorläufigen Höhepunkt.



❸ Die unattraktive Optik konnte den Erfolg von "Sim City" (Apple Mac, 1987) nicht verhindern.

Zusammen mit den sieben Add-ons für den PC stellen "Die Sims" nichts Geringeres dar als das erfolgreichste Spiel der Welt! Die Tatsache, dass EAs Mega-Hit drei Jahre gebraucht hat für den Sprung auf die Konsolen, macht den Erfolg noch erstaunlicher. Doch jetzt gehts Schlag auf Schlag: Nur zehn Monate nach "Die Sims" kommt "Die Sims brechen aus". Die Entwickler haben auf mehrere PC-Erweiterungen geschickt und neue Aktivitäten, Gegenstände und Örtlichkeiten ins Spiel gepackt.

Karrieregeile Sims

"Breche aus" – der Name des wichtigsten Spielmodus ist Programm. Als heranwachsender Sim strebt ihr eine von insgesamt zehn beruflichen Laufbahnen an. Doch ist aller Anfang bekanntlich schwer: Wollt ihr als Filmstar Karriere machen, startet ihr im lächerlichen Kostüm eines Kaufhaus-Clowns, die Militärkarriere wird mit dem Lappen eines Latrinensputzers eingeleitet – und der Weg des "Aussteigers" beginnt für euch als Schnorrer. Na bravo!

Um die sprichwörtliche Karriereleiter hinauf zu fallen, müsst ihr dringend eure Talente ausbauen: Lest also Bücher über die Fachgebiete "Kochen" und "Mechanische

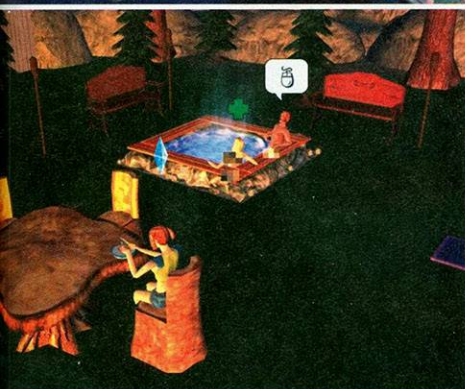
Fähigkeiten", verbessert beim Bankdrücken oder Turmspringen eure Fitness und beweist beim Scratching in der Disco eure Kreativität.

Disco? Richtig gelesen: Mit Motorroller oder Auto könnt ihr nun zu zahlreichen Schauplätzen hinfahren. Ihr besucht Mutti im trauten Heim, schwitzt in der Sporthalle und spielt im Beat Club eine Runde Billard. Lohn für eure Mühen: Mehr als 100 neue freischaltbare Objekte und Aktivitäten. Und natürlich das Herz eurer Flamme – wenn ihr euch anstrengt!

Am bewährten "Sims"-Prinzip hat man zum Glück nichts verändert. Wieder dürft ihr euren Sim mit individuellen Aussehens- und Charaktereigenschaften schaffen – und seid fortan für sein Wohlergehen verantwortlich.

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Theme Park World	EA	03/2001	84%
Ähnlich motivierende Aufbausim: Ihr errichtet einen Vergnügungspark und unterhaltet die Besucher.			
Die Sims	EA	02/2003	83%
Vorgänger von "Die Sims brechen aus", der sich meist in den eigenen vier Wänden abspielt.			
Age of Empires 2	Konami	11/2001	80%
Auf dem PC ein Klassiker der Echtzeit-Strategie, auf PS2 mit Mängeln bei Bedienung und Technik.			



Hey, DJ! In der Disco betätigt ihr euch als kreativer Scratch-Meister.

Mit dem Cursor markiert ihr Gegenstände, mit denen euer kleiner Freund interagieren soll. Klickt ihr z.B. auf die Stereoanlage, könnt ihr diese einschalten, den Sender wechseln (mehrere Musikrichtungen stehen zur Auswahl) oder zur Musik tanzen. Aus dem Kühlschrank holt ihr euch Essen, im Bett wird geschlafen, die Wanne könnt ihr putzen und benutzen usw.

Spaß und regelmäßig Pipi!

Warum dieser Stress? Nun, damit euer Sim sich wohl fühlt (und das wollen wir doch), müsst ihr acht Werte, wie Harndrang, Hygiene und Beliebtheit im grünen Bereich halten. Immerhin verlangt euer Boss von euch, dass ihr gut gelaunt zur Arbeit kommt – andernfalls verweigert er euch die verdiente Beförderung.

Für ein ausgeglichenes Wesen ist aber nicht nur Spaß notwendig, sondern auch ein angenehmes privates Umfeld. Konkret verlangt das Spiel: "Sucht euch Freunde". Also solltet ihr mit möglichst vielen Leuten ein Schwätzchen halten – oder sie mit einem kleinen Gag zum Lachen bringen: Ihr lasst sie an einem eurer Finger ziehen und furzt daraufhin nach Herzenslust. Einige Sims finden das zum Brüllen komisch, andere dage-

Willkommen in der Zukunft: Strebt ihr eine Karriere als verrückter Wissenschaftler an, bekommt ihr ganz abgedrehte Sachen zu Gesicht.

gen wenden sich peinlich berührt ab und tragen dann ein Minuszeichen über dem Kopf. Damit die Kommunikation nicht langweilig wird, hat Maxis 40 verrückte Charaktere wie den Partytiger Bing Bling oder die Fitness-Königin Goldie eingebaut.

Viel mehr drin

Gegenüber dem Vorgänger habt ihr jetzt noch mehr Ziele, die ihr nach wie vor in beliebiger Reihenfolge abarbeiten könnt. So heißt es anfangs: "Sucht euch einen Job", "Erreicht die nächste Karrierestufe" und "Findet einen Freund". So gibt es viele Erfolgserlebnisse, was vor allem "Sims"-Neulingen den Spieleinstieg erleichtert. In regelmäßigen Abständen zieht ihr in ein neues Haus. Habt ihr viel Geld, könnt ihr es mit zahlreichen Gegenständen ausstatten oder komplett umdekorierten.

Weiterhin wartet das Freeplay. Hierbei betretet ihr ein bereits bestehendes Haus, erstellt eine Familie oder werft eine andere auf die Straße. Erstmals dürft ihr das gesamte Spiel auch zu zweit bestreiten und – nur auf PS2 – sogar online spielen.

Technisch präsentiert sich "Die Sims brechen aus" nicht ganz auf der Höhe der

Zeit. Zwar wurde die zoom- und drehbare Grafik im Detail verbessert (ihr dürft nun näher hineinzoomen), aber dafür ruckelt's oft. Am meisten nerven die extremen Ladezeiten, wenn ihr mit Motorroller oder Auto zu anderen Gebäuden fahrt. Ihr tuckert länger als eine Minute herum, während im Hintergrund die neue Umgebung geladen wird. Im Zeitalter der dritten PS2-Spielegeneration hätte man das besser lösen müssen.

THOMAS SZEDLAK

PS2 Meinung



Die Popularität von "Die Sims" ist kein Wunder, beachtet diese Simulation doch alle Regeln für Spielspaß: Leichter Einstieg, schnelle Erfolge, perfekte

Identifikation mit dem Helden und große Handlungsfreiheit. Diese wurde deutlich erweitert, mit Zähneputzen und Pipimachen geben sich die Sims nun nicht mehr zufrieden. Spätestens beim Breakdance in der Disco merkt ihr: Mein Sim ist ein toller Typ. Der "Ausbruch" klappt aber nicht störungsfrei, die langen Wartezeiten beim Tuckern durch die Stadt sind wirklich nervig. Und Trotz vieler Details ist die Grafik insgesamt nicht gerade der Reißer.

PS2 Testergebnis

DIE SIMS BRECHEN AUS

Strategie

Alter: frei

HERSTELLER: Electronic Arts

ENTWICKLER: Maxis

ca. 60 Euro

1-2 Spieler, Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe simsisch, Texte deutsch, Network-Gaming

STEUERUNG: 7/10

SPIELSPASS

POSITIV

- Sim machen Karriere
- Viele neue Orte
- Hier könnt ihr euch selbst verwirklichen

NEGATIV

- Krasse Ladezeiten
- Oft ruckelige Grafik
- Keinerlei Action, Mini-games oder Spannung

UMFANG: 9/10

GRAFIK: 6/10

SOUND: 8/10

85

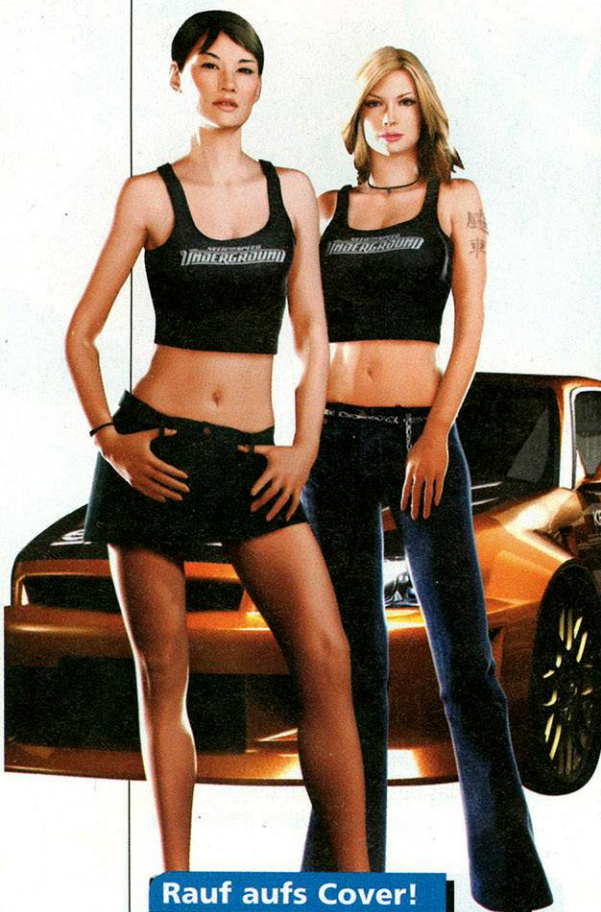
Ist euch euer eigenes Leben zu langweilig, ist das euer Spiel!

PROZENT



Need for Speed: Underground

Mit 300 Sachen durch die Innenstadt! Lebensgefährlich? Auf jeden Fall, aber auf der PS2 schwillt schlimmstenfalls der Daumen an.



ⓘ Vollgas und los! Vor allem hochgetunte Fahrzeuge entwickeln ein Beschleunigungsgefühl, bei dem euch schwindelig wird. Da haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet.

Rauf aufs Cover!



ⓘ Im Spiel und am Kiosk: Das deutsche Automagazin "Chrom und Flammen".

Branchenprimus Electronic Arts ist dafür bekannt, mit Hilfe von Lizenzen einen Bezug zum realen Leben herzustellen. "Der Herr der Ringe" kennt man aus dem Kino, Bayern-Star Roy Makaay ("FIFA") aus der Sportschau.

In "Need for Speed: Underground" sind neben Fuhrpark, Zubehörteilen und dem Soundtrack auch echte Automagazine enthalten: Arbeitet ihr euch in der "Underground"-Rangliste nach oben, landet ihr, respektive euer aufgemotzter Schlitten, auf dem Cover von "Autopress" (Niederlande), "Modified" (England) oder "Elaborare" (Italien).

27 Zeitschriften-Cover gibt es insgesamt, aus Deutschland wurde dem American-Car-Scene-Magazin "Chrom und Flammen" die Ehre zuteil, im neuesten EA-Racer eine Rolle zu spielen.

Need for Speed" geht in den Underground. Vor der Polizei seid ihr hier sicher, dafür gibt's scharfe Babes, aufgemotzte Schlitten und Geschwindigkeiten jenseits von Gut und Böse.

Im aufgeräumten Hauptmenü lacht uns der Schriftzug "Go Underground" an. Dieser Karriere-Modus begleitet euch beim Triumphmarsch durch die illegale Straßenrennen-Szene, er beginnt in einem Serienwagen der Typen Golf GTI, Mazda MX5 oder Peugeot 206. Der Weg zu weiteren der insgesamt 20 implementierten Fahrzeuge ist noch versperrt. Später rast ihr auch in einem Nissan Skyline, einem Dodge Neon oder einem Subaru Impreza über die Piste.

Aufmotzen und angeben

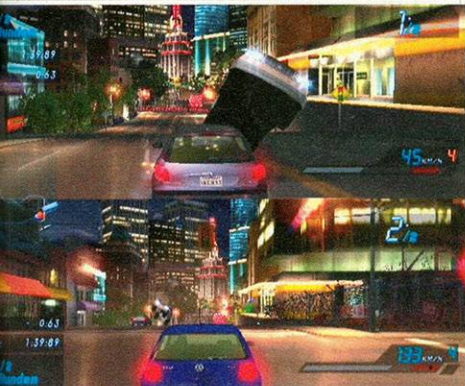
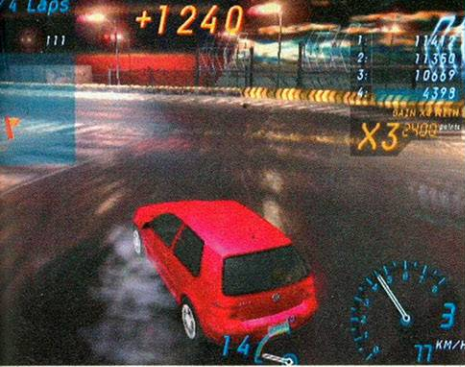
Zuerst gilt es, mit eurem "Kübel" etwas Kohle aufs Konto zu schaufeln. Die Rennkarte zeigt die Wettbewerbe, die ihr ansteuern könnt. Für Abwechslung sorgen Rundkurs-Rennen durch die nächtliche Stadt, Hochgeschwindigkeits-Rennen auf gerader Strecke, Sprints von A nach B, Runden-K.O.-Rennen (nach jeder Runde scheidet der Letzte aus) sowie Drift-Wettbewerbe. Habt ihr die ersten Moneten eingefahren, ist ein Besuch im Tuning-Shop angesagt. In den

Regalen liegen mehr als 6.000 Spoiler, Motoren, Felgen und Auspuffrohre namhafter Anbieter wie Momo oder König. Allerdings sind die coolsten Teile (z.B. der N2O-Turbo) anfangs gesperrt. Freispielen könnt ihr diese durch Erfolge – und durch viele Style-Punkte. Die erhaltet ihr während jedem Rennen für besondere Aktionen wie den besten Start, Windschatten fahren, gewagte Drifts oder "saubere" Runden. Habt ihr euch an eurem Erstling ausgetobt, könnt ihr den Wagen gegen einen anderen eintauschen. Je nach Wert bekommt ihr Geld zurück oder müsst Scheine drauflegen.

Fürs Gasgeben zwischendurch dürft ihr die erwähnten Rennvarianten als "Quick Race" einzeln anwählen, auf Wunsch auch

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Gran Turismo 3	Sony	08/2001	93%
Der Kult-Racer bietet einen ähnlich umfangreichen Tuning-Part, ist aber deutlich simulationslastiger.			
NFS: Hot Pursuit 2	EA	11/2002	90%
Super-motivierender Action-Racer mit Schwerpunkt auf spannenden Polizei-Verfolgungsjagden.			
Burnout 2	Acclaim	11/2002	90%
Fulminante Highspeed-Rennen im dichten Straßenverkehr. Mit genialem Crash-Modus.			



Nur mit ordentlich Tuning habt ihr gegen die anderen Freaks eine Chance.

im Duell mit einem Kumpel bei geteiltem Bildschirm. Mit Netzwerk-Adapter sind sogar Online-Rennen möglich.

Zu schön um wahr zu sein

Die grafische Meisterleistung der Entwickler dokumentiert bereits die spielbare Demo auf der Demo-DVD dieses Sonderhefts. Außerdem geben unsere Bildschirmfotos einen Eindruck über die grandiose Streckenbebauung und die genialen Lichtreflexionen. Das unglaubliche Geschwindigkeitsgefühl (vor allem in der Stoßstangen-Perspektive) können wir auf Standbildern natürlich nicht vermitteln, aber wenn ihr euch das Podrennen aus "Star Wars Episode 1" in Erinnerung ruft, wisst ihr ungefähr, was euch erwartet: Bei 300 Sachen – wenn das Bild anfängt zu wackeln – habt ihr das Gefühl, eure Kiste würde gleich auseinander fliegen.

Die Parallele zum Kino ziehen wir nicht grundlos, denn mit Hakin Sakopo hat sich EA eben diesen Mann ins Team geholt, der für George Lucas das Podrennen entworfen hat. Zusätzlicher Berater war Craig Lieberman, bei "The Fast and the Furious" für die Visualisierung der Rennszenen verantwortlich. Ausnahmslos alle Veranstaltungen finden bei Nacht statt. Die acht Strecken (die



Ist die Brücke zu Ende, segelt ihr schon mal einige Sekunden durch die Luft. Mit etwas Übung ärgert ihr dabei auch noch euren Vordermann.

ihr später auch in der Gegenrichtung befahren dürft) verlaufen in einer Stadt, teilweise überschneiden sich Passagen. Abkürzungen und Parallel-Abschnitte laden zum Erforschen der teilweise unübersichtlichen Stadtkurse ein.

Spaß von vorn bis hinten

"Need for Speed: Underground" ist keine Rennsimulation, will aber auch keine sein. Krasse Unterschiede im Fahrverhalten der einzelnen Schleudern dürft ihr nicht erwarten, die Differenzen sind in erster Linie in den drei Leistungskategorien Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Handling zu finden. Insgesamt hängen sie eher vom Tuning denn vom Fahrzeugtyp ab. Trotzdem ist das Fahrverhalten für diese Art von Spiel fast perfekt – es fühlt sich einfach gut an. Man driftet ohne Eingewöhnungszeit butterweich durch die Kurven, weicht blitzschnell entgegenkommenden Fahrzeugen aus und rast drauflos, was das Zeug hält.

Bei Drag Races lenkt ihr euren Wagen nicht vollständig selbst, sondern bestimmt nur die Spur, auf der er gerade läuft, um im Windschatten zu fahren, zu überholen oder einem entgegenkommenden Wagen auszu-

weichen. In erster Linie müsst ihr euch hier um das perfekte Hochschalten und Zünden des N2O-Turbos kümmern.

Der Soundtrack passt: Die 26 Songs von Overseer, Rob Zombie & Co. mixen bösen Hip-Hop, lauten Hardrock und schnellen Techno. Dank Pro Logic II wird euer Wohnzimmer zur Rennstrecke, nur die eintönigen Motorensounds schmälern das Audio-Erlebnis ein wenig.



THOMAS SZEDLAK

PS2 Meinung



Optisch hängt "Underground" alle ab! Durch Top-Programmierung und feine Tricks wird ein extremes Geschwindigkeitsgefühl erzeugt, das man erlebt haben muss. Und das bei sensationeller Streckenoptik! Mit der Underground-Karriere steckt unter der Haube genügend Spielmodi-Power, auch wenn man sich anfangs arg "geführt" vorkommt und sich die Tuning-Freiheit erst nach und nach erschließt. Irgendwann erreicht man allerdings den Punkt, an dem man als "NfS"-Fan die Polizei sowie das Tageslicht vermisst. Bis dahin hat man aber bereits superspaßige Stunden in einem der allerbesten PS2-Rennspiele hinter sich!

PS2 Testergebnis

NEED FOR SPEED UNDERGROUND		Rennspiel	Alter: frei	 STAR	
HERSTELLER: EA	ENTWICKLER: EA Black Box		ca. 60 Euro		
1-2 Spieler, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, Pro Logic II, Lenkrad, Online-Rennen			STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS	
POSITIV 🔴 Sensationelle Grafik 🔴 Rasend schnell 🔴 Motivierende Karriere mit viel Tuning-Kram	NEGATIV 🔴 Wenige Autos+Kurse 🔴 Keine Renn-Replays 🔴 Nicht-Nachtmenschen fehlt das Tageslicht...	UMFANG: 7/10	GRAFIK: 10/10	SOUND: 8/10	 88
Sexy Highspeed-Racer zum Gasgeben und Herumschrauben.					PROZENT



Tony Hawk's Underground

Auch nach vier Teilen fällt Entwickler Neversoft immer noch Neues ein. Jetzt könnt ihr zu Fuß gehen, Auto fahren, klettern und noch vieles mehr.



ⓘ "These Boots are made for walking": Durch Drücken der Tasten R1 und L1 steigt ihr vom Brett ab und geht zu Fuß. So ein kleiner Spaziergang lässt sich sogar in eine Kombo einbauen.



ⓘ Witzige Story: Zusammen mit eurem Kumpel Eric erlebt ihr abgefahrene Sachen.

Ein Paradies für Bastler



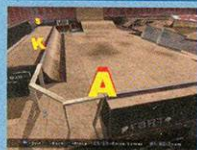
❖ Der neue Park-Editor beinhaltet ganze Gebäude als Bauteile und erlaubt größere Absenkungen und Erhebungen des Terrains.



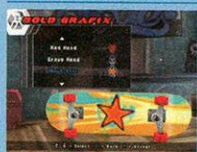
❖ Erstellt ihr einen eigenen Skater, könnt ihr seinen Kopf mit einem Foto eures Gesichts versehen.



❖ Im Trick-Editor setzt ihr mehrere Bewegungen in Form von Bauklötzchen in den Zeitleisten zu einem neuen Trick zusammen.



❖ Der Create-a-Goal-Modus ermöglicht euch die Erstellung eigener Levelziele wie beispielsweise "Sammle SKATE".



❖ Im Create-a-Deck-Modus stehen viele Designs, Logos und Sticker zur Gestaltung eines individuellen Boards bereit.

Fünf Jahre, fünf Teile: Seit 1999 schon brettet Tony Hawk jeden Herbst durch die Konsolen-Skateparks und zieht mit seinen wilden Trickkombos unzählige Trendsportanhänger in seinen Bann. Und bei jeder Episode fragen wir uns wieder, was es diesmal Neues geben wird. Bei "Tony Hawk's Underground" ("THUG") ist jedenfalls nicht nur der Untertitel anders.

Der bewährte Karriere-Modus, in dem ihr sonst immer völlig sinnfreie Aufgaben absolviert habt, wurde durch einen Story-Modus mit vier Schwierigkeitsgraden ersetzt. Spielerisch hat sich dadurch zwar nicht viel geändert – wie gehabt sprecht ihr bestimmte Leute an, um Aufgaben zu erhalten – doch jetzt sind all diese kleinen Levelziele (oder zumindest die meisten) in eine unterhaltsame Geschichte eingebettet.

Damit nicht irgendein Nobody die Hauptrolle spielt, sondern ihr selbst, zaubert ihr einfach euer eigenes Gesicht auf die Polygonfigur. Das funktioniert so: Ihr schickt ein Foto von euch per E-Mail (Computer oder Kamerahandy) an Neversoft und wartet ungefähr fünf Minuten auf die Antwort-Mail, die ein Passwort enthält. Dieses gebt ihr im Download-Face-Menü von "Tony Hawk's Underground" ein und ladet so euer bear-

beitetes Foto auf die PS2 herunter. Was zunächst wenig aufregend klingt, wirkt im Spiel umso spektakulärer. Ihr werdet eure Freude dran haben, euch selbst in digitaler Form in einem Videospiel zu sehen.

Auf Weltreise

Die Story beginnt in New Jersey und erzählt, wie ihr zusammen mit eurem Kumpel Eric Sparrow aus der Kleinstadt-Idylle ausbrecht, um Pro-Skater zu werden. Alles nimmt seinen Anfang, als Chad Muska nach Jersey kommt. Beeindruckt von eurem Können schenkt er euch ein neues Board und empfiehlt euch weiter. Die weitere Reiseroute führt euch durch San Diego, Hawaii, Vancouver, weiter zu einer großen Skate-

PS2 Genrekurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
THPS 4	Activision	01/2003	90%
Teil 4 bietet mehr Missionen und einen höheren Schwierigkeitsgrad. Ein Story-Modus fehlt.			
SSX 3	EA	12/2003	90%
Eines der besten Snowboardspiele für die PS2: Feine Grafik, massig Tricks und ellenlange Abfahrten.			
Aggressive Inline	Acclaim	09/2002	87%
Nicht mehr ganz tafrisch, aber immer noch gut: Inline-Raserei mit "THPS"-ähnlicher Steuerung.			



Die Fahrmissionen hätte man sich sparen können. Sie bereichern das Spiel keineswegs.

Arena und schließlich nach Moskau. An jedem Ort erwarten euch andere Aufgaben, von denen ihr diesmal aber einige nicht mit dem Skateboard absolviert. Neuerdings könnt ihr nämlich vom Brett absteigen, zu Fuß gehen, rennen, springen, euch an Kanten festhalten und Leitern hinaufklettern. In Tampa nehmt ihr an einem Contest teil, an dessen Ende ihr gegen Eric antreten müsst. Wer die längste Trickkombo schafft, gewinnt einen Sponsorenvertrag. In Hawaii kraxelt ihr auf das Dach eines Hochhauses, um von hier oben einen gewaltigen McTwist für euer Skatevideo zu machen. Und in Vancouver, wo eure Videopremiere stattfindet, sammelt ihr mit einer Limousine ein paar Gäste ein. Darüber hinaus sollt ihr bestimmte Lines abfahren, Combos zeigen oder Highscores brechen. In den acht Levels des Story-Modus' warten insgesamt 129 Missionen auf euch, jedoch müsst ihr nicht alle zwingend schaffen.

Im Gegensatz zum Vorgänger, bei dem ihr unter anderem Geldscheine finden konntet, gibt es in "THUG" so gut wie gar keine Bonus-Items zum Sammeln. Lediglich die geheimen Videotapes, die schon im ersten Teil zu finden waren, sind auch diesmal wieder dabei. Hartnäckige machen sich auf die



Polygon-Popo: In einem Striplokal in San Diego schaut ihr einer exotischen Tänzerin bei ihren Verrenkungen zu. Ihre Rundungen sind zwar etwas eckig, aber das ist euer Skater schließlich auch.

Suche nach den Old-Skool-Icons, die in den Levels New Jersey, Hawaii und Moskau versteckt sind. Mit denen schaltet ihr drei Bonuslevels aus den früheren "Tony Hawk's"-Spielen frei. Und eure Stat-Points verdient ihr euch auch nicht mehr durchs Einsammeln entsprechender Gegenstände oder mit dem Lösen spezieller Missionen, sondern durch Training. Erfüllt ihr bei den Tricks bestimmte Bedingungen, erhöhen sich eure Statuswerte. Ein Beispiel: Um die Lip-Balance beziehungsweise die Spin-Geschwindigkeit zu erhöhen, haltet ihr sieben Sekunden lang einen Lip-Trick oder macht während einer Combo drei Double Kickflips.

Bastelstunde

Wer sich abseits des Story-Modus' vergnügen will, kommt mit den zahlreichen anderen Spielmodi voll auf seine Kosten. Der Park-Editor wurde nochmals erweitert und bietet nun sogar ganze Gebäude als Bauteile. Im Create-a-Trick-Modus kombiniert ihr mehrere Bewegungen miteinander und erfindet so eure eigenen Special-Tricks. Brandneu ist der Create-a-Goal-Modus: Hier bastelt ihr in einem der regulären oder auch in einem selbst gebauten Level neue Missio-

nen. Auch euren Skater und euer Board könnt ihr in den entsprechenden Modi nach euren Wünschen gestalten. Wollt ihr euer Können gegen andere Spieler beweisen, so wählt ihr den Splitscreen-Modus oder tobt euch online gegen sieben Rivalen aus. Nur Benutzer eines T-Online-Accounts mit einem ellenlangen Passwort schauen in die Röhre. Dummerweise ist dafür das Eingabefeld im Konfigurationsmenü zu kurz.

CARSTEN GRAUEL

PS2 Meinung



Tony Hawk und kein Ende: Der Story-Modus bringt endlich mehr Substanz in das Spiel und die meisten der neuen Aktionsmöglichkeiten passen – trotz gewöhnungsbedürftiger Steuerung – besser ins Konzept als erwartet (nur die Fahrzeugmissionen würde niemand vermissen). Ein großes Lob gibt es auch für die unzähligen Modifikationsmöglichkeiten. In keinem anderen Spiel dürft ihr so viel selber machen. Schade nur, dass sich die Grafik seit "THPS 3" kaum weiterentwickelt hat. Fans holen es sich sowieso, aber auch Einsteiger dürften sich dank der vier Schwierigkeitsgrade bei "THUG" wohlfühlen.

PS2 Testergebnis

TONY HAWK'S UNDERGROUND		Trendsport	Alter: ab 6	 STAR
HERSTELLER: Activision	ENTWICKLER: Neversoft		ca. 60 Euro	
1-2 Spieler (8 online), analog, Sprachausgabe englisch, Texte deutsch, 16:9, Tastatur, Parkeditor		STEUERUNG: 9/10		SPIELSPASS
POSITIV 👉 Spielt sich sehr flüssig 👉 Nette Hintergrundstory 👉 Wahnsinnig viele Editoren und Optionen	NEGATIV 👉 Ruckler und Zeilenfehler 👉 Automissionen öde 👉 Steuerung zu Fuß ist gewöhnungsbedürftig	UMFANG: 10/10		90
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 9/10		
Fast alle Neuerungen machen Spaß und Sinn. Tony-Fans, greift zu!				PROZENT

Ratchet & Clank 2

Ein Weltraummechaniker und sein Roboterfreund retten gemeinsam die **Galaxie** vor einem gemeingefährlichen Knuddelmonster.



Das ungleiche Duo durchstreift auf der Suche nach dem Protopet gigantische Welten und riesige Levels. Die Weitsicht und der Detailgrad sind extrem beeindruckend.

Einige Monate sind ins All gegangen, seit die beiden Freunde Ratchet und Clank das Universum vor dem finsternen Schurken Drek und seiner dusseligen Armee von Blargs gerettet haben. Direkt in ihre Urlaubsstimmung hinein platzt ein Ferngespräch mit dem Megacorp-Präsidenten Abercrombie Fizzwidget. Dieser hat von ihren Heldentaten gehört und möchte die beiden ungleichen Kameraden für die Auf-

klärung eines Diebstahls in seiner Fabrik anheuern. Ein maskierter Langfinger hat nämlich das "Protopet" mitgehen lassen. Ein Knuddel-Tier, das so niedlich ist, dass es von jedermann sofort ins Herz geschlossen wird. Natürlich will Fizzwidget das Protopet so schnell wie möglich zurück und den Täter hinter Gittern sehen. Ratchet macht sich kurz entschlossen auf in die weit entfernte Bogon-Galaxie, während Clank seine Roboterfähigkeiten in der Buchhaltung von Megacorp unter Beweis stellt.

Doch bald erkennt der Lombax Ratchet, dass bei Megacorp nicht alles mit rechten Dingen zugeht und so schließt sich das intergalaktische Duo wieder zusammen um der Sache auf den Grund zu gehen...

simple Steuerung in den Griff zu kriegen: Während man mit den Symboltasten Sprünge ausführt, Gegenstände bedient und die Waffen abfeuert, wählt der linke Analog-Stick in Verbindung mit der Dreieck-Taste in einem Schnellmenü die Waffe aus. Dieses Menü lässt sich im Optionsbildschirm sogar den eigenen Bedürfnissen anpassen.

Umfangreiches Arsenal

In "Ratchet & Clank 2" gibt es 24 unterschiedliche Waffensysteme! Außerdem ist jede Waffe in mindestens vier Stufen ausbaufähig. Dabei habt ihr die Wahl: Entweder ihr spendet dem zwielichtigen Händler auf dem Wüstenplaneten einige der seltenen Platinschrauben für das Waffen-Upgrade,

Kleine Waffenkunde

Die Lebensenergie und die Waffensysteme steigern sich im Laufe des Spiels durch Ratchets Kampfeinsatz. Betrachtet das festsche Design der neuen Wummen anhand dreier Beispiele etwas genauer:

Blitz-Kanone:

Aus nächster Nähe zerfetzt dieses Schrotflinten-Teil jeden Gegner.



Mini-Raketen-Röhre:

Auf mittlere Distanz ein echter Reißer! Nur das Zielen ist nicht einfach.



Plasma-Spule:

Verursacht bei mehreren Gegnern Schäden durch Blitzschlag.

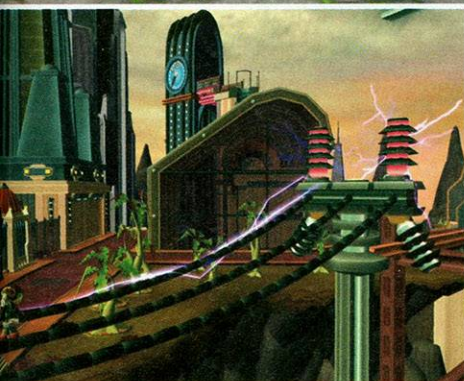


Einfacher Start

Wie schon beim Vorgänger schwingt Entwickler Insomniac keine langen Einleitungs-Reden: Nach nur wenigen Minuten Introsequenz beginnt der actionreiche Teil des Spiels. Ratchet (noch von Clank getrennt) muss Fizzwidget in einer Art Trainingslevel beweisen, was er wirklich auf dem Kasten hat. Kenner des Vorgängers werden sich schnell zurechtfinden, Neulingen dürfte es jedoch auch nicht allzu schwer fallen, die

PS2 Genrekurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Ratchet & Clank <i>Nicht ganz so abwechslungsreich, aber schon damals technisch perfekt und mit viel Liebe zum Detail.</i>	Sony	12/2002	93%
Jak & Daxter <i>Sehr stimmungsvolles Abenteuer-Jump'n'Run mit langen Entdeckungstouren und toller Grafik.</i>	Sony	01/2002	93%
Jak 2: Renegade <i>Eigentlich geniales Hüpf-Abenteuer, das etwas unter frustigen Spielmomenten leidet.</i>	Sony	11/2001	89%



❶ Auf dem idyllischen Eisplaneten müssen wir auch von der Schusswaffe Gebrauch machen.

❷ Mit dem coolen Schwunghaken erreicht Ratchet auch entlegene Bereiche.



❸ Mit dem Gleiter überwindet Ratchet ohne Mühen gefährliche Elektrobarrieren.

❹ Hochexplosive Mini-Atombomben sorgen für Panik unter den Gegnern. In diesem Falle allerdings wäre die Blitzkanone geeigneter, um es mit der Übermacht aufzunehmen.

oder ihr kämpft noch eine Weile mit derselben Knarre. Denn nach einer gewissen Zeit verbessert sich die Wumme von selbst. Wenn ihr wirklich alle Gegenstände besitzen wollt, werdet ihr "R&C 2" mehrmals durchspielen müssen. Die besten Waffen sind nämlich zu teuer, als dass man sie sich mit den Schrauben, die man beim ersten Mal findet, leisten könnte. Eine weitere Neuerung sind die Rüstungen. Auch die sind käuflich zu erwerben und fangen je nach Qualität mehr oder weniger Schaden ab.

Weit, weiter, Weitsicht

Das Level-Design hat sich im Vergleich zu jenem des Vorgängers kaum geändert. Noch immer ist auf jedem Planeten ein Geheimnis zu lüften. Habt ihr es entdeckt, geht es entweder auf der nächsten Welt weiter oder es öffnet sich ein neuer Weg an alter Stelle. Mehr als 20 Gegenstände sorgen für reichlich Abwechslung. Egal ob man nun per Magnetboots an jedem noch so steilen Metallpfeiler hochklettert, per Gleiter durch tiefe Schluchten segelt oder sich mit dem Jetpack rasante Verfolgungsjagden liefert – immer wieder zaubert Insomniac neue spielerische Aspekte aus dem Hut. Dabei bleibt der Schwierigkeitsgrad stets ausbalanciert.

Die Rücksetzpunkte sind fair verteilt und stellen trotzdem Anforderungen. Einziger kleiner Kritikpunkt sind die etwas schwachen Endgegner, die man meist ohne größere Probleme in die Knie zwingen kann.

Beim Thema Technik kommt man ins Schwärmen: Bis auf wenige Kamera-Probleme ist "Ratchet & Clank 2" perfekt umgesetzt und ein echter Hingucker. Die Grafik ist buchstäblich von einem anderen Stern, die deutsche Sprachausgabe professionell und witzig und die Ladezeiten kurz. Außerdem hat sich der Soundtrack deutlich verbessert und ist jetzt eine dezente, aber passende Untermauerung des Spiels.

➔ SWEN HARDER

PS2 Meinung



Der brillante Genre-Mix aus Jump'n'Run, Adventure und Rollenspiel macht unglaublich viel Spaß. Von der ersten Minute an war ich von den zahlreichen neuen Ideen, den witzigen Minigames und der Möglichkeit der Waffen-Upgrades begeistert. Das liegt sicher auch an der perfekten technischen Umsetzung. Die minimalen Ladezeiten und die fantastische Grafik lassen "Ratchet & Clank 2" wie aus einem Guss erscheinen. Kurzum: Wer Teil 1 mochte, wird diese Mega-Fortsetzung heiß und innig lieben. Zurzeit gibt es keinen besseren Hüpfspaß für die PS2. Kaufen und genießen – ihr werdet es nicht bereuen!

PS2 Testergebnis

RATCHET & CLANK 2		Jump'n'Run	Alter: ab 12		
HERSTELLER: Sony		ENTWICKLER: Insomniac		ca. 60 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe und Texte deutsch, 16:9, Progressive Scan			STEUERUNG: 9/10		SPIELSPASS 93
POSITIV 🔴 Viele Minigames 🔴 Herausragende Grafik 🔴 Hoher Wiederspielwert dank Waffen-Upgrades	NEGATIV 🔴 Bekanntes Level-Design 🔴 Endgegner zu schwach 🔴 Viele Extras sind zu gut versteckt	UMFANG: 9/10			
		GRAFIK: 10/10			
		SOUND: 9/10			
Sehr motivierender Hüpf-Spaß mit bewundernswerter Vielfalt.					PROZENT

Medal of Honor: Rising Sun

Ballern im Pazifik: EAs PS2-Soldaten sind nicht mehr länger in Nazi-Deutschland unterwegs – jetzt ziehen sie gegen das ferne Japan in den Krieg.



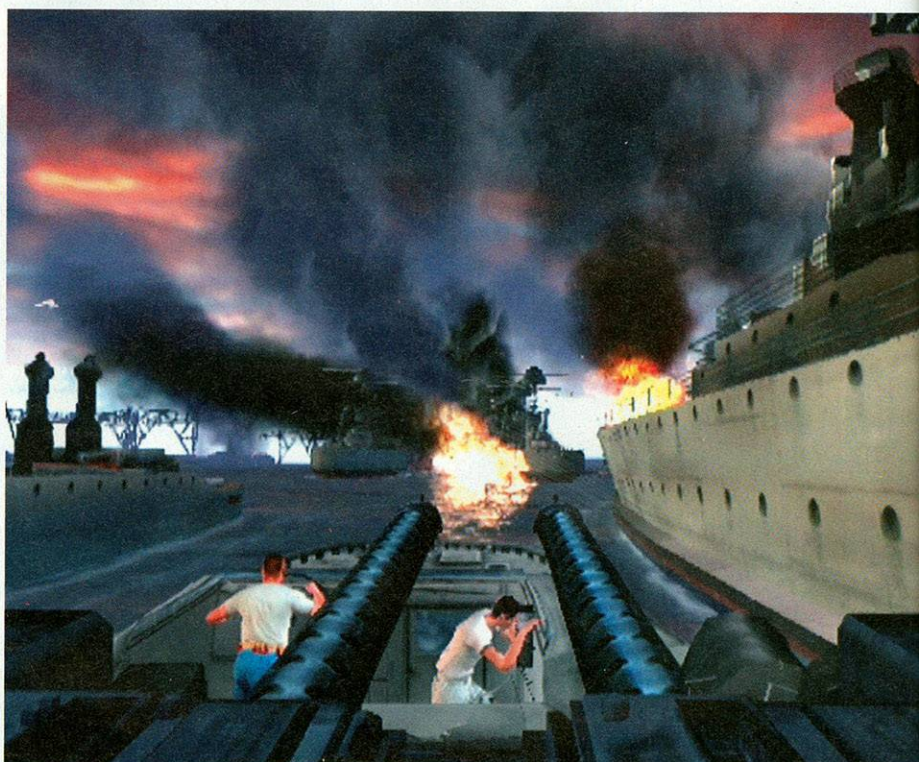
📍 So nahe sollte man einem bewaffneten Japaner besser nicht kommen.

Wenn ein zunächst ganz leises Zwischen binnen Sekunden zu einem immer lauterem Heulen anschwillt und das schließlich ohrenbetäubende Heulen wenige Augenblicke später in einer gewaltigen, markerschütternden Explosion endet, dann wurdet ihr gerade "Ohren"-Zeuge eines Bombenangriffs.

Mit diesem beängstigenden Schallbild kündigte sich auch am 7. Dezember 1941 der Bombenhagel einer japanischen Flugzeug-Staffel auf den U.S.-Militärhafen Pearl Harbor an. Von neunzehn der dort stationierten Schiffe überstand nur eines den Angriff ohne Schäden. Die Bilanz dieses verheerenden Überraschungs-Angriffs: 3.435 Todesopfer.

Historischer Shooter

Derart tragische Ereignisse greift Electronic Arts gerne in seiner "Medal of Honor"-Kriegsserie auf. Bereits beim Vorgänger "Frontline" demonstrierte uns der Branchenriese eindrucksvoll, wie



📍 Im Hafen von Pearl Harbor ballert ihr von einem Kanonenboot aus auf Kampfflugzeuge.

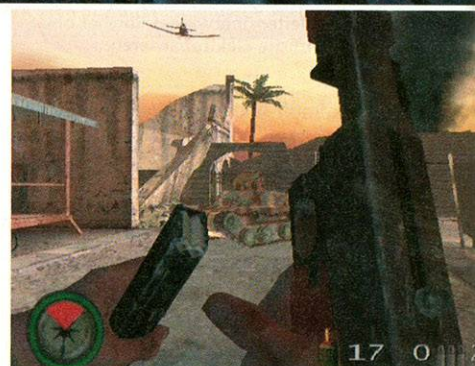
hart der Soldaten-Alltag am heiß umkämpften Strand von Omaha-Beach war.

Doch hat der Kriegsschauplatz Europa im neuesten Teil von "Medal of Honor" ausgedient. Bei "Rising Sun" schickt uns unser Befehl, das verrät bereits der Titel, ins Land der aufgehenden Sonne.

Neue Front – neuer Soldat

Auch der Hauptdarsteller ist neu: Euer Held trägt den Namen Joe Griffin. Er dient Uncle Sam auf einem Zerstörer der Marine. Geschafft vom anstrengenden Matrosen-Dasein, wollte Joe eigentlich ein kleines Nickerchen machen. Doch die besagte Geräusch-Abfolge lässt ihn binnen Millisekunden wieder hellwach werden. Ihm ist sofort klar: Schiff unter Beschuss!

Nach einer nicht übertrieben langen Intro-Sequenz übernimmt ihr die Geschicke eures Helden. In den kompakten Mannschafts-Quartieren herrscht Panik, alle Kameraden stürmen in Richtung Deck. Für euch sieht das Spiel den gleichen Fluchtweg vor. Geschickt bringen euch die Programmierer während dieser Hetzjagd die grund-



📍 Selbst in dieser zerbombten Stadt seid ihr nicht sicher vor angreifenden Flugzeugen.

legenden Steuerungs-Kommandos bei. Der Befehl, Hilfe herbeizufunkeln, bringt uns gleich zu einem weiteren neuen Feature von "Rising Sun". Im Gegensatz zu den Vorgängern, bei denen ihr nach eurem Ableben die Mission noch einmal komplett spielen musstet, darf nun an diversen Funkgeräten der Spielstand gesichert werden.

Kaum an Deck, bekommt ihr sogleich eine Waffe in die Hand gedrückt, mit der ihr angreifende Flugzeuge vom Himmel holen müsst. Der Angriff scheint unter Kontrolle – zumindest, bis euch eine gigantische Explosion ins Wasser schleudert. Eine etwas zu niedrig aufgelöste Zwischensequenz – etwa auf Niveau der Spielgrafik – verknüpft das Geschehen mit dem nächsten





Am Ende dieser brenzigen Mission rettet uns nur der Sprung in einen kalten Fluss.

Level, in dem ihr am mächtigen Geschütz eines Kanonenbootes die Flotte vor den angreifenden Flugzeugen verteidigt.

In dieser beeindruckenden Schuss-Sequenz erlebt ihr mit, wie riesige Schlachtschiffe in lodernen Feuerbällen explodieren und auf den Grund des Hafens sinken. Besser hätte man den Beginn eines neuen "Medal of Honor"-Teils überhaupt nicht in Szene setzen können. Umso enttäuschender ist deshalb der schwache zweite Level auf den Philippinen. Hier repariert ihr in einer tristen Stadt einen Panzer und beschützt diesen in den menschenleeren Straßen vor flinken Granaten-Läufern.

Eine richtig mitreißende Kriegs-Atmosphäre kommt dabei leider überhaupt nicht auf. Diese Mission ist ganz klar der Spiel-spaß-Tiefpunkt in "Rising Sun". Die Talsohle ist aber bereits bei der anschließenden Dschungel-Mission durchschritten.

Ausflug in den Dschungel

An Bord eines kleinen Bootes schippert ihr hier einen Fluss hinauf und eliminiert lau-ernde Gegner mit eurem Scharfschützengewehr – genau so haben wir uns den beklemmenden Dschungelkampf vorgestellt. Leider müsst ihr den nebligen Dschungel in



In den finsternen Katakomben eines alten Tempels ist einer unserer Kameraden gefangen. Deshalb müssen wir uns jetzt durch die engen Gänge der zerfallenen Ruine ballern.

dieser Mission mit einem fast nutzlosen Scharfschützengewehr und einer wirkungs-losen Pistole durchqueren. Bei den weiteren Aufträgen jedoch, bei denen ihr euch zum Beispiel mit einer schallgedämpften Pistole unerkannt durch eine asiatische Stadt kämpfen müsst, stimmt die Auswahl der Ballermänner. In vielen Missionen werdet ihr sogar von computergesteuerten Kameraden begleitet, denen ihr immer Feuerschutz geben solltet. Sterben eure Freunde den- noch, fehlt deren tatkräftige Unterstützung im restlichen Missionsablauf.

chen Niveau des Vorgängers. Gerade in die- sem wichtigen Punkt hätten wir uns deutlich cleverere Gegner gewünscht.

Wesentlich interessanter ist da der Online-Modus. Beim Deathmatch, Team-Deathmatch oder Capture the flag könnt ihr euch auf zehn Mehrspieler-Karten mit bis zu acht wesentlich intelligenter agierenden Mitspielern duellieren – inklusive Sprach-übertragung über das "Socom"-Headset.

MARKUS HÄBERLEIN

Grafik: Geht so...

Was die Levelgrafik betrifft, sind wir immer noch geteilter Meinung. Auf der einen Seite stehen die atmosphärisch dichten Dschungelkämpfe, deren Optik durchweg überzeugen kann. Auf der anderen Seite wirken die Levels außerhalb des Urwalds, bis auf wenige Ausnahmen sehr aufgesetzt.

Vor allem der erste Level auf den Philip-pinen und der Flugzeugträger sehen deut-lich schlechter aus, als die genialen Stadt-Kulissen von "Frontline". Auch schade: Die Künstliche Intelligenz der Widersacher dümp-elt immer noch auf dem bescheiden-däml-

PS2 Meinung



Leider hat sich "Rising Sun" im Vergleich zum Vorgänger – bis auf den spaßigen Online-Modus – überhaupt nicht weiterent-wickelt. Die Grafik ist auf glei-chem Niveau, die Gegner sind oft dumm und der Umfang ist ebenfalls nahezu gleich. Negativ schlägt zudem das ein oder andere unspektakuläre Level zu Buche und die Tat-sache, dass sich die Waffen der Gegner nicht aufnehmen lassen. Trotzdem werden nur diejenigen Spieler enttäuscht, die sich deutlich mehr versprochen hatten als vom Vorgänger "Frontline". Denn schlecht ist dieser Titel der Kriegs-Serie keineswegs – nur Innovationen dürft ihr nicht erwarten.

PS2 Testergebnis

MEDAL OF HONOR: RISING SUN		Ego-Shooter	Alter: ab 18	
HERSTELLER: Electronic Arts		ENTWICKLER: Electronic Arts		ca. 60 Euro
1-8 Spieler (online), Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, THX, Dolby Pro Logic II			STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS 80
POSITIV 🔴 Neue Speicherpunkte 🔴 Coole Orchestermusik 🔴 Spannende Kriegs-Atmosphäre	NEGATIV 🔴 Dumme Gegner 🔴 Wenige Neuerungen 🔴 Levelgrafik schwankt stark und ruckelt	UMFANG: 7/10		
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 10/10		
Kriegs-Shooter mit altbekannten Stärken und neuen Schwächen.				PROZENT

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Der Kampf um Mittelerde geht in die letzte Runde. Neun Charaktere warten darauf, von euch in **die alles entscheidende Schlacht** geführt zu werden!



Bonus-Material

Das Level-Menü in "Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs" ist als großer Baum mit vielen Ästen dargestellt. Im Verlauf des Spiels schaltet ihr neben neuen Abschnitten auch interessante Features zu Film und Spiel frei. Ähnlich der Extras-Sektion bei Film-DVDs werden euch Interviews mit wichtigen Größen aus dem Film präsentiert.

So sprechen unter anderem Christopher Lee oder Ian McKellen über die Arbeit am Set. Außerdem erzählen die Hobbits über ihre Erfahrungen beim Videospielen. Diverse Concept-Art-Zeichnungen führen euch hinter die Kulissen der Spielentwicklung, während ihr sogar exklusive Bilder aus dem neuesten "Der Herr der Ringe"-Film bewundern dürft. Hoffentlich macht dieses Beispiel Schule!



❶ Concept-Art: Unter den Extras befinden sich die ersten Zeichnungen zum Spiel.



❷ Schweres Geschütz: Dieses Mal ist sogar die Umgebung interaktiv. Steht ihr in den leuchtenden Kreisen, könnt ihr per Tastendruck einen Katapultschuss oder ähnliches aktivieren.

Dritter Film, zweites Spiel: Zum grandiosen letzten Teil der "Der Herr der Ringe"-Trilogie bringt EA das zweite Actionspiel auf die PS2! Noch gewaltiger als der erste Teil und wieder gespickt mit jeder Menge exklusiver Filmschnipsel.

Nahtlos an "Die Zwei Türme" anknüpfend, startet ihr als Gandalf, der die Stellung an der Festung von "Helms Klamm" hält. Der erste Level dient zwar nur als Tutorial, jedoch wird schon dabei klar, dass es im Spiel ordentlich zur Sache gehen wird. Habt ihr diese erste Schlacht hinter euch gebracht, wählt ihr einen von drei Charakter-spezifischen Wegen durch die Ereignisse: Bewaffnet mit Glamdring und Zauberstab versucht ihr als Gandalf die Mauern von Minas Tirith zu verteidigen, um später zur entscheidenden Schlacht zum Schwarzen Tor zu reiten.

Außerdem schlagt ihr euch mit Aragorn, Legolas und Zwerg Gimli durch das düstere Reich des Königs der Toten. Als drittes Gefährten-Gespann stehen Frodo Beutlin und Sam Gamdschie ihren Hobbit und versuchen mit eurer Hilfe, den schicksalhaften Ring in die Schicksalsschlucht zu werfen. Alle drei Wege scheinen auf den ersten Blick recht kurz, jedoch erweisen sie sich als nicht einfach. Geübte Kämpfer können neben den

erwähnten Protagonisten sogar noch drei weitere Helden freischalten und nach einmaligem Durchspielen alle Abschnitte mit einem beliebigen Krieger erleben.

Gnadenlose Metzel-Orgie

Wie schon der Vorgänger, ist auch "Die Rückkehr des Königs" ein riesiges Gemetzel mit leichten Rollenspiel-Anleihen. Der kleine RPG-Teil besteht aus dem Aufpowern eures Charakters oder dessen Gefährten mit neuen Kampfkombo und Utensilien. Das Zahlungsmittel sind die Erfahrungspunkte, die ihr im Spiel durch erfolgreiche Kämpfe verdient. Ansonsten beschränkt sich das neue "Der Herr der Ringe" auf gnadenlose Action. Ihr schlagt euch gegen Unmengen von Orcs

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Baldur's Gate: D.A.	Virgin	01/2002	90%
An der Spitze der PS2-Hack'n'Slays steht Virgins Sucht erzeugendes Action-RPG. Vor allem die Grafik ist top!			
Herr d. Ringe: Zwei Türme	EA	12/2002	83%
Hervorragend inszenierter Vorgänger mit fettem Lizenz-Bonus und jeder Menge Filmschnipsel.			
Gauntlet: Dark Leg.	Konami	05/2002	78%
Netter Mix aus actiongeladenen Massenschlachten und Strategie, der jedoch ziemlich schnell abflacht.			



❶ **Nebel des Grauens:** Auf dem Pfad der Toten warten üble Kreaturen auf euch.

❶ **Tapfer:** Frodo kämpft mit seinem Schwert gegen den Flugdrachen der Nazgul.



❶ **Stellung halten!** Gandalf vereitelt mit aller Kraft die Belagerung von Minas Tirith.



❶ **Gefährliche Flucht:** Die Männer von Gondor kämpfen gegen den Ansturm der Orcs. Sobald das Nazgul-Symbol in der oberen rechten Ecke leuchtet, solltet ihr sichere Deckung suchen.

durch und bekämpft Nazgul, Trolle und sogar Olifanten. Anders als in "Die zwei Türme" bewegt ihr euch in einer interaktiven Umgebung. In jedem der zwölf Abschnitte markieren blaue Kreise am Boden besondere Aktionsfelder. Steht ihr mit eurer Figur in einem solchen Spot, löst ihr mit einem Druck auf die Schultertaste eine bestimmte Handlung aus. So setzen Gandalf und Co. an diesen Stellen neben ihren üblichen Nah- und Fernkampfaffen auch gewaltige Katanpulte oder lange Speere für ihren Kampf um Mittel Erde ein.

Weiterhin öffnen die Gefährten damit riesige Tore oder schwingen sich an Seilen zu tiefer gelegenen Plattformen. Ein weiteres Novum ist eine Anzeige, die euch darüber informiert, wie viele Punkte ihr mit eurer aktuellen Kombo einheimst und wie viele noch notwendig sind, um den nächst höheren Level zu erreichen. Die Neuerung schlechthin ist jedoch der grandiose Kooperations-Modus. Wurde diese Möglichkeit im vorhergehenden Teil schwer vermisst, dürft ihr nun zusammen mit einem Freund gegen Saurons finstere Mächte in die Schlacht ziehen. Der in den USA integrierte Online-Modus ist in Europa unerklärlicherweise gestrichen worden.

Ein Fest für die Sinne


Das Action-Feuerwerk kommt in einer glänzenden Verpackung: Wieder gehen die zahlreichen Filmausschnitte direkt in Spielgrafik über. Die übertrifft sogar jene des ansehnlichen ersten Teils noch um einiges. Zwar sind alle Abschnitte passend zur Thematik düster gehalten, jedoch wird der Bildschirm oft von Lichteffekten verzaubert. Sehr scharfe und farblich realistische Texturen und toll animierte Gegnerhorden sorgen ebenfalls für Oscar-reife Stimmung. Auch akustisch bringt Electronic Arts mit einem THX-zertifizierten Pro-Logic-II-Sound eine packende Filmatmosphäre in die heimische Zockerbude. **❶ PATRIC ROOS**

PS2 Meinung



Neun spielbare Charaktere, größere Levels und eine noch beeindruckendere Präsentation heben Tolkien- und Actionfans in den siebten "Der Herr der Ringe"-Himmel. Dank der neuen interaktiven Umgebung und dem grandiosen Team-Modus übertrifft EAs zweite Schlacht um den Ring sogar den gelungenen Vorgänger. Die tollen Übergänge von Film zu Spiel sind erneut sehr beeindruckend. Der heftige Schwierigkeitsgrad der königlichen Rückkehr sollte euch also nicht von der alles entscheidenden Schlacht abhalten. Bravo EA, selten hatte Massengemetzel so viel Stil wie in "Die Rückkehr des Königs"!

PS2 Testergebnis

DER HERR DER RINGE: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS		Action	Alter: ab 16	
HERSTELLER: Electronic Arts		ENTWICKLER: EA Games		
1-2 Spieler, analog, Sprachausgabe deutsch, Texte deutsch, mehrsprachig, Dolby Pro Logic II			STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV		NEGATIV		85
👉 Action ohne Ende		👉 Etwas eintönig		
👉 Optischer Leckerbissen		👉 Kleine Kameraprobleme		
👉 Grandioser Kooperations-Modus		👉 Oft unfair hoher Schwierigkeitsgrad		
Verbessertes Hack'n'Slay-Abenteuer in schmucker Verpackung.				PROZENT



Socom 2: U.S. Navy Seals

Militaristische Zone Wohnzimmer: Eure Vorgesetzten schicken euch als Kommandant einer kleinen Navy-Seals-Truppe in gefährliche Krisengebiete.



Manchmal ergibt sich ein Terrorist – legt ihm dann Handschellen an.



Im Dschungel schicken wir unser Team mit einem Befehl zu diesen Kisten vor. Hierfür genügt es, das Fadenkreuz darauf zu richten und die richtigen Worte ins Headset zu sprechen.

Niemand kennt ihre Namen – keiner weiß, in welchem Krisengebiet sie gerade operieren. Die Rede ist von den tapferen Navy Seals der amerikanischen Armee. Ausgestattet mit den modernsten militärischen Gerätschaften, wird dieses Elite-Team immer dort eingesetzt, wo

Geiselnahmen unblutig beendet werden sollen oder wo ein tyrannischer Führer zu Fall gebracht werden muss. Hervorragender Stoff für ein Videospiel, findet ihr nicht?

Videospiel-Revolution

Bereits im Sommer 2004 präsentierten die Programmierer von Zipper Interactive das erste PS2-Spiel rund um den elitären Einsatztrupp. Mit revolutionärer Sprachsteuerung per Headset und einem genialen Online-Modus eroberte "Socom: U.S. Navy Seals" recht schnell die Herzen aller Taktik-Shooter-Fans und avancierte innerhalb kürzester Zeit zum meistgespielten PlayStation2-Online-Spiel.

Jetzt muss der Nachfolger "Socom 2: U.S. Navy Seals" zeigen, ob er in den übergroßen Militärtiefeln seines älteren Bruders eigene Schritte machen kann. Das exotischste Spielelement im zweiten Teil ist natürlich erneut das Headset – eine Art Kopfhörer/Mikrofon-Kombination.

Über dieses Zubehör, das im Bundle auch zusammen mit dem Spiel verkauft wird, hört der Spieler die Anweisungen seines Vorgesetzten. Außerdem kann er seinen Team-Mitgliedern über das Mi-

krofon sprachliche Befehle erteilen. Der gesprochene Befehl hört sich dann zum Beispiel so an: "Team – Angriff auf – Fadenkreuz." Das bedeutet, dass eure Soldaten das Ziel angreifen sollen, das der Spieler mit seinem Fadenkreuz in diesem Moment anvisiert hat.

Natürlich gibt es unzählige Befehls-Varianten, die direkt ins Mikrofon gesprochen oder alternativ über ein Tasten-Kommando erteilt werden können. Damit dirigiert ihr euer Einsatz-Team durchs Gelände, legt Sprengsätze oder schützt Geiseln.

Leider kommt es aber gerade in Gebäuden und Städten mit engen Gängen und Gassen immer wieder vor, dass eure Kameraden zu träge reagieren und sich oft gegen-

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Socom: U.S. Navy S.	Sony	07/2003	86%
Revolutionärer Team-Shooter mit schöner Grafik und genialem Online-Modus.			
Conflict: D. Storm 2	Codem.	11/2003	83%
Spielerisch fast identisch mit "Socom", aber wesentlich actionreicher und nicht ganz so gut.			
T. C.'s Ghost Recon	Ubisoft	01/2003	80%
Ego-Shooter ohne Sprachsteuerung, dafür kann der Spieler zwischen den Charakteren wechseln.			



☛ Damit wir selbst nicht zu schnell verletzt werden, schicken wir unser Team voraus.

seitig im Weg stehen. Besonders peinlich: Einmal haben sie sich wie die Lemminge direkt vor unseren Augen von einem Balkon-Vorsprung aus in den Tod gestürzt.

Ausgestattet mit einer solchen Befehlsgewalt steuert ihr eure Hauptfigur Spectre, der drei weitere Team-Mitglieder kommandiert. Aus der Schulter-Perspektive manövriert ihr durch vier Aufträge, die jeweils in drei Untermissionen aufgeteilt sind.

Auf Terroristenjagd

Ihr zerschlagt das Sesseri-Syndikat, das durch Schmuggeln radioaktiven Materials den Weltfrieden bedroht, oder ihr räuchert in Brasilien das Drogenlabor eines Kartells aus. Dann geht's weiter nach Nordafrika, wo ihr den dortigen Friedenstruppen aus dem Kriegsgebiet helft. Als letzte Station steht Russland auf dem Einsatzplan.

Im Unterschied zum Vorgänger wirken die einzelnen Missionsparameter deutlich vielseitiger. Ihr zerstört zum Beispiel Waffenlager, sichert Fabrikkomplexe oder eliminiert die Anführer eines Syndikats. Dabei sind die exakten Missionsparameter nicht immer auf der Taktik-Karte verzeichnet.

Ihr müsst auch mal ein weitläufig abgestecktes Gebiet auf eigene Faust erkunden,



☛ Im Mittleren Osten gerät unser kleines Einsatzteam auf diesem großen Marktplatz in einen Hinterhalt. Erst wenn alle Widersacher erledigt sind, dürfen wir zur nächsten Stellung vorrücken.

um dort das gut versteckte Drogenlabor zu finden. Besonders gut gefallen hat uns eine Mission in Nordafrika, in der ihr die U.S.-Botschaft schützt. Der harte Häuserkampf in der zerrütteten Großstadt hat sofort Erinnerungen an den Kinofilm "Black Hawk Down" wachgerufen. Check-Points gibt es bei den Missionen übrigens wieder nicht. Sterbt ihr, müsst ihr die Mission von vorne beginnen.

Im Verlauf dieser spannenden Einsätze fällt dann die ein oder andere Neuerung auf. So könnt ihr immer wieder Gespräche eurer Feinde belauschen. Doch leider hat der Spieler auf diese Art von Ereignissen keinerlei Einfluss. Die Video-Sequenz wird einfach automatisch eingespielt.

Wenig Interaktion

Etwas mehr Interaktion, beispielsweise mit einer Abhörvorrichtung wie bei "Splinter Cell", hätten wir uns schon gewünscht. Außerdem wechseln eure Team-Kameraden bei jedem neuen Auftrag. Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf hat das aber ebenfalls nicht. Neu überarbeitet wurde auch die Grafik-Technologie.

Die Oberflächen-Texturen sind nun deutlich schöner und der leichte Unschärfe-

Effekt des Vorgängers ist nicht mehr so deutlich zu sehen. Das bringt jedoch auch Nachteile mit sich. Aufgrund der detaillierten Texturen ruckelt es ab und zu etwas. Vor allem bei Missionen am Tage ist außerdem deutlich zu erkennen, wie sich die Kulisse in einer fernen Nebelwand aufbaut.

Abschließend bleibt lobend zu erwähnen, dass die verschiedenen Levels sehr unterschiedlich aussehen und das Auge stets mit neuen Grafik-Sets verwöhnen.

☛ MARKUS HÄBERLEIN

PS2 Meinung



"Socom 2" ist mit seinen spannenden Missionen genauso gut wie der Vorgänger. Jedoch könnten die Computer-Kameraden mittlerweile etwas intelligenter und vor allem schneller auf unsere Befehle reagieren. Gut gefallen hat mir die schönere Levelgrafik, auch wenn das Spiel aufgrund derer hin und wieder ruckelt. Leider muss ich den Innovations-Bonus des Headsets diesmal wegrechnen – das können andere Spiele inzwischen genauso gut. Deshalb fällt "Socom 2" etwas unter die brillante Spielspaß-Wertung des Vorgängers. Besonders die genialen Online-Modi bieten wochenlangen Spielspaß.

PS2 Testergebnis

SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS		Taktik-Action	Alter: ab 16
Hersteller: Sony	Entwickler: Zipper Interactive		Preis: ca. 60 Euro
1-16 Spieler (Online, Netzwerk), Ethernet-Adapter, Sprachausgabe deutsch, Dolby Pro Logic II		STEUERUNG:	7/10
POSITIV 🔴 Spannende Missionen 🔴 "Mittendrin"-Gefühl 🔴 Levelgrafik ist sehr abwechslungsreich	NEGATIV 🔴 Leichtes Grafik-Ruckeln 🔴 Keine Checkpoints 🔴 CPU-Kameraden reagieren zu langsam	UMFANG:	8/10
		GRAFIK:	8/10
		SOUND:	8/10
Ebenbürtiger Nachfolger des beliebtesten PS2-Taktik-Shooters.			84 PROZENT
Ebenbürtiger Nachfolger des beliebtesten PS2-Taktik-Shooters.			

Champions of Norrath

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



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

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

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

Norrath

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



ⓘ Gemeinsam mit seinem herbeigerufenen Skelett räumt der Schattenkrieger auf. Der untote Kollege wird umso stärker, je mehr Levelpunkte ihr in die entsprechende Fähigkeit investiert.

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

Teuflich gut

Inhaltlich haben sich die Entwickler nicht auf Experimente eingelassen und haben beim Klassenprimus "Diablo" zweimal hingesehen. Das wird schon zu Spielbeginn deutlich: Ihr wählt anfangs aus drei Schwierigkeitsstufen, wobei die beiden höheren Grade erst zu schaffen sein werden, wenn ihr das Spiel schon ein- bzw. zweimal durchgespielt habt und euer Held entsprechend hoch im Level steht.

Im Spiel werden dieselben Instinkte angesprochen wie bei "Diablo": Monster plätten, Waffen, Ringe und Rüstungen suchen, das Gefundene zum Händler schleppen und

gewinnbringend verscherbeln, um sich wieder neue Waffen, Ringe und Rüstungen zuzulegen. Das war's im Großen und Ganzen. Natürlich ist all das eingebettet in eine nette Story, natürlich habt ihr Nebenquests, kleine Schalterrätsel und ähnliches vor euch. Doch im Prinzip geht's nur um eines: Charakter hochleveln und ausrüsten. Und das Witzige daran – das macht sogar Spaß!

Zauberhaft stark

Besonders in neue Magien und Spezialfertigkeiten könnt ihr reichlich Zeit investieren. Mit jedem Levelaufstieg bekommt ihr ein paar Punkte gutgeschrieben, die ihr dann nach Belieben verteilt. Entweder in neue Fähigkeiten, oder in den Ausbau

PS2 Genrekongurrenten			
Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Baldur's Gate: DA 2	Interplay	01/2004	84%
Ähnliches Spielprinzip, jedoch statt "EverQuest"-eine "AD&D"-Lizenz. Durchaus empfehlenswert.			
Fallout: BoS	Avalon	01/2004	81%
Wieder Hack'n'Slay, wieder "BG:DA"-Technik. Diesmal aber im postnuklearen Sci-Fi-Setting.			
Gauntlet: Dark Leg.	Konami	07/2001	78%
Zwar kein echtes RPG, aber ähnlich actionbetont. Außerdem mit tollem Mehrspieler-Modus			





❶ Noch einmal tief durchatmen, bevor es hinunter ins Dungeon geht.

bereits erlernter. So könnt ihr beispielsweise den Schaden, den ihr mit stumpfen Hieb-
waffen austeilt, bei entsprechender Spezialisierung verdoppeln. Auch Zaubersprüche ent-
falten erst nach einer Verfeinerung ihre volle Wirkung: Blitze teilen sich auf, suchen sich
ihre Ziele selbst und derart mehr.

Technik, die begeistert

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

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

Wenn man etwas kritisieren könnte, dann die Tatsache, dass man das Spielgeschehen nur in drei Zoomstufen verfolgen



❷ In dieser Unterwasserhöhle will eine Riesenkrabbe ihren Schatz nicht 'rausrücken.

kann. Doch selbst das stört nicht wirklich. Den einzig wirklichen Kritikpunkt haben wir uns für den Schluss aufgehoben: Es fehlt ein wenig an Abwechslung. Dungeon-Tür öffnen, Monster vertrimmen, Zeug aufheben, nächstes Monster suchen – auf Dauer wünscht man sich, dass noch ein wenig mehr passiert.

Und das ist letzten Endes auch der einzige Grund, weshalb das ansonsten fast perfekte "Champions of Norrath" an der 90er-Marke knapp scheitert.

➔ TOBIAS SCHWEIKL

PS2 Meinung



Für Fans kurzweiliger Action-Rollenspiele ist das RPG perfekt. Spielbarkeit, Präsentation, Grafik und Stimmung sind brillant und faszinieren von Anfang an.

Wer einen PS2-Netzwerkadapter samt DSL-Anschluss zu Hause hat, kann sich sogar auf Multiplayer-Spiele im Internet einlassen und gemeinsam mit bis zu vier Mitspielern auf Monsterjagd gehen. Einziger Wermutstropfen in einem ansonsten überragenden Spiel ist die fehlende Abwechslung. Ein paar Rätsel und Nebenquests mehr – das wär's gewesen. Aber das ist kein Grund, dieses Spiel nicht zu kaufen!

PS2 Testergebnis

CHAMPIONS OF NORRATH		Rollenspiel	Alter: ab 12	 STAR	
Hersteller: Ubisoft		Entw.: Snowblind Studios		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		<div>UMFANG: 9/10</div> <div>GRAFIK: 10/10</div> <div>SOUND: 9/10</div>	
Packendes Hack'n'Slay-Rollenspiel im "EverQuest"-Universum.					PROZENT



THE ULTIMATE SOURCE FOR VIDEOGAME EQUIPMENT

NINTENDO GAMECUBE XBOX PlayStation 2 PlayStation GAMEBOY ADVANCE DVD VIDEO mp3

und noch viel mehr in unserem >>>> SHOP

Gamefreak.de

KOELNER STR. 166 / 53840 TROISDORF
mehr in unserem onlineshop www.gamefreak.de

Schnurlose Dancingmat für z.B. Dance Dance Revolution

29,95

Force-Feedback

69,95

Mehr Speicher für's Geld: Original Sony Memorycard Doublepack

38,95

Einzelne Komponenten – auch als Set (YPbPr)

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



OPM2 03/2003
10 spielbare Demos: Primal, Sly Raccoon, ATV Quad Power 2, Crashed, Tiger Woods 2003, NBA Live 2003, WWE Smackdown...



OPM2 04/2003
10 spielbare Demos: Splinter Cell, Rayman 3, War of the Monsters, Ghost Recon, Dr. Muto, Zapper, GP Challenge, Red Card Soccer...



OPM2 05/2003
10 spielbare Demos: Dakar 2, Vexx, The Scorpion King, Fire Blade, Soul Reaver 2, Zone of the Enders, Dark Cloud, WRC 2...



OPM2 06/2003
10 spielbare Demos: Shinobi, Moto GP 3, Dynasty Warriors 3, Rally Championship, Evolution Skateboarding...



OPM2 07/2003
8 spielbare Demos: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Rygar, Virtua Fighter 4 Evolution, Airblade, Burnout 2, Wipeout Fusion...



OPM2 08/2003
12 spielbare Demos: Ace Combat 4, Aggressive Inline, Battle Engine Aquila, Ferrari F355 Challenge, GTC Africa, Maximo: Ghosts to Glory...



OPM2 09/2003
9 spielbare Demos: Mace Griffin: Bounty Hunter, Futurama, Starsky & Hutch, Tiger Woods PGA Tour 2003, Ratchet & Clank, Tekken 4, TIF 2003



OPM2 10/2003
8 spielbare Demos: Colin McRae Rally 4, Jak 2: Renegade, The Great Escape, Zone of the Enders: The 2nd Runner, Formel Eins 2003...



OPM2 11/2003
8 spielbare Demos: Soul Calibur 2, Chaos Legion, Amplitude, Alter Echo, Tiger Woods PGA Tour 2004, Sphinx and the Shadow of Set...



OPM2 12/2003
9 spielbare Demos: Prince of Persia, Need for Speed: Underground, The Italian Job, Disney's Extreme Skate Adventure, Beyond Good & Evil...



OPM2 13/2003
9 spielbare Demos: 007: Alles oder Nichts, Ghosthunter, Gladius, Destruction Derby Arenas, Ratchet & Clank 2, Freaky Flyers, Dog's Life...



OPM2 01/2004
10 spielbare Demos: Pro Evolution Soccer 3, The Simpsons, The Hulk, Buffy the Vampire Slayer, NHL Hitz Pro, Dancing Stage Fever...



OPM2 02/2004
11 spielbare Demos: FIFA Football 2004, Castlevania, Deutschland sucht den Superstar, R-Type: Final, WRC 3, Tak und d. Macht des Juku...



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: Crash Nitro Kart, Downhill Domination, 007: Alles oder Nichts, kill.switch, Nightshade, Rainbow Six 3...

ABSENDER:

Name _____

Straße/Nr. _____

PLZ/Wohnort _____

Telefon _____

E-Mail _____

(ab OPM2 03/2004 € 6,99) € 7,50 pro Heft

DVD-Hüllen (12er Pack €5,90)

+ Versandkosten

Inland: Hefte: € 1,44, ab 2 Hefte: € 2,20, ab 3 Hefte: € 4,10

DVD-Hüllen+beliebig viele Hefte: € 4,10

Ausland: Hefte: € 6,-, ab 2 Hefte: € 8,-, ab 3 Hefte: € 10,-

DVD-Hüllen+beliebig viele Hefte: € 8,20

Gesamtbetrag

BESTELLCOUPON

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> x OPM2 03/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 12/2003 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 04/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 13/2003 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 05/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 01/2004 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 06/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 02/2004 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 07/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 03/2004 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 08/2003 | <input type="checkbox"/> x OPM2 04/2004 |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 09/2003 | <input type="checkbox"/> x 12 DVD-Hüllen |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 10/2003 | |
| <input type="checkbox"/> x OPM2 11/2003 | |

Ausfüllen & ab die Post:

CyPress GmbH – OPM2
Stichwort: Nachbestellung
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

OPM2-SHOP

Magazine und DVD-Hüllen!



12 DVD-HÜLLEN NUR
5,90
EURO

Ohne Inhalt, nicht einzeln erhältlich.

Nicht aufgeführte Ausgaben sind ausverkauft und nicht mehr erhältlich! Lieferung erfolgt, solange der Vorrat reicht.

Import-Hits: LOST IN TRANSLATION · RUNAWAY JURY · THE MISSING

DVD VISION

DVD VISION

Ausgabe 04/2004

NEU:
Jetzt mit
aktuellem Kinoteil!
Alles über Halle Berry
in „Gothika“
und Tim Burtons
„Big Fish“



Matrix Revolutions

Der krönende Abschluss der Kult-Story

Star Wars Trilogie

Ab September gibt es die heiß ersehnte
Science-Fiction-Saga endlich erstmals auf DVD

Findet Nemo

Exklusiv im Test

Oscar®-Gewinner: Der erfolgreichste Trickfilm aller Zeiten auf
einer DVD, die in den USA alle Verkaufsrekorde gebrochen hat!

TRAUMHAFT GUT UND GÜNSTIG



Harman Kardons neuer
Receiver AVR-230
stürmt an die Spitze
der Mittelklasse



TOPAKTUELLE KAUFBERATUNG

Hitachi oder Toshiba –
wer baut den besseren
16:9-Projektor in der
Einstiegsklasse?



**Jetzt
am
Kiosk!**

DVD VISION ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

**Star Wars
Trilogie auf DVD:**

Die Science-Fiction-
Saga ab September
erstmals auf DVD!

**Findet Nemo
exklusiv im Test:**

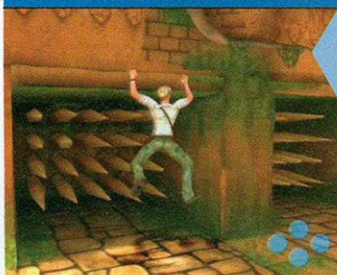
Der erfolgreichste
Trickfilm aller
Zeiten auf DVD!

**Jetzt 3x DVD VISION
für nur 6 € testen:**

Sie sparen über 30%!
Tel. 018 05/90 90 87 (0,12 €/Min.)
oder Mail: abo@dvdvision.de

Alle Top-Hits im Überblick

Abenteuer



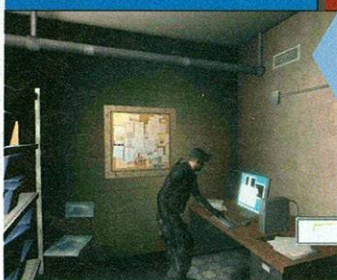
- 1** Baphomet's Fluch 3
Hersteller: THQ
Test: 82% in OPM2 13/03
- 2** Flucht von Monkey Island
Hersteller: Electronic Arts
Test: 82% in OPM2 09/01
- 3** Shadow of Memories
Hersteller: Konami
Test: 82% in OPM2 05/01

Action



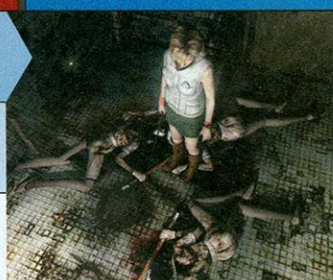
- 1** GTA: Vice City (dt.)
Hersteller: Take 2
Test: 92% in OPM2 01/03
- 2** Freedom Fighters
Hersteller: Electronic Arts
Test: 88% in OPM2 10/03
- 3** Z.O.E.: 2nd Runner
Hersteller: Konami
Test: 86% in OPM2 10/03

Action-Adventure



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

Horror-Adventure



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

Beat'em-Up



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

Ego-Shooter



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

Geschicklichkeit



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

Jump'n'Run



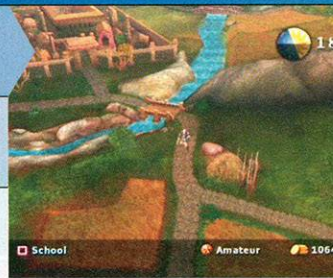
- 1** Ratchet & Clank 2
Hersteller: Sony
Test: 93% in OPM2 13/03
- 2** Jak 2: Renegade
Hersteller: Sony
Test: 89% in OPM2 11/03
- 3** Sly Raccoon
Hersteller: Sony
Test: 89% in OPM2 02/03

Rollenspiel



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

Strategie



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

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

Action-Rennspiel



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

Formel 1-Rennspiel

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



Rennsimulation



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

Offroad-Rennspiel

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



Basketball



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

Eishockey

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



Fußball



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

Trendsport

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



Sonstige Sportspiele



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

Test verpasst? Kein Problem!

Es gibt doch nichts Schöneres als eine komplette OPM2-Kollektion. Deshalb könnt ihr fehlende OPM2-Ausgaben auf Seite 66 bequem nachbestellen! Einfach die gesuchten Magazine auswählen und die Sammlung ist vollständig!

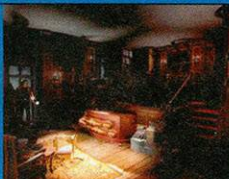


Die PS2-Testübersicht

OPM2-Testübersicht

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
18 Wheeler: American Pro Truck	Action-Rennspiel	Acclaim	61%	1/2002
3 Engel für Charlie: Volle Power	Beat'em-Up	Ubisoft	12%	10/2003
4x4 Evo 2	Offroad-Rennspiel	Bam	44%	5/2003
4x4 Evolution	Offroad-Rennspiel	Take 2	64%	6/2001
7 Blades	Action	Konami	67%	8/2001
Ace Combat 4: Distant Thunder	Flug-Simulation	Sony	80%	3/2002
Activision Anthology	Geschicklichkeit	Activision	78%	4/2003
AFL Live 2004: Aussie Rules Football	Sport	Acclaim	32%	2/2004
Agassi Tennis Generation	Tennis	ModernGames	43%	3/2004
Age of Empires 2	Strategie	Konami	80%	11/2001
Aggressive Inline	TrendSPORT	Acclaim	87% ★	9/2002
Airblade	TrendSPORT	Sony	83%	12/2001
Akira Psycho Ball	Geschicklichkeit	Atari	82%	10/2002
Alarm für Cobra 11	Action-Rennspiel	THQ	18%	1/2004
Aliens versus Predator: Extinction	Strategie	Electronic Arts	66%	9/2003
All-Star Baseball 2002	Baseball	Acclaim	79%	6/2001
All-Star Baseball 2003	Baseball	Acclaim	79%	6/2002
All-Star Baseball 2004	Baseball	Acclaim	75%	6/2003

Alone in the Dark: The New Nightmare ★ 88%

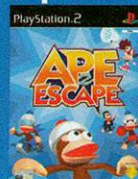


Was steckt hinter den schrecklichen Ereignissen auf dem Cedrac-Anwesen? Edward Carnby, Detektiv für Übernatürliches, geht in diesem nervenaufreibenden und atmosphärischen Horror-Trip den Geheimnissen auf den Grund.

Genre: Horror-Adventure Hersteller: Atari
Test: OPM2 11/2001

Alpine Racer 3	TrendSPORT	Sony	51%	2/2003
Alter Echo	Action	THQ	71%	11/2003
Amplitude	Musikspiel	Sony	80%	10/2003
Antz Extreme Racing	Action-Rennspiel	Empire	55%	9/2002

Ape Escape 2 83%



Die lustige Affenhatz macht am Anfang einen etwas drögen Eindruck. Das ändert sich aber mit fortschreitender Spielzeit recht schnell und man lernt das durchdachte Spielprinzip, die komplexen Welten und die Perfektion der Optik zu schätzen.

Genre: Jump'n'Run Hersteller: Sony
Test: OPM2 2/2003

Aqua Aqua: Wetrax 2	Geschicklichkeit	Hasbro	62%	1/2001
Arc: Twilight of the Spirits	Rollenspiel	Sony	81%	2/2004
Armored Core 2	Action	Ubisoft	78%	3/2001
Armored Core 2 Another Age	Action	BigBen	65%	12/2002
Army Men: Air Attack 2	Action	Atari	66%	6/2001
Army Men: Green Rogue	Action	Atari	52%	5/2001
Army Men: Sarge's Heroes 2	Action	Atari	53%	6/2001
Artic Thunder	Action-Rennspiel	Konami	33%	12/2001
Asterix & Obelix XXL	Action-Adventure	Atari	71%	13/2003
Atlantis 3: Die neue Welt	Adventure	Cryo	54%	3/2002
ATV 2: Quad Power Racing	Offroad-Rennspiel	Acclaim	75%	3/2003
ATV Offroad	Offroad-Rennspiel	Sony	82%	9/2001
ATV Offroad Fury 2	Offroad-Rennspiel	THQ	69%	12/2003
Auto Modellista	Action-Rennspiel	Capcom	70%	1/2003

3 ENGEL FÜR CHARLIE: VOLLE POWER



ACE COMBAT 4: DISTANT THUNDER



AGE OF EMPIRES 2



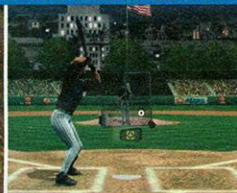
AGGRESSIVE INLINE



ALIENS VERSUS PREDATOR: EXTINCTION



ALL-STAR BASEBALL 2004



ALTER ECHO



AMPLITUDE



ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS



ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE



ASTERIX & OBELIX XXL



ATLANTIS 3: DIE NEUE WELT



ATV OFFROAD FURY 2



AUTO MODELLISTA



In diesem Überblick findet ihr alle* in Deutschland erhältlichen PS2-Spiele.
Die Besten sind natürlich wieder mit unserem OPM-Star ★ versehen.

BACKYARD WRESTLING

BAPHOMET'S FLUCH:
DER SCHLAFENDE DRACHE

BARBARIAN



BATTLESTAR GALACTICA

BEN HUR:
BLOOD OF BRAVES

BEYOND GOOD & EVIL



BLADE 2



BLOODY ROAR 3



BMX XXX



BRITNEY'S DANCE BEAT

BUFFY IM BANN DER
DÄMONEN: CHAOS BLEEDS

CAPCOM VS. SNK 2



CART FURY

CASPER:
SPIRITS DIMENSIONS

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Autobahn Raser 4	Action-Rennspiel	Davilex	54%	2/2003
Autobahn Raser World Challenge	Action-Rennspiel	Davilex	55%	10/2003
Backyard Wrestling	Wrestling	Eidos	21%	13/2003
Baldur's Gate: Dark Alliance (Platinum) Rollenspiel		Virgin	90% ★	1/2002
Baldur's Gate: Dark Alliance 2	Rollenspiel	Interplay	84%	1/2004
Baphomets Fluch: Der schlafende Drache	Adventure	THQ	82%	13/2003
Barbarian	Beat'em-Up	Virgin	69%	8/2002
Basketball Xciting	Basketball	Big Ben	26%	3/2004
Bass Strike	Geschicklichkeit	THQ	46%	1/2002
Batman Vengeance	Action	Ubisoft	71%	1/2002
Batman: Rise of Sin Tzu	Beat'em-Up	Ubisoft	34%	1/2004
Battle Engine Aquila	Action	Atari	80%	3/2003
Battlestar Galactica	Action	Vivendi	66%	1/2004
BDFL Manager 2002	Fußball-Manager	Codemasters	81%	6/2002
BDFL Manager 2003	Fußball-Manager	Codemasters	80%	1/2003
Beach King Stunt Racer	Action-Rennspiel	Koch Media	52%	10/2003
Ben Hur: Blood of Braves	Action-Rennspiel	Vivendi	60%	3/2003
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	87% ★	13/2003
Big Mutha Truckers	Action-Rennspiel	Empire	75%	1/2003
Billiards Xciting	Billard	Big Ben	64%	3/2004
Bionicle	Action-Adventure	Electronic Arts	39%	12/2003
Black & Bruised	Boxen	Vivendi	38%	7/2003
Blade 2	Action	Activision	78%	11/2002
Bloody Roar 3 (Platinum)	Beat'em-Up	Virgin	72%	8/2001

Blood Omen 2

★ 88%



Action-Adventure mit Biss. Die spannende Handlung ist durchweg auf höchstem Niveau. Außerdem wurde Blutsauger Kain und den anderen Charakteren mit guten deutschen Sprechern überzeugend Leben eingehaucht.

Genre: Action-Adventure Hersteller: Eidos
Test: OPM2 5/2002

Bloody Roar 4	Beat'em-Up	Konami	72%	13/2003
BMX XXX	Trendsport	Acclaim	58%	2/2003
Bombastic	Denkspiel	Sony	64%	2/2004
Bombberman Kart	Action-Rennspiel	Konami	47%	11/2003
Breath of Fire: Dragon Quarter	Rollenspiel	Capcom	80%	11/2003
Britney's Dance Beat	Tanzspiel	THQ	70%	8/2002
Buffy im Bann der Dämonen: Chaos Bleeds	Action	Vivendi	73%	12/2003
Burnout (Platinum)	Action-Rennspiel	Acclaim	85% ★	12/2001

Burnout 2

★ 90%



Action-Rennspiele gibt es auf der PS2 wie Sand am Meer. "Burnout 2" jedoch verbindet wie kein anderes Spiel eine schnelle und abwechslungsreiche Grafik mit einer perfekten Steuerung. Bekennende Bleifüße dürfen sich hier abreagieren!

Genre: Action-Rennspiel Hersteller: Acclaim
Test: OPM2 11/2002

Butt-Ugly Martians	Action-Rennspiel	Vivendi	21%	4/2003
Capcom vs. SNK 2	Beat'em-Up	Capcom	78%	3/2002
CART Fury	Action-Rennspiel	Midway	62%	8/2001
Casper: Spirit Dimensions	Action	TDK Mediactive	54%	4/2002

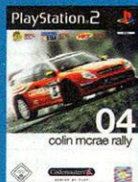
* bis Redaktionsschluss / indizierte Spiele wurden nicht berücksichtigt!

OPM2-Testübersicht

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Castlevania	Action	Konami	86% ★	3/2004
Castleween	Jump'n'Run	Wanadoo	61%	1/2003
Cel Damage Overdrive	Action-Rennspiel	Play it	64%	7/2003
Celebrity Deathmatch	Beat'em-Up	Take 2	15%	1/2004
Centre Court: Hardhitter	Tennis	Midas	66%	4/2002
Chaos Legion	Action	Capcom	78%	10/2003
Circus Maximus	Action-Rennspiel	THQ	66%	8/2002
City Crisis	Action	Take 2	60%	9/2001
Clock Tower 3	Horror-Adventure	Capcom	69%	7/2003
Club Football	Fußball	Codemasters	64%	11/2003
Colin McRae Rally 3	Offroad-Rennspiel	Codemasters	85% ★	12/2002

Colin McRae Rally 4

★ 87%



Der vierte Teil der Erfolgsserie glänzt mit verschiedenen Spielmodi und einem verschärften Schadensmodell. Außerdem darf man seinen Wagen nun auch wieder reparieren. Daneben erfreuen geniales Handling und eine feinfühige Steuerung.
Genre: Offroad-Rennspiel
Hersteller: Codemasters Test: OPM2 10/2003

Commandos 2	Strategie	Eidos	74%	10/2002
Conflict Zone	Strategie	Ubisoft	76%	6/2002
Conflict: Desert Storm	Action	Codemasters	80%	10/2002

Conflict: Desert Storm 2

83%



Spannender, abwechslungsreicher und fordernder Action-Taktik-Mix im Wüstenstaat Irak. Dennoch gibts die meisten Kämpfe in Straßen und engem Gelände. Nur wer im Team gut funktioniert, hat bei diesem gelungenen Titel eine Chance.
Genre: Taktik-Shooter Hersteller: Take 2 Test: OPM2 11/2003

Contra: Shattered Soldier	Shoot'em-Up	Konami	70%	3/2003
Crash Bandicoot: D. Zorn d. Cortex (Plat.)	Jump'n'Run	Sony	83%	12/2001
Crash Nitro Kart	Action-Rennspiel	Vivendi	74%	13/2003
Crashed	Action-Rennspiel	Rage	68%	12/2002
Crazy Taxi (Platinum)	Action-Rennspiel	Acclaim	80%	7/2001
Curse: The Eye of Isis	Horror-Adventure	Wanadoo	66%	1/2004
D.N.A.: Dark Native Apostel	Action-Adventure	Virgin	27%	9/2002
Dakar 2	Offroad-Rennspiel	Acclaim	65%	5/2003
Dancing Stage: Fever	Tanzspiel	Konami	77%	1/2004
Dancing Stage: Megamix	Tanzspiel	Konami	79%	7/2003
Dark Angel	Action	Vivendi	53%	4/2003
Dark Chronicle	Rollenspiel	Sony	86% ★	10/2003
Dark Cloud	Rollenspiel	Sony	81%	10/2001
Dark Summit	Trendsport	THQ	77%	5/2002

Das Ding

★ 86%



Jede Menge hervorragende Baller-Action und Massenschlachten bietet Vivendis "Das Ding". Dabei kann das Spiel "Resident Evil"-Anleihen nicht verheimlichen. Negativ: Menüführung und die Steuerung hätten besser sein dürfen.
Genre: Horror-Adventure Hersteller: Vivendi Test: OPM2 10/2002

Dave Mirra's Freestyle BMX 2	Trendsport	Acclaim	73%	11/2001
David Beckham Soccer	Fußball	Ubisoft	42%	8/2002
Dead or Alive 2 (Platinum)	Beat'em-Up	Sony	89% ★	2/2001
Def Jam Vendetta	Beat'em-Up	Electronic Arts	85% ★	7/2003
Defender	Action	Midway	64%	2/2003

CASTLEVANIA



CHAOS LEGION



CLOCK TOWER 3



COLIN MCRAE RALLY 3



COMMANDOS 2



CONFLICT ZONE



CONFLICT: DESERT STORM



CONTRA: SHATTERED SOLDIER



CRASH BANDICOOT



CRASHED



CRAZY TAXI



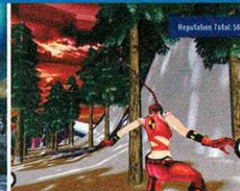
DARK CHRONICLE



DARK CLOUD



DARK SUMMIT



DEAD OR ALIVE 2



DEF JAM VENDETTA



DER ANSCHLAG

DER HERR DER RINGE:
DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

DER HOBBIT



DEUS EX



DEVIL MAY CRY 2



DIE SIMS



DIE SIMS BRECHEN AUS



DISNEY GOLF



DOG'S LIFE

DONALD DUCK:
PHANTOMIASDOWNHILL
DOMINATION

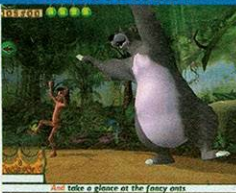
DR. MUTO



DRAGON RAGE



DRIVEN

DROPSHIP:
UNITED PEACE FORCEDSCHUNGELBUCH:
GROOVE PARTY

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Der Anschlag	Shoot'em-Up	Ubisoft	66%	12/2002
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	Action-Adventure	Vivendi	61%	2/2003
Der Herr der Ringe: Rückkehr d. Königs	Action	Electronic Arts	85% ★	13/2003
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (Plat.)	Action	Electronic Arts	83%	12/2002
Der Hobbit	Action-Adventure	Vivendi	73%	13/2003
Der Schatzplanet	Jump'n'Run	Sony	74%	12/2002
Destruction Derby Arena	Action-Rennspiel	Sony	55%	2/2004
Deus Ex	Action-Adventure	Eidos	80%	6/2002
Deutschland sucht den Superstar	Musikspiel	Codemasters	71%	1/2004

Devil May Cry (Platinum)

★ 88%



Nach dem etwas enttäuschenden zweiten Abenteuer von Dämonenjäger Dante rückt Teil eins in der verbilligten Platinum-Auflage wieder verstärkt ins Licht. Auch aus heutiger Sicht bleibt "Devil May Cry" eins der coolsten Action-Spiele auf PS2.

Genre: Action-Adventure Hersteller: EA
Test: OPM2 1/2002

Devil May Cry 2	Action	Capcom	78%	4/2003
Die Hard: Vendetta	Ego-Shooter	Vivendi	53%	7/2003
Die Mumie kehrt zurück	Action-Adventure	Universal	42%	12/2001
Die Powerpuff-Girls: Kampf der Gurkenshurken	Action	THQ	27%	01.2003
Die Sims	Strategie	Electronic Arts	83%	2/2003
Die Sims brechen aus	Simulation	Electronic Arts	85% ★	1/2004
Dino Stalker	Lightgun-Shooter	Electronic Arts	72%	9/2002
Disney Golf	Golf	Electronic Arts	69%	3/2003
Disney's Dinosaurier	Action-Adventure	Ubisoft	59%	2/2001

Disney's Extreme Skate Adventure

83%



Witzige "Tony Hawk"-Variante mit Disney-Figuren. Besonders für jüngere Semester geeignet, da es doch sehr bunt und freundlicher aussieht, als sein großes Vorbild. Das intuitive Tricksystem und die vielen Aufgaben sorgen für lange Spieldauer.

Genre: Trendsport Hersteller: Activision
Test: OPM2 11/2003

Disney's Tarzan Freeride	Jump'n'Run	Ubisoft	63%	1/2002
Dog's Life	Geschicklichkeit	Sony	77%	12/2003
Donald Duck Quack Attack (Platinum)	Jump'n'Run	Ubisoft	73%	2/2001
Donald Duck: Phantomias	Jump'n'Run	Ubisoft	76%	11/2002
Downhill Domination	Trendsport	Codemasters	71%	3/2004
Downtown Run	Action-Rennspiel	Ubisoft	68%	6/2003
Dr. Muto	Jump'n'Run	Konami	76%	4/2003
Dragon Ball Z Budokai	Beat'em-Up	Atari	72%	1/2003
Dragon Ball Z Budokai 2	Beat'em-Up	Atari	71%	13/2003
Dragon Rage	Action	Atari	68%	4/2002

Drakan: The Ancients' Gates

★ 86%



Umfangreicher Fantasy-Actiontitel mit leichtem Rollenspieleinschlag. Dieses Abenteuer überzeugt sowohl durch seine spielerischen Qualitäten, wie ausgefeiltes Leveldesign und Kampfsystem, als auch mit seinen optischen Effekten.

Genre: Action-Adventure Hersteller: Sony
Test: OPM2 5/2002

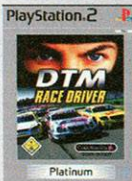
Driven	Action-Rennspiel	Digital Tainm.Pool	13%	3/2002
Driving Emotion Type-S	Rennsimulation	Capcom	59%	4/2001
Dropship: United Peace Force	Flug-Simulation	Sony	85% ★	2/2002
Dschungelbuch: Groove Party	Musikspiel	Ubisoft	76%	6/2001
DSF Fußball Manager 2002	Fußball-Manager	Ubisoft	26%	3/2002

OPM2-Testübersicht

Titel Genre Hersteller Wertung Ausgabe

DTM Race Driver (Platinum)

86%



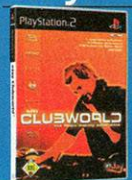
Das ist Motorsport pur! Massig verschiedene Kurse, erstklassiges Fahrzeughandling, realistisches Schadensmodell und eine gute Gegner-KI lassen Fahrspaß aufkommen. Hinzu gesellen sich zahlreiche Positionskämpfe auf der Strecke.

Genre: Rennsimulation
Hersteller: Codemasters Test: OPM2 9/2002

Dynasty Tactics	Strategie	THQ	77%	1/2003
Dynasty Tactics 2	Strategie	THQ	80%	1/2004
Dynasty Warriors 2	Action	Midas	58%	2/2001
Dynasty Warriors 3	Action	THQ	64%	5/2002
Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends	Action	THQ	65%	4/2003
Dynasty Warriors 4	Action	THQ	68%	8/2003
Dynasty Warriors 4: Xtreme Legends	Action-Strategie	THQ	69%	3/2004
Ecco the Dolphin: Defender of the Future	Action-Adventure	Sony	80%	2/2002
Ego Mania	Geschicklichkeit	Kemco	53%	10/2002

eJay ClubWorld

sehr gut



In wenigen Schritten baut man sich in diesem Musikspiel seine eigenen fetzigen Beats zusammen und darf mit über 10.000 Samples experimentieren. Leider kommt die Optik etwas zu kurz. Nur für musikalische PS2-Besitzer interessant.

Genre: Musikspiel
Hersteller: Empire Test: OPM2 9/2002

Endgame	Lightgun-Shooter	Empire	52%	9/2002
Enter the Matrix	Action	Atari	77%	7/2003
Ephemeral Fantasia	Rollenspiel	Konami	51%	11/2001
ESPN International Track & Field	Leichtathletik	Konami	76%	1/2001
ESPN International Winter Sports	Wintersport	Konami	77%	4/2002
ESPN National Hockey Night	Eishockey	Konami	76%	7/2001
ESPN NBA Basketball	Basketball	Atari	85%	13/2003
ESPN NBA2Night	Basketball	Konami	81%	5/2001
ESPN NBA2Night 2002	Basketball	Konami	61%	7/2002
ESPN NFL Football	American Football	Atari	92%	12/2003
ESPN NHL Hockey	Eishockey	Atari	89%	12/2003
ESPN Winter X-Games	Trendsport	Konami	72%	1/2001
ESPN X-Games Skateboarding	Trendsport	Konami	69%	2/2002
ESPN X-Games Snowboarding 2	Trendsport	Konami	63%	5/2002
Eternal Ring	Rollenspiel	Ubisoft	49%	2/2001
Eve of Extinction	Action	Eidos	46%	5/2002
Everblue	Adventure	Electronic Arts	58%	7/2002
Everblue 2	Geschicklichkeit	Capcom	69%	5/2003
Evergrace	Action-Adventure	Ubisoft	64%	4/2001
Everquest Online Adventures	Rollenspiel	Sony	82%	1/2004
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	Action-Adventure	THQ	57%	7/2003
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	Action-Adventure	Ubisoft	76%	2/2002
Evolution Skateboarding	Trendsport	Konami	31%	4/2003
Evolution Snowboarding	Trendsport	Konami	43%	7/2003

Extermination

83%



Ganz im Stile des Genreklassikers "Resident Evil" geht es auch bei "Extermination" zu: Monster, Untote und Mutationen gilt es, mit schwerem Kaliber aus dem Weg zu räumen. Denkaufgaben und Geschicklichkeitstests sorgen für Abwechslung.

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Sony Test: OPM2 7/2001

DYNASTY WARRIORS 3

ECCO THE DOLPHIN



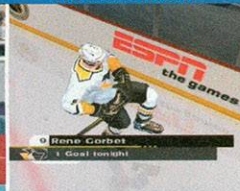
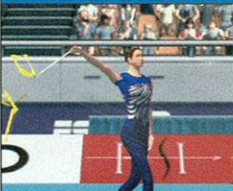
ENDGAME

EPIHEMERAL FANTASIA



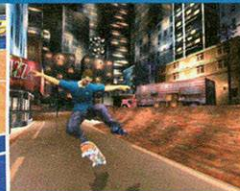
ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT



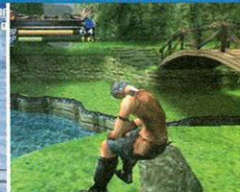
ESPN NBA BASKETBALL

ESPN X-GAMES SKATEBOARDING



ESPN X-GAMES SNOWBOARDING

ETERNAL RING



EVE OF EXTINCTION

EVERBLUE



EVERGRACE

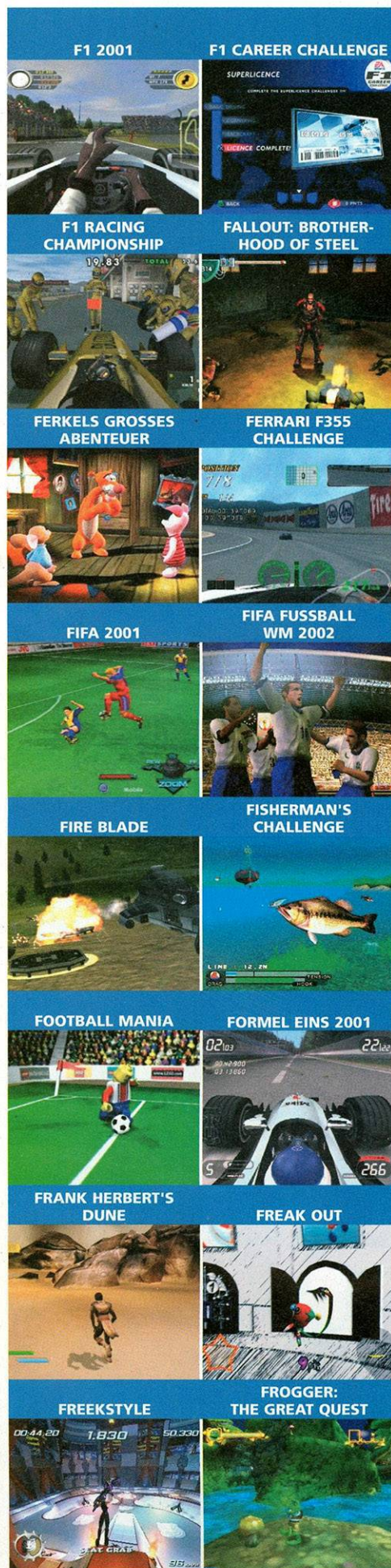
EVERQUEST ONLINE ADVENTURES



EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES





Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
F1 2001	Formel1-Rennspiel	Electronic Arts	88% ★	11/2001

F

F1 2002

81%



Electronic Arts' alljährliche Neuauflage der Formel 1 war 2002 etwas enttäuschend, wenn auch anspruchsvoller als so mancher Konkurrent. Fans, die die 2002er Saison noch einmal "erleben" möchten, sollten diesen Titel in die engere Wahl ziehen
 Genre: Formel1-Rennspiel Hersteller: EA
 Test: OPM2 7/2002

F1 Career Challenge	Formel1-Rennspiel	Electronic Arts	77%	7/2003
F1 Championship Saison 2000	Formel1-Rennspiel	Electronic Arts	75%	2/2001
F1 Racing Championship	Formel1-Rennspiel	Ubisoft	83%	4/2001
Fallout: Brotherhood of Steel	Rollenspiel	Avalon	81%	1/2004
Fame Academy	Tanzspiel	Pointsoft	54%	1/2004
Fantavision	Geschicklichkeit	Sony	72%	1/2001
Ferkels großes Abenteuer	Adventure	Take 2	73%	9/2003
Ferrari F355 Challenge	Rennsimulation	Sony	78%	11/2002
FIFA 2001 (Platinum)	Fußball	Electronic Arts	85% ★	1/2001

FIFA Football 2003 (Platinum)

80%



An einer zugkräftigen Lizenz fehlt es "FIFA 2003" wahrhaftig nicht: 40 nationale und 266 Club-Mannschaften mit Original-Spielern, -Trikots und -Stadien. Leider fehlt es dem Kick ein wenig an Realitätsnähe, vor allem in der Abwehr.

Genre: Fußball Hersteller: Electronic Arts
 Test: OPM2 12/2002

FIFA Football 2002 (Platinum)	Fußball	Electronic Arts	85% ★	12/2001
FIFA Football 2004	Fußball	Electronic Arts	81%	12/2003
FIFA Fußball WM 2002	Fußball	Electronic Arts	84%	6/2002
Final Fantasy X (Platinum)	Rollenspiel	Sony	88% ★	6/2002
Final Fantasy X-2	Rollenspiel	Sony	87% ★	3/2004
Findet Nemo	Geschicklichkeit	THQ	72%	13/2003
Fire Blade	Action	Konami	74%	8/2002
Fisherman's Challenge	Angelspiel	Konami	66%	4/2003
Flipnic	Geschicklichkeit	Ubisoft	80%	2/2004
Flucht von Monkey Island	Adventure	Electronic Arts	82%	9/2001
Football Mania	Fußball	Electronic Arts	63%	10/2002
Ford Racing 2	Rennsimulation	Empire	71%	13/2003
Formel Eins 2001 (Platinum)	Formel1-Rennspiel	Sony	78%	6/2001
Formel Eins 2002	Formel1-Rennspiel	Sony	76%	1/2003
Formel Eins 2003	Formel1-Rennspiel	Sony	78%	9/2003
Frank Herbert's Dune	Action-Adventure	Wanadoo	33%	4/2003
Freak Out	Action	Swing	60%	9/2001
Freaky Flyers	Action-Rennspiel	Konami	68%	12/2003
Freedom Fighters	Action	Electronic Arts	88% ★	10/2003
Freekick	Action-Rennspiel	Electronic Arts	78%	9/2002
Freestyle Metal X	Action-Rennspiel	Konami	76%	12/2003

Frequency

82%



Sehr motivierendes Geschicklichkeitsspiel auf Musikbasis mit tollem Spielprinzip und erstklassigem Sound. Einzige Einschränkung: Man sollte recht fingerfertig sein, um die schnellen und komplizierten Tastenkombinationen zu meistern.

Genre: Musikspiel Hersteller: Sony
 Test: OPM2 7/2002

Frogger Beyond	Jump'n'Run	Konami	60%	8/2003
Frogger: The Great Quest	Jump'n'Run	Konami	28%	8/2002

OPM2-Testübersicht

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Fur Fighters Viggo's Revenge	Action	Acclaim	80%	7/2001

Fußball Manager 2004

80%



Für das erste Manager-Spiel auf der PS2 konnte Electronic Arts sogar Fußball-Schwergewicht Reiner Calmund gewinnen. Das Spiel selbst ist sehr komplex, bietet unendlich viele Möglichkeiten, könnte aber anwenderfreundlicher sein.

Genre: Fußball-Manager
Hersteller: Electronic Arts Test: OPM2 13/2003

Futurama	Action	Take 2	70%	9/2003
G1 Jockey	Pferdesport	THQ	71%	6/2002
G1 Jockey 3	Pferdesport	THQ	72%	5/2003
Galerians: Ash	Action-Adventure	Big Ben	64%	7/2003
Galidor: Defenders of the Outer Dimension	Jump'n'Run	Electronic Arts	32%	10/2003
Gauntlet: Dark Legacy	Action	Konami	78%	7/2001
Ghost Vibration	Action	Atari	22%	8/2003
Ghosthunter	Action-Adventure	Sony	76%	13/2003
Giants: Citizen Kabuto	Action-Adventure	Virgin	79%	1/2002
Gift	Jump'n'Run	Cryo	62%	8/2001
Gitaroo Man	Musikspiel	THQ	71%	8/2002
Gladiator: Schwert der Rache	Action-Adventure	Acclaim	71%	12/2003
Gladius	Strategie	Activision	86% ★	12/2003
GoDai: Elemental Force	Action	Atari	53%	4/2002
Gradius 3 & 4	Shoot'em-Up	Konami	61%	1/2001
Gran Turismo 3: A-spec (Platinum)	Rennsimulation	Sony	93% ★	8/2001
Grand Prix Challenge	Formel1-Rennspiel	Atari	71%	1/2003

Grand Theft Auto: Vice City (dt.)

92% ★



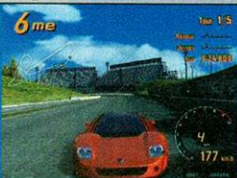
Das erfolgreichste PS2-Spiel wird nun wieder in einer etwas entschärften deutschen Fassung verkauft. An der Action ändert das freilich nichts: Ballert und schlägt euch vom kleinen Fisch zum angesehenen Bandenführer hoch.

Genre: Action
Hersteller: Take 2
Test: OPM2 1/2003

Grandia 2	Rollenspiel	Ubisoft	73%	6/2002
Gravity Games Bike	Trendsport	Midway	57%	10/2002
Gregory Horror Show: Soul Collector	Action-Adventure	Capcom	58%	12/2003
G-Surfers	Action-Rennspiel	Midas	48%	1/2002

GT Concept 2002 Tokyo-Geneva (Platinum)

84%



Zum Vollpreis war das futuristische Concept-Car-Update von Gran Turismo etwas überteuert, doch als Platinum-Spiel ist es ein echtes Schnäppchen. Dank toller Grafik und perfekter Steuerung nicht nur für Auto-Freaks ein absolutes Muss.

Genre: Rennsimulation
Hersteller: Sony
Test: OPM2 8/2002

GTA 3 (Platinum)	Action	Take 2	91% ★	12/2001
GTC Africa	Offroad-Rennspiel	Ubisoft	68%	1/2002
Guilty Gear X	Beat'em-Up	Virgin	79%	1/2002
Guilty Gear X2	Beat'em-Up	Big Ben	81%	6/2003
Gumball 3000	Action-Rennspiel	SCI	63%	11/2002
Gun Griffon Blaze	Action	Swing	73%	4/2001
Gundam: Federation vs. Zeon	Action	Atari	71%	2/2003
Gunfighter 2: Revenge of Jesse James	Lightgun-Shooter	Ubisoft	62%	5/2003
Gungrave	Action	Activision	58%	1/2003
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	Vivendi	85% ★	12/2001
Hardware Online Arena	Action	Sony	78%	10/2003

FUR FIGHTERS VIGGO'S REVENGE



G1 JOCKEY



GALERIANS: ASH



GAUNTLET: DARK LEGACY



GHOST VIBRATION



GIFT



GLADIATOR: SCHWERT DER RACHE



GODAI: ELEMENTAL FORCE



GRADIUS 3 & 4



GRAND PRIX CHALLENGE



GRANDIA 2



GRAVITY GAMES BIKE



GUILTY GEAR X



GUMBALL 3000



GUNFIGHTER 2



GUNGRAVE



HARRY POTTER UND
DER STEIN DER WEISEN

HEADHUNTER

HEROES OF MIGHT
AND MAGIC

HIDDEN INVASION

HITMAN 2:
SILENT ASSASSINHOT WHEELS HIGHWAY
35 WORLD RACE

HUGO BUKKAZOOM

HUNTER: THE
RECKONING WAYWARD

HYPE: THE TIME QUEST



INDIANA JONES



I-NINJA



INSPEKTOR GADGET

INTERNATIONAL
SUPERSTAR SOCCER 2

IRON ACES 2

JAMES BOND 007:
AGENT IM KREUZFEUERJIMMY NEUTRON: DER
MUTIGE ERFINDER

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Adventure	Electronic Arts	74%	1/2004
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Jump'n'Run	Electronic Arts	76%	2/2003
Harry Potter: Quidditch-WM	Geschicklichkeit	Electronic Arts	78%	1/2004

Haven: Call of the King

83%



Hübsch gestaltetes und abwechslungsreiches Hüpfspiel mit bunter Comic-Grafik. Der Spieler übernimmt die Geschichte des Sklaven Haven, dessen Träume ein mächtiges Geheimnis verbergen. Witzige Story mit viel Charme.

Genre: Jump'n'Run
Test: OPM2 1/2003

Hersteller: Konami

Headhunter	Action-Adventure	Sony	85% ★	2/2002
Herdy Gerdy	Action-Adventure	Eidos	79%	4/2002
Heroes of Might and Magic	Strategie	Atari	47%	6/2001
Hidden Invasion	Action	Swing	43%	11/2001
Hitman 2: Silent Assassin	Action	Eidos	81%	12/2002
Hot Wheels Highway 35 World Race	Action-Rennspiel	THQ	67%	1/2004
Hot Wheels Velocity X Maximum Justice	Action-Rennspiel	THQ	56%	2/2003
Hugo Bukkazoom	Action-Rennspiel	NBG	51%	2/2004
Hulk	Action	Vivendi	68%	8/2003
Hunter: The Reckoning Wayward	Action	Vivendi	76%	10/2003
Hype: The Time Quest	Action-Adventure	Ubisoft	32%	11/2001
Ico	Action-Adventure	Sony	83%	4/2002
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Action-Adventure	Electronic Arts	72%	9/2003
IndyCar Series	Rennsimulation	Codemasters	78%	7/2003
I-Ninja	Jump'n'Run	Sony	77%	3/2004
Inspektor Gadget	Jump'n'Run	Big Beh	45%	8/2003
International League Soccer	Fußball	Eon Digital	58%	8/2001
International Superstar Soccer	Fußball	Konami	84%	1/2001
International Superstar Soccer 2	Fußball	Konami	80%	6/2002
International Superstar Soccer 3	Fußball	Konami	71%	5/2003
Iron Aces 2	Action	THQ	57%	4/2002
Jade Cocoon 2	Rollenspiel	Ubisoft	75%	4/2002

Jak & Daxter: The Precursor Legacy (Plat.)

★ 93%



Bei diesem Klassiker unter den PS2-Abenteuer-Hüpfspielen stimmt einfach alles: Grafik, Steuerung, Umfang und Spielwitz sind auf höchstem Niveau. Holt euch dieses Meisterwerk spätestens als Platinum-Version!

Genre: Jump'n'Run
Test: OPM2 1/2002

Hersteller: Sony

Jak 2: Renegade	Jump'n'Run	Sony	89% ★	11/2003
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer (Plat.)	Action	Electronic Arts	82%	1/2002
James Bond: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	84%	3/2004

James Bond: Nightfire (Platinum)

★ 86%



Bond-Fans werden schon seit längerem mit tollen Spielen rund um den Agenten ihrer Majestät versorgt. "Nightfire" macht da keine Ausnahme. Ein vorzüglicher Ego-Shooter mit viel spielerischer Abwechslung und Story-Tiefgang.

Genre: Ego-Shooter
Test: OPM2 1/2003

Hersteller: Electronic Arts

Jeremy McGrath Supercross World	Offroad-Rennspiel	Acclaim	32%	3/2002
Jet Ion GP	Action-Rennspiel	Ubisoft	8%	5/2002
Jet Ski Riders	Action-Rennspiel	Eidos	55%	1/2002
Jimmy Neutron: Der mutige Erfinder	Geschicklichkeit	THQ	7%	5/2003
Jonny Moseley Mad Trix	Trendsport	Atari	32%	9/2002

OPM2-Testübersicht

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Ego-Shooter	Vivendi	84%	12/2003
Jurassic Park: Operation Genesis	Simulation	Vivendi	81%	5/2003
Kaena	Action-Adventure	Sony	76%	3/2004
Kelly Slater's Pro Surfer	Trendsport	Activision	81%	11/2002
Kengo: Masters of Bushido	Beat'em-Up	Ubisoft	63%	4/2001
Kessen	Strategie	Electronic Arts	78%	2/2001
Kessen 2	Strategie	THQ	70%	4/2002
kill.switch	Action	Sony	71%	3/2004
Kingdom Hearts (Platinum)	Rollenspiel	Sony	86% ★	12/2002
Kings Field 4	Rollenspiel	Big Ben	27%	6/2003

Klonoa 2: Lunatea's Veil 88%



Eine spielerisch perfekte Fortsetzung des PSone-Hüpfers. Die farbenfrohe, kindgerechte Grafik täuscht allerdings zuerst über den teilweise knackigen Schwierigkeitsgrad hinweg. Viele Rätsel sind nur mit Sitzfleisch und Grips zu bestehen.

Genre: Jump'n'Run Hersteller: Sony
Test: OPM2 12/2001

Knight Rider: The Game	Action-Rennspiel	Davilex	44%	2/2003
Knockout Kings 2001	Boxen	Electronic Arts	69%	4/2001
Knockout Kings 2002	Boxen	Electronic Arts	61%	5/2002
Kuri Kuri Mix	Geschicklichkeit	Empire	71%	7/2001
Kya: Dark Lineage	Action-Adventure	Vivendi	87% ★	13/2003
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	Eidos	87% ★	3/2004

Legacy of Kain: Soul Reaver 2 87%



Nur bei wenigen Spielen sind Konzept und Story derart geschlossen wie in der "Legacy"-Serie. Darüber hinaus liefert Teil 2 eine technisch gelungene Vorstellung ab und überzeugt mit einer atmosphärischen Sprachausgabe.

Genre: Action-Adventure Hersteller: Eidos
Test: OPM2 1/2002

Legaia 2: Duel Saga	Rollenspiel	Eidos	73%	1/2003
Legends of Wrestling	Beat'em-Up	Acclaim	43%	3/2002
Legends of Wrestling 2	Beat'em-Up	Acclaim	61%	4/2003
Legion: The Legend of Excalibur	Action	Konami	70%	11/2002
Lego Drome Racers	Action-Rennspiel	Electronic Arts	68%	1/2003
Lego Island Extreme Stunts	Action-Adventure	THQ	69%	3/2003
Lego Racers 2	Action-Rennspiel	Lego Games	41%	1/2002
LeMans 24 Stunden	Rennsimulation	Atari	81%	9/2001
Lethal Skies Elite Pilot: Team SW	Action	THQ	49%	1/2003
Looney Tunes Space Race	Action-Rennspiel	Atari	76%	4/2002
Looney Tunes: Back in Action	Jump'n'Run	Electronic Arts	39%	13/2003
Lotus Challenge	Rennsimulation	Virgin	70%	12/2001
Mace Griffin: Bounty Hunter	Ego-Shooter	THQ	74%	9/2003
Mad Maestro!	Musikspiel	Eidos	66%	6/2002
Madden NFL 2001	American Football	Electronic Arts	87% ★	1/2001
Madden NFL 2002	American Football	Electronic Arts	89% ★	11/2001
Madden NFL 2003	American Football	Electronic Arts	89% ★	11/2002

Madden NFL 2004 91%



Die "Madden"-Serie ist mittlerweile auf einem absoluten Top-Niveau angekommen. Bei Regelwerk, Spielzügen und Realismus gibt es kaum noch etwas zu verbessern. Leider flimmert die ansonsten hervorragende Grafik stark.

Genre: American Football Hersteller: EA
Test: OPM2 10/2003

JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH



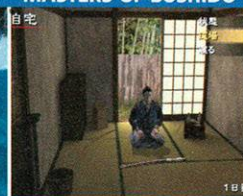
KAENA



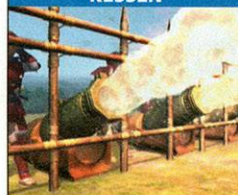
KELLY SLATER'S PRO SURFER



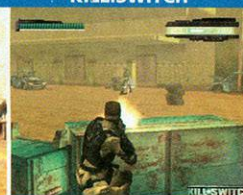
KENGO: MASTERS OF BUSHIDO



KESSEN



KILL SWITCH



KNOCKOUT KINGS 2001



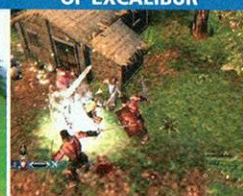
KURI KURI MIX



LEGAIA 2: DUEL SAGA



LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR



LEGO DROME RACERS



LE MANS 24 STUNDEN



LETHAL SKIES ELITE PILOT: TEAM SW



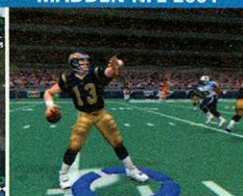
LOONEY TUNES SPACE RACE



LOTUS CHALLENGE



MADDEN NFL 2001



MASTER RALLYE



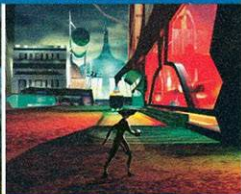
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2



MAXIMO VS. THE ARMY OF ZIN



MDK 2: ARMAGEDDON



Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Magix Music Maker	Musikspiel	NBG	sehr gut	12/2001

Marvel vs. Capcom 2

77%



Das klassische 2D-Beat'em-Up-Genre ist einfach nicht tot zu kriegen. Und "Marvel vs. Capcom 2" zeigt, warum: Viele Kämpfer, schnelle Animationen und satte Effekte bringen das Blut zum Kochen. Nachteil: Manchmal ist's etwas unübersichtlich.

Genre: Beat'em-Up
Test: OPM2 1/2003

Hersteller: Capcom

Master Rallye	Offroad-Rennspiel	Microids	31%	10/2002
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Trendsport	Activision	70%	10/2002
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Action	Rockstar	80%	2/2004
Maximo vs. The Army of Zin	Jump'n'Run	Capcom	85% ★	2/2004
Maximo: Ghosts to Glory	Jump'n'Run	Capcom	83%	5/2002
Maze Action	Action	Big Ben	6%	3/2004
MDK 2: Armageddon	Action	Virgin	83%	5/2001

Medal of Honor: Frontline (Platinum)

★ 89%



Spielerisch herausragender Ego-Shooter vor geschichtsträchtiger Kulisse – teils sehr brutal dargestellt. Die Grafik ist auch nach heutigen Maßstäben hervorragend und sorgt für eine geladene Weltkrieg-Atmosphäre.

Genre: Ego-Shooter

Hersteller: Electronic Arts Test: OPM2 7/2002

Medal of Honor: Rising Sun	Ego-Shooter	Electronic Arts	80%	13/2003
Mega Race 3: Nanotech Disaster	Action-Rennspiel	Cryo	46%	9/2002
Men in Black 2: Alien Escape	Shoot'em-Up	Atari	69%	9/2002
Metal Arms: Glitch in the System	Shoot'em-Up	Vivendi	79%	12/2003
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Plat.)	Action-Adventure	Konami	90% ★	4/2002
Metal Gear Solid 2: Substance	Action-Adventure	Konami	90% ★	4/2003
Metropolismania	Strategie	Ubisoft	28%	12/2002
Micro Machines Explosion	Action-Rennspiel	Atari	73%	1/2003
Midnight Club 2	Action-Rennspiel	Take 2	82%	6/2003
Midnight Club Street Racing (Platinum)	Action-Rennspiel	Take 2	76%	1/2001
Midway Arcade Treasures	Geschicklichkeit	Konami	70%	3/2004
Mike Tyson Heavyweight Boxing	Boxen	Codemasters	71%	7/2002
Minority Report	Action	Activision	67%	6/2003
Mission: Impossible – Operation Surma	Action	Atari	84%	1/2004
Mojo	Geschicklichkeit	Dreamcatcher	33%	1/2004
Monopoly Party	Denkspiel	Atari	66%	1/2003
Monster AG	Jump'n'Run	Sony	56%	3/2002
Monster Jam: Maximum Destruction	Action-Rennspiel	Ubisoft	29%	4/2003

Mortal Kombat: Deadly Alliance

84%



Das erste PS2-"Mortal Kombat" rockt! Es bietet alles, was man von dieser Beat'em-Up-Serie erwartet: Schnelligkeit, Brutalität und riesigen Umfang. Zarte Gemüter sollten daher einen Bogen um dieses Spiel machen.

Genre: Beat'em-Up
Test: OPM2 3/2003

Hersteller: Konami

Moto GP (Platinum)	Rennsimulation	Sony	86% ★	3/2001
Moto GP 2	Rennsimulation	Sony	85% ★	3/2002
Moto GP 3	Rennsimulation	Sony	82%	5/2003
Motor Mayhem	Action-Rennspiel	Atari	60%	1/2002
Mr Moskeeto	Geschicklichkeit	Eidos	73%	6/2002

MOTOR MAYHEM



MR MOSKEETO



OPM2-Testübersicht

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Mr. Golf	Golf	Midas	61%	2/2004

MTV Music Generator 2

★ sehr gut



Wer wollte noch nie selbst einen MTV-Spot samt eigener Musik zusammenschustern? Der "Music Generator 2" gibt euch die Möglichkeit dazu. Trotz seines Alters ist das Spiel noch immer empfehlenswert.

Genre: Musikspiel Hersteller: Codemasters
Test: OPM2 7/2001

MX 2002 feat. Ricky Carmichael	Offroad-Rennspiel	THQ	74%	11/2001
MX Rider	Offroad-Rennspiel	Atari	75%	12/2001
MX Superfly	Offroad-Rennspiel	THQ	74%	12/2002
My Street	Geschicklichkeit	Sony	70%	12/2003
Myst 3: Exile	Adventure	Ubisoft	70%	12/2002
Mystic Heroes	Action	THQ	68%	4/2003
Naval Ops: Warship Gunner	Action	THQ	64%	1/2004

NBA 2K3

82%



Einer der besten Basketballtitel für die PS2. Aufgrund durchdachter Steuerung und realistischem Ansatz besonders für Basketball-Fans interessant, die verstärkt Wert auf Realismus legen anstatt auf ständige Dunks und Slams.

Genre: Basketball Hersteller: Konami
Test: OPM2 4/2003

NBA Hoopz	Basketball	Konami	70%	5/2001
NBA Jam	Basketball	Acclaim	73%	12/2003
NBA Live 2001	Basketball	Electronic Arts	75%	5/2001
NBA Live 2002	Basketball	Electronic Arts	79%	1/2002
NBA Live 2003	Basketball	Electronic Arts	84%	1/2003
NBA Live 2004	Basketball	Electronic Arts	85%	★ 12/2003
NBA Street	Basketball	Electronic Arts	84%	8/2001
NBA Street Vol. 2	Basketball	Electronic Arts	86%	★ 6/2003
Need for Speed: Underground	Action-Rennspiel	Electronic Arts	88%	★ 13/2003

Need for Speed: Hot Pursuit 2

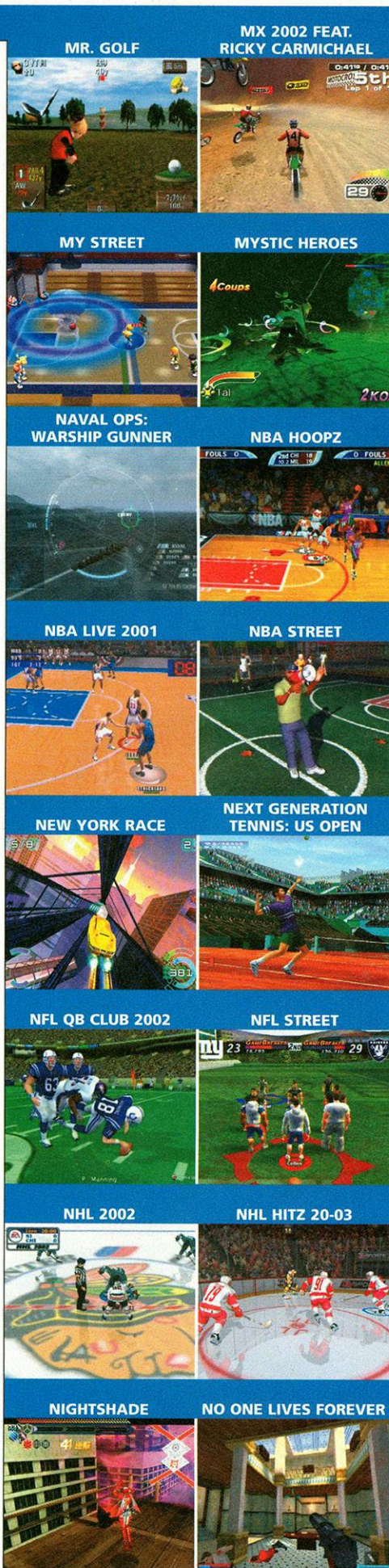
★ 90%



Technisch nahezu perfekt in Szene gesetzt, rasen die PS2-Monster von "Need for Speed" mit einem irrwitzigen Tempo über den Bildschirm. Natürlich dürfen die coolen Verfolgungsrennen mit den hart gesotenen Cops nicht fehlen.

Genre: Action-Rennspiel Hersteller: EA
Test: OPM2 11/2002

New York Race	Action-Rennspiel	Wannadoo	46%	2/2002
Next Generation Tennis 2003	Tennis	Wanadoo	55%	7/2003
Next Generation Tennis: US Open	Tennis	Wanadoo	54%	8/2002
NFL 2K3	American Football	Atari	90%	★ 5/2003
NFL Quarterback Club 2002	American Football	Acclaim	70%	11/2001
NFL Street	American Football	Electronic Arts	75%	2/2004
NHL 2001	Eishockey	Electronic Arts	88%	★ 1/2001
NHL 2002	Eishockey	Electronic Arts	89%	★ 11/2001
NHL 2003	Eishockey	Electronic Arts	84%	11/2002
NHL 2004	Eishockey	Electronic Arts	88%	★ 12/2003
NHL 2K3	Eishockey	Atari	88%	★ 4/2003
NHL Hitz 20-03	Eishockey	Konami	79%	12/2002
NHL Hitz Pro	Eishockey	Konami	83%	12/2003
Nightshade	Action	Atari	75%	3/2004
Ninja Assault	Lightgun-Shooter	Sony	62%	11/2002
No One Lives Forever	Ego-Shooter	Fox Interactive	78%	4/2002



OFF ROAD WIDE OPEN



ONI



ONIMUSHA WARLORDS



OPERATION WINBACK

ORPHEN:
SCION OF SORCERY

OUTLAW GOLF



PARAPPA THE RAPPER 2



PARIS-DAKAR RALLY

PERFECT ACE: PRO
TOURNAMENT TENNISPIRATES: THE LEGEND
OF BLACK KAT

POLAROID PETE



PORTAL RUNNER



PRIMAL



PRISONER OF WAR



PROJECT EDEN



PSYVARIAR



Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Off Road Wide Open	Offroad-Rennspiel	Atari	61%	12/2001
Oni (Platinum)	Action-Adventure	Take 2	59%	4/2001

Onimusha 2: Samurai's Destiny

★ 87%



Capcoms mystisches Action-Abenteuer ist eine Mischung aus "Resident Evil" und "Devil May Cry". Vorberechnete Hintergründe und unendlich viel Action bestimmen den Spielablauf. Sehr spannend, abwechslungsreich und fordernd.

Genre: Action-Adventure Hersteller: Capcom
Test: OPM2 11/2002

Onimusha Warlords (Platinum)	Action-Adventure	Capcom	83%	8/2001
Operation WinBack	Action	Midas	76%	7/2001
Orphen: Scion of Sorcery	Rollenspiel	Activision	62%	2/2001
Outlaw Golf	Golf	TDK	74%	1/2004

Pac Man World 2

★ 79%



Wenn es einen Videospiel-Klassiker gibt, dann ist es "Pac Man". Umso erstaunlicher, dass der gelbe Nimmersatt selbst in den modernen 3D-Landschaften noch eine gute Figur macht. Dennoch kommt das Abenteuer nicht ohne Oldie-Minigames aus.

Genre: Jump'n'Run Hersteller: Sony
Test: OPM2 2/2003

Parappa the Rapper 2	Musikspiel	Sony	65%	4/2002
Paris-Dakar Rally	Offroad-Rennspiel	Acclaim	48%	12/2001
Penny Racers	Action-Rennspiel	Take 2	32%	3/2002
Perfect Ace: Pro Tournament Tennis	Tennis	Kellas	53%	13/2003
Peter Pan: Die Legende von Nimmerland	Jump'n'Run	Sony	47%	10/2002
Pirates: The Legend of Black Kat	Action-Adventure	Electronic Arts	79%	5/2002
Play it Pinball	Geschicklichkeit	Play it	40%	7/2003
Polaroid Pete	Geschicklichkeit	JVC	71%	4/2002
Police 24/7	Shoot'em-Up	Konami	62%	5/2002
Police Chase Down	Action	Big Ben	14%	3/2004
Portal Runner	Action	3DO	61%	12/2001
Premier Manager	Fußball-Manager	Atari	47%	7/2002
Pride FC	Beat'em-Up	THQ	65%	4/2003
Primal	Action-Adventure	Sony	83%	5/2003
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	Ubisoft	86%	★ 12/2003
Prisoner of War	Adventure	Codemasters	76%	8/2002
Pro Beach Soccer	Fußball	Wanadoo	48%	10/2003
Pro Evolution Soccer (Platinum)	Fußball	Konami	87%	★ 12/2001

Pro Evolution Soccer 2 (Platinum)

★ 91%



Das realistische Fußballspiel für die PS2 motivierte die komplette OPM2-Redaktion über ein ganzes Jahr hinweg dazu, eine "PES 2"-Liga mit weit über 500 Partien abzuhalten. Gibt es eine glaubwürdigere Kaufempfehlung?

Genre: Fußball Hersteller: Konami
Test: OPM2 12/2002

Pro Evolution Soccer 3	Fußball	Konami	92%	★ 12/2003
Pro Rally 2002	Offroad-Rennspiel	Ubisoft	64%	5/2002
Pro Tennis WTA Tour	Tennis	Konami	37%	11/2002
Project Eden	Action-Adventure	Eidos	76%	12/2001
Project Zero	Horror-Adventure	Wanadoo	82%	10/2002
Pryzm: Chapter one - The dark unicorn	Action-Adventure	TDK	57%	12/2002
Psyvariar	Shoot'em-Up	Koch Media	63%	3/2004
Puyo Pop Fever	Denkspiel	Atari	63%	3/2004
Q-Ball: Billard Masters	Billard	Take 2	63%	1/2001

OPM2-Testübersicht

R

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
R/C Sports Copter Challenge	Geschicklichkeit	THQ	28%	2/2003
R: Racing	Rennsimulation	Electronic Arts	68%	3/2004
Racing Simulation 3	Formel1-Rennspiel	Ubisoft	53%	13/2003
Raging Blades	Action	Wanadoo	42%	6/2003
Rally Championship	Offroad-Rennspiel	Codemasters	60%	6/2002
Rally Fusion	Offroad-Rennspiel	Activision	78%	1/2003
Ratchet & Clank (Platinum)	Jump'n'Run	Sony	93% ★	12/2002

Ratchet & Clank 2

★ 93%



Der erste Teil war schon ein Kracher, doch Teil 2 von "Ratchet & Clank" setzt in fast allen Belangen noch eins drauf! Noch mehr Levels, mehr Waffen und mehr Spaß! Hüpfspielfans kommen an diesem Meisterwerk nicht vorbei – kaufen!

Genre: Jump'n'Run Hersteller: Sony
Test: OPM2 13/2003

Rayman 3 Hoodlum Havoc	Jump'n'Run	Ubisoft	87% ★	4/2003
Rayman M	Geschicklichkeit	Ubisoft	70%	1/2002
Rayman Revolution (Platinum)	Jump'n'Run	Ubisoft	89% ★	2/2001
RC Revenge Pro	Action-Rennspiel	Acclaim	48%	1/2001
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	Boxen	Konami	85% ★	1/2001
Red Card	Fußball	Konami	73%	5/2002

Red Faction 2

★ 85%



Abgesehen von wenigen schwach gestalteten Levels, den teilweise zu robusten Gegnern und der etwas unspektakulären Grafik ist "Red Faction 2" ein toller Ego-Shooter mit viel Action, der euch aber auch taktisches Vorgehen abverlangt.

Genre: Ego-Shooter Hersteller: THQ
Test: OPM2 12/2002

Reel Fishing 3	Geschicklichkeit	Natsume	46%	12/2003
Reign of Fire	Action	BAM!	70%	2/2003
Resident Evil Dead Aim	Shoot'em-Up	Capcom	78%	7/2003
Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica	Shoot'em-Up	Capcom	58%	4/2002
Rez	Shoot'em-Up	Sony	81%	2/2002
Ridge Racer 5	Action-Rennspiel	Sony	85% ★	1/2001
Riding Spirits	Rennsimulation	Bam!	80%	11/2002

Ring of Red

80%



Der Klassiker der Mech-Spiele ist "Ring of Red". Mit rund 100 Stunden Spielzeit, spannender Hintergrundgeschichte und guter Grafik überzeugt diese Action-Strategie auf ganzer Linie. Nur die Kämpfe sind recht langatmig.

Genre: Strategie Hersteller: Konami
Test: OPM2 7/2001

Risiko: Die Weltherrschaft	Runden-Strategie	Atari	34%	3/2004
Road Trip Adventures	Action-Rennspiel	Play it	8%	7/2003
Robin Hood: Defender of the Crown	Strategie	Capcom	70%	12/2003
Robocop	Ego-Shooter	Avalon	49%	3/2004
Robot Warlords	Strategie	Midas	64%	8/2001
Robotech Warcry	Action	TDK	65%	1/2003
Rocky	Boxen	Rage	78%	12/2002
Rogue Ops	Stealth-Action	Capcom	78%	3/2004
Rolling	Trendsport	Take 2	69%	12/2003
RTL Skispringen 2003	Skispringen	THQ	79%	2/2003
RTL Skispringen 2004	Sport	THQ	79%	13/2003
RTX Red Rock	Action-Adventure	Electronic Arts	67%	9/2003

R: RACING

RACING SIMULATION 3



RATCHET & CLANK

RAYMAN 3
HOODLUM HAVOC



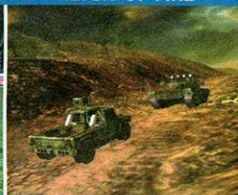
RAYMAN REVOLUTION

READY 2 RUMBLE
BOXING: ROUND 2



RED CARD

REIGN OF FIRE



RESIDENT EVIL
DEAD AIM

REZ



RIDGE RACER 5

RIDING SPIRITS



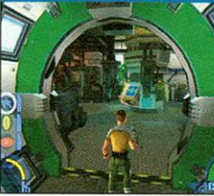
ROBOCOP

ROGUE OPS



RTX RED ROCK

RUMBLE RACING



RUN LIKE HELL



RYGAR



SALT LAKE 2002



SHADOW HEARTS

SHADOW MAN:
2ND COMING

SHADOW OF MEMORIES



SHINOBI



SHOX



SILENT HILL 2



SILENT SCOPE 3



SKY ODYSSEY



SLED STORM



SLY RACCOON



SMUGGLER'S RUN



SONIC HEROES



SOUL CALIBUR 2



Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Rumble Racing	Action-Rennspiel	Electronic Arts	79%	6/2001
Run Like Hell	Action-Adventure	Avalon	69%	10/2003
Runabout 3	Action-Rennspiel	Bam	41%	1/2003
Rygar	Action	Wanadoo	82%	6/2003
Salt Lake 2002	Leichtathletik	Eidos	55%	3/2002
Scooby Doo! Fluch der Folianten	Action-Adventure	THQ	54%	3/2004
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	Jump'n'Run	THQ	68%	12/2002

Secret Weapons over Normandy

82%



Eine Art "Medal of Honor" in den Wolken. Er kämpft auch den Sieg im Zweiten Weltkrieg mit zahlreichen Jägern, Doppeldeckern und Bombern. Schade, dass die geschichtlichen Hintergründe etwas an den Haaren herbeigezogen wirken.

Genre: Action

Hersteller: LucasArts

Test: OPM2 13/2003

Sega Bass Fishing Duel	Angelspiel	Acclaim	72%	4/2003
Sega Soccer Slam	Fußball	Atari	70%	12/2002
Shadow Hearts	Rollenspiel	Konami	71%	4/2002
Shadow Man: 2nd Coming	Action-Adventure	Acclaim	79%	4/2002
Shadow of Memories	Adventure	Konami	82%	5/2001
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Trendsport	Activision	76%	1/2002
Shifters	Action-Adventure	Atari	40%	9/2002
Shinobi	Action	Sony	75%	6/2003
Shox	Action-Rennspiel	Electronic Arts	83%	11/2002
Shrek Super Party	Geschicklichkeit	TDK	65%	7/2003
Silent Hill 2	Horror-Adventure	Konami	87%	12/2001
Silent Hill 2: Directors Cut	Horror-Adventure	Konami	88%	4/2003

Silent Hill 3

90%



Der Gruselschocker schlechthin. Bombastische Horror-Grafik mit Gruseliges-Filter und ekelhaften Monstern. Wer hinter die ganze Story kommen möchte, sollte sich die nicht minder guten Vorgänger ebenfalls sichern.

Genre: Horror-Adventure

Hersteller: Konami

Test: OPM2 6/2003

Silent Scope 3	Action	Konami	64%	2/2003
Silpheed: The Lost Planet	Shoot'em-Up	Swing	64%	1/2001
Sky Odyssey	Flug-Simulation	Sony	75%	5/2001
Sky Surfer	Trendsport	Swing	15%	8/2001
Slam Tennis	Tennis	Atari	73%	9/2002
Sled Storm	Action-Rennspiel	Electronic Arts	83%	5/2002
Sly Raccoon	Jump'n'Run	Sony	89%	2/2003
Smash Cars	Action-Rennspiel	Metro3D	62%	13/2003
Smash Court Tennis Pro Tournament	Tennis	Sony	72%	7/2002
Smuggler's Run	Action-Rennspiel	Take 2	80%	1/2001
Smuggler's Run 2	Action-Rennspiel	Take 2	79%	1/2002

Socom: U.S. Navy Seals (Platinum)

86%



Perfekter Taktik-Shooter mit coolem Online-Modus und ausgereifter Sprachsteuerung. Die große Spannung während der vielen Missionen macht die trägen Computergegner und die geringe Sichtweite wieder wett.

Genre: Taktik-Shooter

Hersteller: Sony

Test: OPM2 7/2003

Sonic Heroes	Geschicklichkeit	Atari	69%	2/2004
SOS: The Final Escape	Adventure	BigBen	72%	2/2003

OPM2-Testübersicht

S

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Soul Calibur 2	Beat'em-Up	Electronic Arts	92% ★	11/2003
Space Channel 5	Musikspiel	Sony	72%	4/2002
Space Channel 5 Part 2	Geschicklichkeit	Sony	76%	4/2003
Space Invaders: Invasion Day	Shoot'em-Up	Sammy	21%	12/2003
Spawn Armageddon	Action	Electronic Arts	70%	3/2004
Speed Challenge: Jacques Villeneuve's Racing	Action-Rennspiel	Ubisoft	17%	1/2003
Speed Kings	Action-Rennspiel	Acclaim	65%	9/2003
Sphinx und die verfluchte Mumie	Jump'n'Run	THQ	83%	3/2004
Spider-Man: The Movie (Platinum)	Action-Adventure	Activision	78%	7/2002

Splashdown 2: Rides Gone Wild ★ 83%



Die beiden "Splashdown"-Spiele gehören zweifelsfrei zu den besten und unkonventionellsten Vertretern des Rennspiel-Genres. Auf schnittigen Jetskis fliegt man förmlich über cool gestaltete Wellen und Bojen.

Genre: Action-Rennspiel
Test: OPM2 11/2003

Hersteller: THQ

Splashdown	Action-Rennspiel	Atari	88%	12/2001
Splinter Cell (Platinum)	Action-Adventure	Ubisoft	91% ★	5/2003
Sponge Bob: Revenge of the Flying Dutchman	Jump'n'Run	THQ	67%	4/2003
Spy Hunter	Action-Rennspiel	Konami	85% ★	11/2001
Spyro: Enter the Dragonfly	Jump'n'Run	Universal	69%	1/2003
SSX 3	Trendsport	Electronic Arts	90% ★	12/2003
SSX Snowboarding (Platinum)	Trendsport	Electronic Arts	82%	1/2001

SSX Tricky (Platinum) ★ 87%



Nicht ganz so fetzig wie "SSX 3", dafür aber um einiges günstiger zu haben: Die Platinum-Fassung von "SSX Tricky". Ewig lange Abfahrten im Tiefschnee und waghalsige Übertricks zeigen die verrückten Snowboard-Kids.

Genre: Trendsport
Test: OPM2 12/2001

Hersteller: Electronic Arts

Star Trek Voyager: Elite Force	Ego-Shooter	Codemasters	74%	9/2002
Star Wars: Bounty Hunter	Action	Electronic Arts	78%	2/2003
Star Wars: Jedi Starfighter	Shoot'em-Up	Electronic Arts	72%	6/2002
Star Wars: Racer Revenge	Action-Rennspiel	Electronic Arts	69%	5/2002
Star Wars: Starfighter	Action	Electronic Arts	82%	3/2003
Star Wars: Clone Wars	Action	Electronic Arts	73%	3/2003
Star Wars: Super Bombad Racing	Action-Rennspiel	Electronic Arts	68%	7/2001
Starsky & Hutch	Action	Vivendi	72%	8/2003
Stitch Experiment 626	Jump'n'Run	Disney	52%	8/2002
Street Fighter EX3	Beat'em-Up	Virgin	73%	2/2001
Street Hoops	Basketball	Electronic Arts	79%	11/2002
Stunt GP	Action-Rennspiel	Virgin	64%	12/2001
Stuntman (Platinum)	Action-Rennspiel	Atari	78%	9/2002
Sub Rebellion	Action	Big Ben	67%	1/2003
Summer Heat Beach Volleyball	Volleyball	Acclaim	76%	9/2003
Summoner	Rollenspiel	THQ	83%	5/2001
Summoner 2	Rollenspiel	THQ	83%	12/2002
Sunny Garcia Surfing	Trendsport	Ubisoft	69%	3/2002
Super Bust-a-Move	Geschicklichkeit	Acclaim	77%	1/2001
Super Bust-A-Move 2	Geschicklichkeit	Ubisoft	72%	12/2002
Super Trucks	Rennsimulation	BigBen	79%	6/2002
Supercar Street Challenge	Action-Rennspiel	Activision	27%	1/2002
Superman: Shadow of Apokalips	Action-Adventure	Atari	48%	1/2003
Surfing H3O	Trendsport	Take 2	30%	3/2001

SPACE CHANNEL 5 PT 2 SPAWN ARMAGEDDON



SPEED KINGS

SPHINX UND DIE VERFLUCHTE MUMIE



SPLASHDOWN

SPLINTER CELL



SPY HUNTER

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY



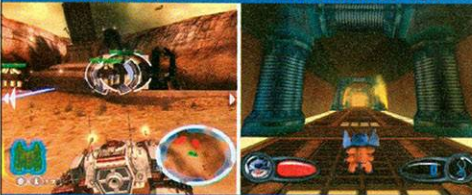
SSX 3

STAR WARS BOUNTY HUNTER



STAR WARS CLONE WARS

STITCH EXPERIMENT 626



STREET FIGHTER EX3

STREET HOOPS



SUB REBELLION

SUMMONER 2





Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
SWAT Global Strike Team	Taktik-Shooter	Vivendi	72%	12/2003

Swing Away Golf

79%

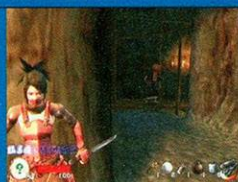
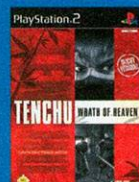

Wer es lieber etwas ungezwungener auf den Grüns zugehen lassen möchte, greift zu "Swing Away Golf". Seit der Veröffentlichung vor über drei Jahren gab es noch kein vergleichbar gelungenes Spaß-Golf.

Genre: Golf
Test: OPM2 1/2001

Hersteller: Electronic Arts

Sword of the Samurai	Beat'em-Up	Ubisoft	71%	4/2003
SX Superstar	Offroad-Rennspiel	Acclaim	70%	9/2003
Syberia	Adventure	Vivendi	68%	6/2003
Tank Elite	Shoot'em-Up	Big Ben	36%	3/2004
Taz Wanted	Jump'n'Run	Atari	68%	1/2003
TD Overdrive	Action-Rennspiel	Atari	66%	7/2002
Tekken 4 (Platinum)	Beat'em-Up	Sony	87% ★	10/2002
Tekken Tag Tournament (Platinum)	Beat'em-Up	Sony	83%	1/2001

Tenchu: Wrath of Heaven

80%


Das alte "Tenchu"-Feeling ist sofort wieder da, wenn ihr als einsamer Rächer unerkannt durch die Dunkelheit schleicht. Leider verderben die fehlende Speicherfunktion in den Levels und die überforderte Kamera den Spaß ein wenig.

Genre: Action
Test: OPM2 5/2003

Hersteller: Activision

Tennis Masters Series 2003	Tennis	Microids	42%	6/2003
Terminator 3: Rebellion der Maschinen	Ego-Shooter	Atari	58%	1/2004
Terminator: Dawn of Fate	Action	Atari	73%	1/2003
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	74%	10/2002
The Bouncer	Beat'em-Up	Sony	66%	7/2001
The Flintstones: Viva Rock Vegas	Action-Rennspiel	Swing	38%	7/2001
The Getaway (Platinum)	Action	Sony	75%	2/2003
The Great Escape: Gesprengte Ketten	Action-Adventure	Take 2	60%	10/2003
The Italian Job	Action-Rennspiel	Eidos	56%	13/2003
The King of Route 66	Action-Rennspiel	Sega	72%	11/2003
The Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers	Action	Universal	64%	2/2003
The Simpsons Road Rage	Action-Rennspiel	Electronic Arts	64%	12/2001
The Simpsons Skateboarding	Trendsport	Electronic Arts	36%	4/2003
The Simpsons: Hit & Run	Action-Rennspiel	Vivendi	78%	12/2003
Theme Park World	Strategie	Electronic Arts	84%	2/2001
Thunderhawk: Operation Phoenix	Action	Eidos	80%	11/2001
TIF: This Is Football 2002 (Platinum)	Fußball	Sony	86% ★	11/2001
TIF: This Is Football 2003 (Platinum)	Fußball	Sony	85% ★	11/2002
Tiger & Dragon	Action	Ubisoft	53%	1/2004
Tiger Woods 2003	Golf	Electronic Arts	84%	2/2003
Tiger Woods PGA Tour 2001	Golf	Electronic Arts	78%	5/2001
Tiger Woods PGA Tour 2002	Golf	Electronic Arts	82%	4/2002
Tiger Woods PGA Tour 2004	Golf	Electronic Arts	85% ★	11/2003
Time Crisis 2	Action	Sony	79%	11/2001
Time Crisis 3	Lightgun-Shooter	Sony	86% ★	12/2003
TimeSplitters (Platinum)	Action	Eidos	77%	2/2001
TimeSplitters 2	Ego-Shooter	Eidos	92% ★	11/2002
Tokyo Xtreme Racer	Action-Rennspiel	Ubisoft	74%	9/2001
Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare	Action	Ubisoft	23%	6/2003

OPM2-Testübersicht

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Tom Clancy's Ghost Recon	Ego-Shooter	Ubisoft	80%	1/2003
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Action-Adventure	Eidos	82%	8/2003
Tony Hawk's Pro Skater 3 (Platinum)	Trendsport	Activision	92% ★	1/2002
Tony Hawk's Pro Skater 4 (Platinum)	Trendsport	Activision	90% ★	1/2003
Tony Hawk's Underground	Trendsport	Activision	90% ★	13/2003
Top Angler	Geschicklichkeit	THQ	48%	8/2002
Top Gear Dare Devil	Action-Rennspiel	Kemco	62%	1/2001
Top Gun: Combat Zones (Platinum)	Action	Virgin	71%	12/2001
Total Immersion Racing	Rennsimulation	Empire	68%	1/2003
Tour de France	Radsport	Konami	33%	8/2002
Tour de France: Centenary Edition	Radrennsport	Konami	22%	8/2003
Transworld Surfing	Trendsport	Atari	74%	11/2002
Tribes: Aerial Assault	Ego-Shooter	Vivendi	65%	7/2003
True Crime: Streets of LA	Action	Activision	85% ★	13/2003
Turok Evolution	Ego-Shooter	Acclaim	82%	10/2002
Twin Caliber	Action	Rage	42%	1/2003

Twisted Metal: Black

★ 85%



Technisch nicht mehr auf der Höhe der Zeit präsentiert sich heute "Twisted Metal: Black". Doch selbst jetzt gibt es Spieler, die das spaßige Ich-schieß'-deine-Karre-zusammen-Prinzip noch immer cool finden.

Genre: Action

Hersteller: Sony

Test: OPM2 10/2001

Twisted Metal: Black Online	Action-Rennspiel	Sony	81%	9/2003
Ty: The Tazmanian Tiger	Jump'n'Run	Electronic Arts	81%	1/2003
UEFA Challenge	Fußball	Atari	62%	8/2001
UEFA Champions League 2001/2002	Fußball	Take 2	72%	3/2002
UFC Throwdown	Beat'em-Up	Ubisoft	72%	12/2002
Unlimited Saga	Rollenspiel	Atari	38%	1/2004
Urban Freestyle Soccer	Fußball	Acclaim	57%	2/2004
USA Raser	Action-Rennspiel	Koch Media	70%	9/2002
Vampire Night	Lightgun-Shooter	Sony	74%	5/2002
Vexx	Jump'n'Run	Acclaim	70%	6/2003
Victorious Boxers	Boxen	Empire	43%	12/2001
VIP	Geschicklichkeit	Ubisoft	28%	★ 9/2002
Virtua Fighter 4	Beat'em-Up	Sony	91% ★	6/2002

Virtua Fighter 4 Evolution

★ 91%



An Beat'em-Up-Puristen richtet sich "Virtua Fighter 4 Evolution". Das unschöne Kantenflimmern des Vorgängers wurde deutlich reduziert. Somit gilt Segas Prüfling nicht nur wegen seiner Ausgewogenheit und Spieltiefe als Referenz.

Genre: Beat'em-Up
Test: OPM2 9/2003

Hersteller: Atari

Virtua Tennis 2	Tennis	Acclaim	85%	1/2003
Volleyball Xciting	Volleyball	Big Ben	37%	3/2004
V-Rally 3	Offroad-Rennspiel	Atari	84%	8/2002
Wacky Races	Action-Rennspiel	Atari	77%	8/2001
Wakeboarding Unleashed	Trendsport	Activision	76%	7/2003
Wallace & Gromit in Project Zoo	Action-Adventure	Acclaim	67%	13/2003
War of the Monsters	Action	Sony	79%	5/2003
Warhammer 40.000: Fire Warrior	Ego-Shooter	THQ	86% ★	11/2003
Warriors of Might and Magic	Action	Atari	38%	6/2001
Way of the Samurai	Action-Adventure	Eidos	74%	12/2002
WDL Thunder Tanks	Action	Atari	62%	5/2001
WDL Warjetz	Action	Atari	39%	8/2001

TOM CLANCY'S GHOST RECON



TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



TONY HAWK'S PRO SKATER 3



TOP ANGLER



TOP GUN: COMBAT ZONES



TOTAL IMERSION RACING



TRIBES: AERIAL ASSAULT



TUROK EVOLUTION



TWIN CALIBER



TY: THE TAZMANIAN TIGER



UEFA CHALLENGE



URBAN FREESTYLE SOCCER



VEXX



VIRTUA TENNIS 2

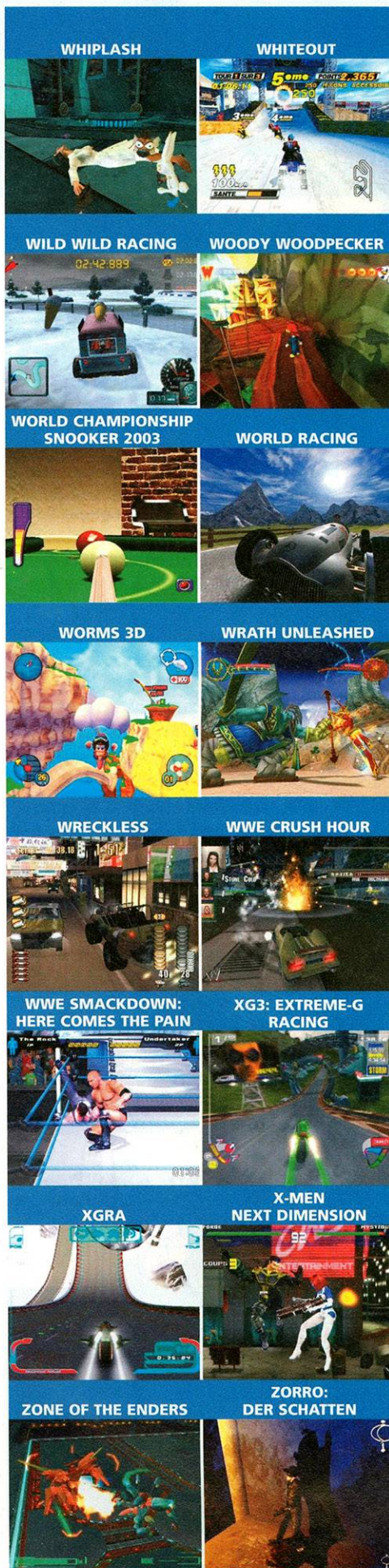


V-RALLY 3



WAY OF THE SAMURAI





Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Wer wird Millionär 2. Edition	Denkspiel	Eidos	61%	2/2002
Whiplash	Jump'n'Run	Eidos	72%	3/2004
Whirl Tour	Trendsport	Vivendi	62%	4/2003
Whiteout	Action-Rennspiel	Konami	45%	13/2003
Wild Arms 3	Rollenspiel	Sony	73%	4/2003
Wild Wild Racing	Action-Rennspiel	Ubisoft	73%	1/2001

Wipeout Fusion

★ 85%



Die Future-Racer-Serie "Wipeout" gilt seit PSOne-Zeiten als Garant für schnelle und erbarmungslose Rennduelle. Die PS2-Variante "Fusion" macht keine Ausnahme, im Gegenteil: Sie ist noch schneller, noch bunter, noch spektakulärer.

Genre: Action-Rennspiel Hersteller: Sony
Test: OPM2 2/2002

Wizardry: Tale of the forsaken Land	Rollenspiel	Ubisoft	21%	12/2002
WM Nationalspieler	Fußball	Ubisoft	10%	10/2002
Woody Woodpecker	Jump'n'Run	Modern Games	53%	2/2002
World Championship Snooker 2002	Billard	Codemasters	65%	12/2001
World Championship Snooker 2003	Billard	Codemasters	67%	11/2003
World Racing	Rennsimulation	TDK	68%	10/2003
World Rally Championship (Platinum)	Offroad-Rennspiel	Sony	85%	★ 1/2002
Worms 3D	Strategie	Atari	63%	12/2003
Worms Blast	Action	Ubisoft	45%	5/2002
Wrath Unleashed	Runden-Strategie	LucasArts	63%	3/2004

WRC 2 Extreme (Platinum)

81%



Rallye-Spiele gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Doch den perfekten Offroadracer gibt's noch nicht. "WRC 2 Extreme" hat zwar Schwächen im Fahrverhalten, punktet dafür aber in Sachen Umfang, Geschwindigkeitsgefühl und Präsentation.

Genre: Offroad-Rennspiel Hersteller: Sony
Test: OPM2 1/2003

WRC 3	Offroad-Rennspiel	Sony	86%	★ 13/2003
Wreckless	Action-Rennspiel	Activision	61%	2/2003
WTA Tour Tennis	Tennis	Konami	45%	6/2002
WWE Crush Hour	Action-Rennspiel	THQ	19%	7/2003
WWE Smackdown! Here Comes The Pain	Wrestling	THQ	83%	13/2003
WWE Smackdown! Shut your mouth	Beat'em-Up	THQ	80%	1/2003
WWF Smackdown: Just bring it!	Beat'em-Up	THQ	77%	1/2002
XG3: Extreme-G Racing	Action-Rennspiel	Acclaim	79%	10/2001
XGRA	Action-Rennspiel	Acclaim	67%	12/2003
XIII	Ego-Shooter	Ubisoft	85%	★ 12/2003
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Action	Activision	73%	6/2003
X-Men Next Dimension	Beat'em-Up	Activision	68%	2/2003
X-Squad	Action	Electronic Arts	67%	2/2001
Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses	Strategie	Konami	54%	11/2003
Zapper: Eine quirlige Grille	Geschicklichkeit	Atari	61%	4/2003
Zone of the Enders	Action	Konami	84%	4/2001

Zone of the Enders: The 2nd Runner

★ 86%



Produzent Hideo Kojima ("Metal Gear Solid") schuf mit Teil 2 der Action-Sensation ein fulminantes Mech-Spektakel, das vor allem technisch brilliert, aber auch spielerisch einiges auf dem Kasten hat. Der Japan-Look liegt aber nicht jedem.

Genre: Action Hersteller: Konami
Test: OPM2 10/2003

Zorro: Der Schatten	Action-Adventure	Cryo	57%	4/2002
---------------------	------------------	------	-----	--------

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

Aliens vs. Predator: Extinction...	96
Baldur's Gate: Dark Alliance 2.....	99
Battlestar: Galactica	92
Die Hard Vendetta.....	98
Der Herr der Ringe:	
Die Rückkehr des Königs	92
Die Sims brechen aus	91
Findet Nemo	89
Freedom Fighters.....	96
GTA Doppelpack	88
Legacy of Kain: Defiance	90
Medal of Honor: Frontline Plat. ...	98
Medal of Honor: Rising Sun ...	93
Need for Speed: Underground ...	89
NBA Street Vol. 2	93
Rogue Ops	89
Silent Hill 3	91
Splashdown: Rides Gone Wild.....	96
SSX 3.....	94
SWAT.....	90
The Getaway – Platinum	97
TimeSplitters 2.....	93
Tony Hawk's Underground	94
True Crime: Streets of LA	95
WWE Smackdown:	
Here Comes The Pain	94
X-Men 2: Wolverine's Revenge	93

Komplettlösungen

Die Sims brechen aus	132
Final Fantasy X-2	134
James Bond 007:	
Alles oder Nichts	114
Medal of Honor: Rising Sun ..	118
Need for Speed: Underground ..	128
Socom: U.S. Navy Seals	100

Grand Theft Auto Doppelpack

Wichtig:

Probiert die Codes bitte erst aus, nachdem ihr euren regulären Spielstand gespeichert habt. Viele der Codes können nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Cheats für GTA 3:

Gebt die Codes einfach während eines Spiels ein ohne zu pausieren. Eine kurze Meldung auf dem Screen informiert euch darüber, dass die Eingabe geklappt hat. Viele der Codes lassen sich mehrfach hintereinander eingeben und verstärken dabei jedes Mal den Effekt.

Alle Waffen aktivieren

R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Körperpanzer auffüllen

R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Lebensenergie auffüllen

R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Panzer zuschalten

○, ○, ○, ○, ○, ○, R1, L2, L1, △, ○, △

Fahndungslevel heruntersetzen

..... R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

Kontostand aufbessern

R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Spielablauf verlangsamen

..... △, ↑, →, ↓, □, R1, R2

Spielablauf beschleunigen

..... △, ↑, →, ↓, □, L1, L2

Outfit verändern

Funktioniert erst im späteren Spielverlauf – durch jede weitere Eingabe wird ein anderes Outfit aktiviert.

..... →, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, →

Cheats für GTA Vice City (dt.)

Gebt die Codes einfach während eines Spiels ein ohne zu pausieren. Eine kurze Meldung auf dem Screen informiert euch darüber, dass die Eingabe geklappt hat.



⇨ Alle Frauen folgen Tommy: Total abgefahren und sinnlos – aber voll witzig!

Waffenarsenal zuschalten Code 1

R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Waffenarsenal zuschalten Code 2

R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Waffenarsenal zuschalten Code 3

R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↓

Körperpanzer auffüllen

R1, R2, L1, X, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Alle Frauen erhalten Waffen

..... →, L1, ○, L2, X, R1, L1, L1, X

Alle Frauen folgen Tommy

..... ○, X, L1, L1, R2, X, X, ○, △

Lebensenergie

R1, R2, L1, ○, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Fahndungslevel reduzieren

..... R1, R1, ○, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓



⇨ Wenn die Polizei zu sehr nervt, hilft der Cheat "Fahndungslevel herabsetzen".

Rogue Ops

Große-Füße-Modus:

..... →, →, →, ←, →, ←, →, ←, ←, ←

Große-Waffen-Modus:

..... □, □, □, □, ○, ○, ○,

←, →, →, ←, □, ○, L2, R2, □, ○, ←, →

L2, R2, →, →, ←, ←, →, →, R2, L2, □, ○

Sprung in den nächsten Level

L2, □, L2, ○, L2, ←, L2, →, L2,
R2, R2, □, R2, ○, R2, ←, R2, →, □

Unbegrenzt Munition

..... , <

Unverwundbarkeit

←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ⊙, ⊙

Unbegrenzter Vorrat an Flugkameras

..... $\leftarrow, \leftarrow, \rightarrow, \rightarrow, \text{R2}, \text{R2}, \text{L2},$
 $\text{L2}, \square, \square, \bigcirc, \bigcirc$



Need for Speed: Underground

Geht die aufgeführten Tastenkombinationen im Hauptmenü des Spiels zügig ein. Wichtig: Es erfolgt keinerlei Bestätigung, dass der Cheat richtig eingegeben wurde. Aber es funktioniert auf jeden Fall. Solltet ihr keinen Erfolg haben, verändert die Eingabegeschwindigkeit.

Alle Rundkurse freischalten

... R1, R1, R1, R2, R2, R2,

Alle Drag-Kurse freischalten

..... \rightarrow , \square , \leftarrow , **R1**, \square , **L1**, **L2**, **R2**

Alle Drift-Kurse freischalten

..... ←, ←, ←, ←, →, **R2**, **R1**, **L2**

Alle Sprint-Kurse









..... ↑, R2, R2, R2, R1, ↓, ↓, ↓

Alle physikalischen Eigenschaften des Fuhrparks

..... **R1**, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, **L1**

Findet Nemo

Gebt die aufgeführten Cheats im Titelscreen des Spiels ein. Als Bestätigung seht ihr stets eine kurze Einblendung oben im Bild mit der Aussage "Cheat".

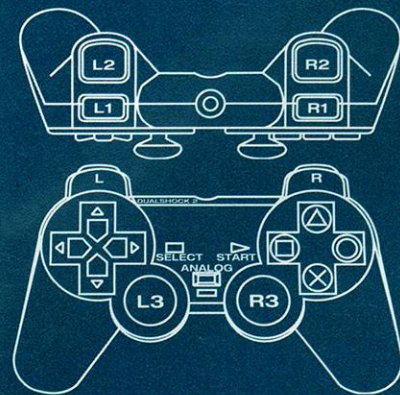
Startet dann das Spiel und schwimmt mit Nemo durch die ersten Luftblasenringe. Pausiert nun das Spiel mit Hilfe der -Taste. Benutzt im Menü die Funktion "Beenden". Bejaht die Rückfrage "Level beenden?" Nach einem Ladevorgang findet ihr euch im Levelmenü wieder ("Der Schulweg" ist zu sehen). Drückt erneut die -Taste. Es öffnet sich ein Menü, in dem ihr die Funktion "Cheat" vorfindet. Markiert das Wort "Cheat". Mit dem Steuerkreuz und mit den Richtungstasten  und  wechselt ihr die aktivierten Cheats durch. Mit der -Taste schaltet ihr Effekte nach Belieben an und ab. Benutzt jetzt einfach nur noch die Funktion "Weiter".   



Hier findet ihr eine Auflistung der wichtigsten Hotline-Nummern der Spielehersteller. Achtet darauf, dass die 0190er Nummern nicht billig sind. Notiert euch vor dem Anruf ganz genau eure Fragen, denn Zeit ist Geld.

ALLE SPIELETITEL	0190 - 82 46 83
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 8 - 24 Uhr
ACCLAIM	0190 - 82 46 63
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 8 - 24 Uhr
ACTIVISION	0190 - 51 00 55
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 14 - 18 Uhr Sa.-So. 16 - 18 Uhr
ATARI	0190 - 77 18 83
1,24 Euro/Min	Mo.-Sa. 14 - 19 Uhr
AVALON	0190 - 77 18 88
1,24 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
CODEMASTERS	0190 - 90 00 45
1,24 Euro/Min.	Abfrage
EIDOS	0190 - 83 95 82
1,86 Euro/Min.	Mo.-Sa. 10 - 22 Uhr
ELECTRONIC ARTS	0190 - 75 44 64
1,24 Euro/Min.	Mo.-Sa. 11 - 20 Uhr
KONAMI	0190 - 82 46 94
1,86 Euro/Min.	Mo.-So. 8 - 24 Uhr
SONY (SPIELE)	0190 - 57 85 78
0,62 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
SONY (TECHNIK)	01805 - 76 69 77
0,12 Euro/Min.	Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr
SWING	02131 - 40 66 49 9
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.

Findet Nemo

Unverwundbarkeit

△, □, △, ○, ○, ○, △, △, □, □, □, ○, ○, ○, ○, ○, ○, △, ○, ○, ○, ○, ○, △, ○, ○, ○, ○, ○, △, ○, ○, ○, ○, ○, △

Levelauswahl

△, △, △, □, □, ○, □, △, ○, □, △, □, △, □, △, ○, △, △, △

Verstecktes Level freischalten

△, □, ○, ○, □, △, △, □, ○, ○, □, △, △, ○, □, △, □, ○, ○, □, △

Credits ansehen

△, □, ○, △, △, □, ○, △, □, ○, △, □, □, ○, △, □, ○, △, ○, ○, △, □, ○

SWAT

Allen gestressten Einzelkämpfern, Freizeit-Rambos und Ballerfetischisten kommen die folgenden Cheats bestimmt gelegen.

Alle Einzelspieler-Kampagnen freischalten

Startet das Spiel und legt euch ein Profil an. Wechselt nun in die Option Kampagne. Wählt ein Profil aus und bestätigt. Ihr gelangt in die Missionsauswahl. Markiert irgendeine Mission und gebt die folgende Tastenkombination zügig ein

..... ↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1, ↑

Habt ihr den richtigen Eingabetakt erwischt, werden alle Missionen für den Einzelspieler-Modus freigeschaltet und sind sofort anwählbar.

Alle Koop-Aktionen freischalten

Startet das Spiel und legt euch für Spieler 1 und für Spieler 2 jeweils ein Profil an. Wechselt nun in die Option Koop-Aktion. Wählt für Spieler 1 und für Spieler 2 ein Profil aus und bestätigt. Ihr gelangt in die Missionsauswahl der Koop-Aktionen. Markiert irgendeine Mission und gebt die folgende Tastenkombination zügig ein

..... ↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1, ↑

Habt ihr den richtigen Eingabetakt erwischt, werden alle Mission für den Koop-Modus freigeschaltet und sind sofort anwählbar. Nicht vergessen: Die Koop-Aktionen sind nur dann anwählbar, wenn zwei Spielpads an die PS2 angeschlossen sind.

Unbegrenzt Munition

Dieser Cheat ermöglicht es, sogar den Munitionsverbrauch des Vietnamkrieges in den Schatten zu stellen. Startet eine Mission und lauft einige Schritte herum. Pausiert mit Hilfe der -Taste. Wechselt im Pausenmenü zur Funktion Optionen und wählt diese mit der an. Ihr gelangt in die Op-

tionsanzeige (die Anzeigen Spieleroptionen sowie Audio/Video sind zu sehen). Gebt hier die folgende Tastenkombination ein

..... ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, R2, L2

Es erfolgt keinerlei Bestätigung. Wechselt zurück ins Spiel. Hat alles geklappt, steht euch nun unbegrenzter Munitionsvorrat zur freien Verfügung.

Unverwundbar

Geht genauso vor wie es beim Cheat für unbegrenzte Munition beschrieben ist. Benutzt jedoch diese Tastenkombination

..... ↑, ↓, ←, →, L2, R2

Auch hier erfolgt keinerlei Bestätigung. Hat alles geklappt, ist euer Spielcharakter fortan unverwundbar.

Aber Achtung: Eure Teamkollegen sind nach wie vor verwundbar!

Legacy of Kain: Defiance

Ihr könnt euren Durst nach Blut nicht stillen? Die Gegner sind zu mächtig? Dann wird es Zeit, euch mit den Cheats das Spielerleben zu erleichtern.

Die Cheats könnt ihr jederzeit eingeben.

Voraussetzung: Ihr müsst bereits einmal einen Speicherstand auf eurer Memory Card angelegt haben. Pausiert dann das reguläre Spielgeschehen mit der -Taste. Gebt die Tastenkombinationen im Pausenmenü ein. Wichtig ist dabei, die Cheats im richtigen Takt einzutippen. Klappt es nicht, müsst ihr den Eingabetakt verändern.

Waffentausch

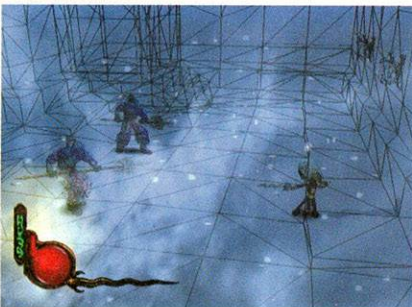
..... ↑, ↓, ←, →, R2, L2, △, ↓, ○

Automatisch wechselt ihr ins Spiel zurück. Statt mit der Reaver-Klinge spielt ihr fortan mit einem Holzrohr weiter. Dieser Cheat funktioniert nur mit Kain, nicht mit Raziel. Eine erneute Eingabe des Cheats macht den Effekt rückgängig.

Wireframe

..... L1, ↓, L1, ↑, R1, L2, L1, ↓, △

Ein völlig neuer Grafikstil wird aktiviert. Die erneute Eingabe des Cheats macht den Effekt wieder rückgängig. Kombiniert ihn mal mit dem nächsten Cheat.



ⓘ Nett: Der Wireframe-Cheat macht die Spiele-Innereien sichtbar.

Comic-Reaver

..... ↑, ↓, ↑, ↓, R1, R2, ↓, ○, △

Ab sofort rennt ihr mit einem kleinen, zusammengestauchten Reaver durchs Spiel, der außerdem einen überdimensionalen Eierkopf auf den Schultern trägt. Das sieht witzig aus und zieht die bedrohliche Stimmung des Spiels ins Lächerliche.

Praktischerweise wird dieser Effekt durch eine erneute Eingabe des Cheats wieder neutralisiert.

Texturen abschalten

..... L1, ↓, R2, →, R2, ↑, △, L1, ↓

So deaktiviert ihr alle Texturen. Eine erneute Eingabe schaltet sie wieder ein.

God Mode – Unverwundbarkeit

..... ↑, ↓, ↑, ↓, R1, R2, ↓, △, L1

Lebensenergie für lau! Ab sofort seid ihr unverwundbar.

Reaver aufgeladen

..... ↑, ↓, ↑, ↓, R1, R2, ↓, △, ○

Dieser Cheat sorgt für stetige Charge-Ladung eurer Reaver-Klinge (hellblaue Anzeige unten links im Screen).

Container maximieren

..... ←, ←, ↑, ↑, L1, R2, ○, ↓, △

Alle Energie-Anzeigen werden auf die maximale Aufnahmegröße gesetzt.

Alle Slams freischalten

..... →, ↑, ↓, ↓, R1, △, ○, ↓

Lebensenergie auffüllen

..... ←, →, ←, →, R1, L1, ○, △, ↓

Dieser Cheat füllt euren Blutcontainer einmalig voll auf. Ihr könnt diesen Cheat im Spielverlauf immer wieder einsetzen.

Dunkle Chronik freischalten

Auch dieser Cheat wird im Pausenmenü des Spiels eingegeben. Leider erfolgt bei richtiger Eingabe keinerlei Bestätigung. Speichert nun den Spielstand ab und beendet den Abschnitt. Kontrolliert im Hauptmenü des Spiels die Option Dunkle Chronik.

Hat es nicht auf Anhieb geklappt, müsst ihr erneut ins Spiel einsteigen und die Prozedur wiederholen.

..... R1, ↓, R2, L1, →, R2, △, ↓, L1

Bonusmaterial freischalten

Auch dieser Cheat wird im Pausenmenü des Spiels eingegeben. Leider erfolgt keinerlei Bestätigung einer richtigen Eingabe. Speichert nun den Spielstand ab und beendet den Abschnitt. Kontrolliert im Hauptmenü des Spiels die Option Bonusmaterial. Hat es nicht geklappt, müsst ihr erneut ins Spiel einsteigen und die Prozedur wiederholen.

..... R2, ↓, L2, R1, ←, L2, ↓, L1, △

Die Sims brechen aus

Die Sims wuseln wieder über die Bildschirme! Damit im virtuellen Leben nichts schief geht, hier unsere Cheats und Tipps. Die Cheats funktionieren nur in den Spielmodi Brich aus und Freeplay. Ihr könnt die Cheats mit einem neuen Sim anwenden oder auch einen bereits angelegten Speicherstand aufwerten.

Geld erschummeln

Scrollt und zoomt mit Hilfe des rechten Analog-Sticks, bis sich die jeweilige Mülltonne (bzw. der Grünstreifen neben der Straße) in der Nähe des Gebäudes in eurem Blickfeld befindet.

Pausiert dann das Spiel mit Hilfe der Taste.

Gebt nun die folgende Tastenkombination sehr schnell ein

..... Als Bestätigung jubelt kurz eine Frauenstimme.

Betätigt nun die Taste und kehrt ins Spiel zurück. In der Nähe der Mülltonne sollte sich jetzt ein kleiner Gnom befinden! Richtet euren Befehlskreis auf diesen und pausiert das Spiel erneut mit Hilfe der Taste.

Gebt nun schnell diese Tastenkombination ein

Wieder wird die richtige Eingabe von einer jubelnden Frauenstimme bestätigt.

Kehrt ins Spielgeschehen zurück und markiert mit Hilfe des Befehlskreises den blauen Gnom, bis dieser gelb leuchtet.

Sobald der Kleine richtig fokussiert wurde, betätigt ihr die Taste und links am Bildschirmrand erscheint eine blaue Anzeige mit dem Schriftzug "Geld". Bestätigt noch einmal mit und ihr findet 10.000 Simoleons (Geldeinheiten) auf eurem Konto gutgeschrieben. Jeder Buchungsvorgang wird links

..... Eine jubelnde Frauenstimme bestätigt die korrekte Eingabe.

oben mit dem Gnom-Symbol angezeigt. Ihr könnt auf diese Weise mehrmals Geld scheffeln, allerdings müsst ihr zwischen den einzelnen Buchungsvorgängen jeweils eine andere Tätigkeit ausführen. Also mit dem Gnom Geld scheffeln, dann beispielsweise irgendwo hin gehen, erst dann wieder Geld scheffeln etc.

Bedürfnisse befriedigen

Auch hier hilft euch der Gnom weiter. Cheaten ihn ins Spiel und pausiert. Gebt diese Tastenkombination ein

..... Wieder wird die richtige Eingabe von einer jubelnden Frauenstimme bestätigt.

Kehrt ins Spiel zurück und markiert den Gnom. Betätigt ihr die Taste, erscheint links zusätzlich die Option Bedürfnisse. Markiert diese und bestätigt. Es wird oben links ein Vorgangssymbol eingeblendet. Sobald ihr dieses im Spielverlauf abgearbeitet habt, sind alle Bedürfnisse eures Sims komplett in den grünen Bereich geschnellt. Ihr könnt das beliebig oft wiederholen.

Objekte freischalten

Zu Beginn des Spiels stehen viele Objekte noch nicht zum Kauf. Wozu auch? Unser Sim hat schließlich noch nicht viel Geld auf seinem Konto. Allerdings kennen wir den Geld-Cheat und wollen die ganze erschummelte Knete sofort verprassen!

Pausiert also das Spiel und gebt die folgende Tastenkombination sehr schnell ein

..... Eine jubelnde Frauenstimme bestätigt die richtige Eingabe.

Alle Gegenstände in den Optionen Kaufen und Bauen sind ab sofort verfügbar.

Orte freischalten

Pausiert das Spiel und gebt die folgende Tastenkombination ein

..... Eine jubelnde Frauenstimme bestätigt die korrekte Eingabe.

Soziale Fähigkeiten freischalten

Moonwalk, Zungenküsse, Breakdance ... pausiert das Spiel und gebt sehr schnell die folgende Tastenkombination ein

..... Eine jubelnde Frauenstimme bestätigt die korrekte Eingabe.

Erschreckt nicht! Durch das Betätigen der Taste (im zuvor aufgeführten Cheat) springt zwar ein Menü auf, aber das muss euch nicht weiter stören. Achtet lieber auf die Bestätigung.

Silent Hill 3

Bonus-Kostüme

Um die Bonus-Kostüme anwählen zu können, müsst ihr das Spiel einmal erfolgreich beendet haben. Dann ist die Extra-Kostüm-Option anwählbar.

Einen entsprechenden Speicherstand findet ihr auf der Demo-DVD in diesem Heft. Mit diesem könnt ihr die Option direkt freischalten.

Gebt in dem neuen Menüpunkt folgende Passwörter ein, um für Heather während des Spiels neue Kleidungsstücke zu erhalten. Die modischen Fetzen können während des Spiels jederzeit an- oder abgelegt werden. Die eingegebenen Passwörter werden im Übrigen gespeichert und müssen kein weiteres Mal eingegeben werden.

Bekleidungsstück Passwort

Heather Shirt	HappyBirthDay
Onsen-Hemd	I_Love_You
Dummkopf-Hemd ...	PutHere2FeelJoy
Hände weg-Hemd ...	TOUCH_MY_HEART
Gott des Donners-Hemd	GangsterGirl
Das Licht-Hemd	LightToFuture
Vergänglichkeit-Hemd ...	ShogyouMujou
Killer Hase-Hemd	BlueRobbieWin
Royal Flush"-Hemd ..	01_03_08_11_12
Goldener Hahn-Hemd	cockadoodledoo
Verwandlungskostüm*	PrincessHeart
Reißverschluss-Hemd	Shut_your_mouth
GAMEREACTOR-Hemd ..	SH3_Wrestlarn
PLAY-Hemd	sLmLdGhSmKfBfH

* Im Gegenständemenü als "Prinzessin Herz"-Schlüssel abgelegt

Douglas nur in Unterhosen

Nachdem ihr das Spiel einmal erfolgreich beendet habt, markiert ihr "Neues Spiel Extra" ohne es zu bestätigen und gebt folgenden Code ein:

.....

Zur Bestätigung, dass der Code korrekt eingegeben wurde, wird Heather seufzen, nachdem ihr beim Neustart des Spiels Schwierigkeits- und Rätselgrad gewählt habt. Nun wird Douglas in seinen Sequenzen unter seinem Trenchcoat nur Kraut und Shorts tragen.



Entschuldigung. Ich warte hier.
 Hut, Mantel und fast nix drunter? Da kann man schon mal misstrauisch werden.



Für einige Cheats müsst ihr erst einmal den kleinen blauen Gnom vorm Haus zuschalten.



❶ Battlestar Galactica: Super schwer! Aber mit dem Cheat-Menü meistert ihr das Spiel.

Battlestar Galactica Extras freischalten

Witzig, witzig. Die neue Serie ist in den USA bereits angelaufen und am Ende jeder TV-Folge wird jeweils ein Freischaltcode für das Spiel eingeblendet. Die folgenden Codes aktivieren verschiedene Boni im Menüpunkt Extras – und so gehts!

Startet das Spiel und legt euch, falls noch nicht vorhanden, ein Profil an. Bestätigt alle Rückfragen. Im folgenden Menü klickt ihr euch in die Optionen. Benutzt nun die Funktion Extras. Ihr gelangt in ein Auswahlmenü. Hier sind die Optionen Render-Grafiken, Skizzen, Modelle, etc. aufgelistet. Gebt hier die Tastenkombinationen ein. Jede korrekt eingegebene Kombi wird von einer roboterartigen Stimme bestätigt.

..... ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←
..... ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓
..... →, →, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓
..... ←, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓
..... ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑
..... ↑, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑
..... →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↑, ↑

Cheat-Menü freischalten

Geht wie zuvor beschrieben vor und gebt die folgende Tastenkombination ein

..... ↑, ↑, ↓, ←, ←, ←, →, →, ←, ←
..... ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, →

Als Bestätigung schaut unten links im Screen kurz ein Tierchen herein und grunzt lustig vor sich hin! Wechselt nun mit der Taste zurück ins Optionsmenü. Unten ist ein weiterer Punkt mit dem sinnigen Namen Cheat-Menü hinzugekommen. Wählt diesen an und betätigt .



❶ Unten links schaut kurz ein dachsähnliches Tierchen rein und grunzt zur Bestätigung!

Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Verzweifelt? Zu wenig Power? Habt ihr ein Ork-Trauma? Unsere Cheats greifen euch in der düsteren Welt von "Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs" unter die Arme! Schließlich wollt ihr Mittelerde retten!

1.000 Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte sind die Währung in "Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs". Wir verraten euch, wie ihr Unmengen davon ersammeln könnt. Das klappt auch bei Beginn eines neuen Spiels, ihr müsst es also nicht erst durchspielen. Um die folgenden Cheats einzugeben, pausiert ihr das Spiel per -Taste. Nun haltet ihr alle vier Schultertasten gedrückt (+ + +) während ihr je nach Charakter die folgenden Tastenkombinationen eingibt:

Aragorn: ↑, , ,
Faramir: , , ↑,
Frodo: ↑, , ↑, ↓
Gandalf: , , ↑, ↓
Gimli: , , ,

Diesen Vorgang könnt ihr so oft wiederholen, wie ihr wollt. Jedes Mal werden auf eurem Konto 1000 weitere Punkte verbucht, die ihr dann in neue Fähigkeiten stecken könnt.

Fähigkeiten auf Level 8

Mit folgenden Cheats steigt das Niveau des entsprechenden Charakters sofort auf Level 8. Dies funktioniert auch, wenn ihr erst ein neues Spiel begonnen habt. Gebt die Codes im Pausenscreen ein und haltet dabei alle vier Schultertasten (+ + +) gedrückt:

Aragorn: ↑, , , ↑
Faramir: , ↓, ↓, ↓
Frodo: , , ↓, ↓
Gandalf: , , ↓, ↓
Gimli: , , ↓,

Versteckter Charakter Faramir

Faramir könnt ihr euch mit dieser Kombination freischalten, ohne das Spiel durchge-

spielt zu haben. Pausiert das Spiel und gebt folgenden Cheat ein, während ihr alle Schultertasten (+ + +) gedrückt haltet:

Faramir freischalten: , , ,

Achtung: Folgende Cheats funktionieren erst, wenn ihr das Spiel einmal erfolgreich durchgespielt habt und ein entsprechender Spielstand auf der Memory Card vorhanden ist! Habt ihr das erledigt, beginnt ihr ein neues Spiel, pausiert es, haltet alle vier Schultertasten (+ + +) gedrückt und gebt dann folgende Tastenkombinationen ein:

Unbegrenzt Schusswaffen: , , ↓,
Unverwundbarkeit: , , , ↑
Volle Gesundheit: , , ,
Nur zerstörerische Angriffe: , ↑, , ↓
Perfekt-Modus: , ↓, , ↑
Alle Angriffs-Upgrades: ↑, ↓, ,
Zielanzeige: ↓, , ↑,

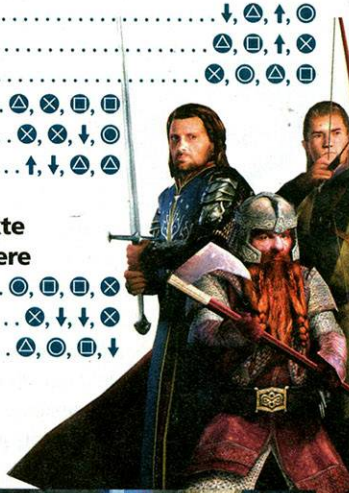
Achtung: Diese Effekte und die folgenden drei Charaktere sind nur aktivierbar, wenn bereits einmal durchgespielt wurde. Gebt die folgenden Kombinationen im Pausen-Bildschirm ein, wobei ihr alle vier Schultertasten (+ + +) gedrückt haltet:

4-Hit-Kombos

Aragorn: ↑, , , ↓
Faramir: , , ↑,
Frodo: ↓, , ↓,
Gandalf: ↓, , ↑,
Gimli: , , ↑,
Legolas: , , ,
Merry: ... , , ,
Pippin: ... , , ↓,
Sam: ↑, ↓, ,

Versteckte Charaktere

Frodo: ... , , ,
Merry: ... , ↑, ↓,
Pippin: ... , , , ↓



❶ Hier im Pausenscreen gebt ihr die aufgeführten Cheats ein.



❶ Gebt ihr den Cheat richtig ein, bekommt Sam Level-8-Fähigkeiten.

Medal of Honor: Rising Sun

Nachdem ein Speicherstand erstellt wurde, gelangt ihr beim Spielstart in das reguläre Startmenü des Spiels. Wechselt von hier aus in den Unterpunkt "Optionen". Wählt dort die Funktion "Passwörter" aus und es erscheint eine Eingabemöglichkeit in Form einer alten Schreibmaschine. Gebt hier die aufgeführten Passwörter ein und bestätigt mit der Taste "SEND" (rechts unten auf der Tastatur).

Keht dann zurück in das vorherige Menü und kontrolliert den Punkt "Bonus". Die durch richtig eingegebene Passwörter freigeschalteten Funktionen sind nun dort aufgeführt.

Um die Boni zu nutzen, müsst ihr an die gewünschte Option noch ein rotes Kreuz setzen. Kehrt dann zurück und speichert das veränderte Profil ab.

Achilleskopf MANDARIN
Nur Kopftreffer neutralisieren eure Gegner.

Scharfschütze Puffer

Kugelpanzer Tang

Unsichtbare Soldaten TRIGGER

Dieser Effekt dient einzig zur Belustigung. Alle Soldaten sind ab sofort unsichtbar. Wie in einem Science-Fiction-Streifen "fliegen" die Waffen durch die Gegend und feuern auf euch. Noch nicht einmal der Soldat, der auf der Schiffsbrücke im Optionsmenü Wache schiebt, ist noch zu sehen, nur noch sein Helm gleitet hin und her.

Perfektionist HOGFISH
Ihr sterbt beim ersten Treffer.

Effekt Gummigranaten DAMSEL

Alle Wiederholungsobjekte GARIBALDI

Große Arme SPINEFOOT
Wird nicht in der Liste angezeigt. Der Effekt zeigt sich später im Spiel: Alle Charaktere



☛ Sogar mit überdimensionalen Unterarmen der Marke "Popeye" dürft ihr antreten.

besitzen gewaltige Unterarme, die stark an den Spinat-Fan Popeye erinnern.

Männer mit Hüten SEAHORSE

Silberne Kugel TILEFISH
Ein Treffer genügt, um einen Gegner zu neutralisieren.

Unbegrenzt Munition GOBY

Alle Missionen freischalten BUTTERFLY
Wird nicht in der Liste angezeigt. Ihr könnt nun, nachdem euer Profil gespeichert ist, alle Levels auf der Übersichtskarte anwählen. Cool, oder?

Folgende Missionen sind jetzt anwählbar:

- Day of Infamy
- Pearl Harbor
- Der Fall der Philippinen
- Angriff auf Guadalcanal
- Pistol Petes Ende
- Showdown in Singapur
- Auf der Suche nach Yamashitas Gold
- Die Brücke am Kwai
- Sabotage auf hoher See

X-Men 2: Wolverine's Revenge

Alle Strikes freischalten

Um über alle "Strike"-Attacken zu verfügen, gebt ihr im Titelschirm folgende Tastenkombination ein:

..... △, ○, △, □, △, ○, L1, R2.



☛ Logans Sieges-Chancen steigen mit den Strike-Attacken von Anfang an.

TimeSplitters 2

Im gesamten Spielverlauf habt ihr die Möglichkeit, drei so genannte "ROMs" bzw. "Cartridges" zu finden. Sobald ihr im Besitz der Teile seid, könnt ihr diese mit Hilfe eures Uplinks (das Suchgerät mit der praktischen Radaranzeige) spielen.

Anaconda

1990 Sibirien – Schwierigkeitsstufe egal: Untersucht die Regale, nachdem ihr das Gebäude hinter dem Staudamm betreten habt.

AstroLander

2019 NeoTokyo – Schwierigkeitsstufe "Normal" oder "Hard": Untersucht die Schränke, nachdem ihr der Zielperson gefolgt und in die Fabrik eingedrungen seid.

RetroRacer

2315 Fabrik – Schwierigkeitsstufe "Hard": Untersucht die Rampen im Bunkerbereich.

NBA Street Vol.2

Lust auf eine Runde Basketball im Hinterhof? Dann seid ihr bei "NBA Street Vol.2" richtig. Nachdem ihr eure Spieler-Setups getätigt habt, findet ihr unten im Bildschirm die Option "Enter Cheat Codes Now!". Gebt die folgenden Cheats dort ein.

No Display Bars

L1 gedrückt halten, △, ○, △, ○ eingeben.

All Jerseys

L1 gedrückt halten, △, △, ○, ○ eingeben.

All Courts

L1 gedrückt halten, △, □, △, □ eingeben.

St. Lunatics Team

L1 gedrückt halten, □, △, ○, △ eingeben.

All NBA Legends

L1 gedrückt halten, □, △, △, ○ eingeben.

Classic Michael Jordan

L1 gedrückt halten, □, △, □, □ eingeben.

Explosive Rims

L1 gedrückt halten, ○, ○, ○, □ eingeben.

No Counters

L1 gedrückt halten, △, △, ○, ○ eingeben.

All Quicks

L1 gedrückt halten, △, ○, △, □ eingeben.

Easy Two Pointers

L1 gedrückt halten, △, ○, □, △ eingeben.

Difficult Two Pointers

L1 gedrückt halten, △, □, ○, △ eingeben.



☛ Legt euch einen Speicherstand bzw. ein Profil an. Erst dann sind Eingaben möglich.

Tony Hawk's Underground

Die drei Old-Skool-Levels

School 2

Das erste Old-Skool-Icon, mit dem ihr den Bonuslevel "School 2" aus "Tony Hawk's Pro Skater 2" freischaltet, befindet sich in New Jersey. Fahrt über die Brücke, um den Fluss zu überqueren und haltet euch rechts. Durch die gläsernen Türen gelangt ihr in den Bahnhof. Fahrt hinab zu den Gleisen und haltet Ausschau nach einem roten Symbol, das hoch in der Luft über einigen grauen Quarterpipes schwebt. Springt hinauf und schnappt euch dieses Icon.

Venice

Das Old-Skool-Logo für den "THPS2"-Level Venice ist in Hawaii zu finden. Sucht nach der hölzernen, grimmig dreinblickenden Tiki-Statue, die vor einem Geschäft neben einer Quarterpipe steht. Nun müsst ihr in den Mund der Statue springen. Wenn ihr aus der Fahrt heraus Probleme damit habt, steigt vom Brett ab und geht zu Fuß. So trefft ihr die Öffnung leichter. Braucht ihr mehrere Versuche, legt im Pausenmenü einen individuellen Startpunkt fest. Nach dem Sprung in den Mund gelangt ihr in einen Tunnel. An dessen Ende springt ihr hoch und schnappt euch das schwebende Venice-Symbol.

Hangar

Begeht euch zunächst nach Moskau. Dreht euch beim Start um und haltet euch links. Sucht nach der großen Kuppel. In ihrer Nähe steht ein rotes Gebäude mit mehreren Fenstern. Springt unten durch das fünfte Fenster von links, um in ein geheimes Treppenhaus zu gelangen, und sammelt ein weiteres Old-Skool-Icon ein. Damit schaltet ihr den Level "Hangar" frei, welcher ebenfalls aus "Tony Hawk's Pro Skater 2" stammt.

Freischaltbare Boni

Level "Hotter than Hell":

Beendet den Story-Modus

Skater Iron Man:

Beendet den Story-Modus auf "Anfänger"

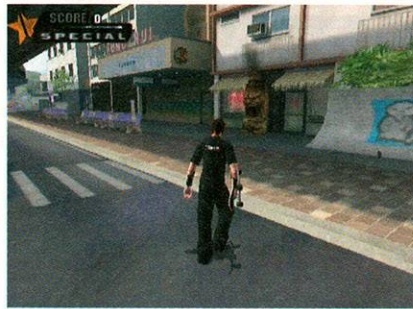
Skater Gene Simmons:

Beendet den Story-Modus auf "Normal"

Skater T.H.U.D.:



➔ Tony Hawk's: Das Spiel hält extra für uns ein eigenes Cheat-Menü parat.



➔ Tony Hawk's Underground: Mit unserer Hilfe findet ihr die versteckten Levels!

Beendet den Story-Modus auf "Krank"

20 Fußgänger als Skater:

Findet alle Gaps

Alle Cheats freischalten:

Erledigt alle 129 Levelziele

Cheats

Gebt die folgenden Wörter im Menü Cheat-Codes ein, das ihr unter Optionen/MTX Demo findet. Aktiviert dann die Cheats im Spiel, indem ihr Pause drückt, in die Optionen geht und dann Cheats anwählt.

Code	Effekt
letitslide	Perfektes Rail
keepitsteady	Perfekte Manuals
digivid	Alle Videos

SSX 3

Zusätzliche Boarder

Startet das Spiel und klickt euch ins Hauptmenü. Mit Hilfe der [B] Taste gelangt ihr von dort in die Optionen. Wählt den Unterpunkt "Cheat eingeben" aus. Wichtig: Nachdem ihr den entsprechenden Code in die Eingabezeile eingetragen habt, müsst ihr den Punkt "Fertig" auf der Tastatur benutzen! Startet jetzt ein Spiel und sucht euch einen beliebigen Boarder aus. Unter der Option "Fahrer-Details" wird die Funktion "Cheat-Boarder" aufgerufen.

Die drei Freischalt-Codes lauten:

.....zenmaster, bronco, worm

Weitere Extras erhaltet ihr, indem ihr die Streckenziele erreicht oder alle Goodies wie Arts Posters, etc. einsammelt.



➔ Haltet euch an unsere Beschreibung und ihr findet die erschummelten Boarder.

WWE Smackdown: Here Comes The Pain

Shopzone Extras

Die folgenden Extras könnt ihr euch im Shop kaufen, nachdem ihr die erforderliche Menge an Credits erspielt habt:

Extra	Benötigte Credits
Jazz-Ladebildschirm	2000
Lita-Ladebildschirm	2000
Stacy-Keibler-Ladebildschirm	2000
Trish-Stratus-Ladebildschirm	2000
Victoria-Ladebildschirm	2000
Alternatives Outfit für Rico	2000
Movesets 1 - 4	2500
Movesets 5 - 8	2500
Alternatives Outfit für Eric Bischoff	3000
RAW B Arena	3000
Smackdown B Arena	3000
Sable-Ladebildschirm	5000
Torrie-Wilson-Ladebildschirm	5000
Alternatives Outfit für Stephanie McMahon	5000
Alternatives Outfit für The Rock	5000
Alternatives Outfit für Vince McMahon	5000
Rebellion Arena	5000
Summerslam Arena	5000
Alternatives Outfit für Big Show	6000
Alternatives Outfit für Chris Benoit	6000
Alternatives Outfit für Edge	6000
Alternatives Outfit für Kane	6000
Alternatives Outfit für Ric Flair	6000
Alternatives Outfit für Scott Steiner	6000
Alternatives Outfit für Stacy Keibler	7000
Alternatives Outfit für Torrie Wilson	7000
Wrestlemania 19 Arena	7000
Alternatives Outfit für Brock Lesnar	8000
Alternatives Outfit für Chris Jericho	8000
Alternatives Outfit für Shawn Michaels	8000
Alternatives Outfit für den Undertaker	8000
Alternatives Outfit für Triple H	10000
Alternatives Outfit für Kurt Angle	10000
Alternatives Outfit für Rob Van Dam	10000
Alternatives Outfit für Steve Austin	10000
"Bra and Panties"-Outfit für Jazz	10000
"Bra and Panties"-Outfit für Lita	10000
"Bra and Panties"-Outfit für Sable	10000
"Bra and Panties"-Outfit für Stacy Keibler	10000
"Bra and Panties"-Outfit für Torrie Wilson	10000
"Bra and Panties"-Outfit für Trish Stratus	10000
"Bra and Panties"-Outfit für Victoria	10000
Versteckter Wrestler: Animal	35000
Versteckter Wrestler: Hawk	35000
Versteckter Wrestler: Sgt. Slaughter	35000
Versteckter Wrestler: Ted DiBiase	35000
Versteckter Wrestler: "Classic" Undertaker	35000

True Crime: Streets of LA

Symbole auf dem Nummernschild

Im Screen, in dem ihr die Beschriftung eures Nummernschilds festlegt, stehen euch sechs Symbole zur Verfügung. Haltet während der Eingabe die Tasten **L1 + R1** gedrückt und bewegt dabei das Steuerkreuz **←** sowie **→**. Neben dem Symbol eines Sternchens lassen sich auch eine Hand, ein Herz, ein Pluszeichen, ein Minuszeichen sowie ein Rollstuhl eintragen (siehe Bild).

Fahrzeugfarbe festlegen

Noch ein Schankerl während der Nummernschildbeschriftung: Haltet die Tasten **L1 + R1** gedrückt und bewegt langsam und vorsichtig den linken Analog-Stick im Kreis herum. Wenn ihr genau hinschaut seht ihr, wie sich die Farbe des pulsierenden Striches unterhalb des Nummernschilds verändert. Sobald der Strich die Farbe angenommen hat, die euch zusagt, solltet ihr den Finger vom linken Analog-Stick nehmen. Nicks erstes Auto wird nun immer mit der entsprechenden Lackierung generiert.

Snoops Lowrider

Sobald ihr Snoop Dogg freigespielt habt, stehen euch die so genannten Dogg-Patrols zur Verfügung. Befindet ihr euch auf einer seiner Missionen und fährt mit seinem Lowrider durch LA, verändert ihr die Fahrzeughydraulik mit den Tasten **←** und **→**.

Titelscreen verändern

Im Titelschirm, in dem ihr im unteren Bildschirmbereich verschiedene Häuser und Fahrzeuge seht, könnt ihr mit dem rechten Analog-Stick die Szene nach links und rechts steuern. Drückt den Stick einfach **←** oder **→**.

Cheats im Spiel

Pausiert das Spiel mit der **Select**-Taste. Es erscheint die Übersichtskarte von LA. Gebt die aufgeführten Tastenkombinationen hier zügig ein. Bei richtiger Eingabe ertönt ein kurzer Jingle.

Wichtig: Die Cheats haben Einfluss auf den Spielverlauf. So werden die Dojos nicht mehr anwählbar, nachdem ihr euch alle Kampfgriffe ergaunert habt. Benutzt deswe-

gen einen frischen Speicherstand, um ein versehentliches Überschreiben eures bisherigen Spielfortschritts zu verhindern.

Master-Cheat **↑, ↓, ←, →, X**
 Alle Kampfgriffe **↑, ↓, ←, →, X**
 Alle Fahrzeuge (Schaut in der Garage nach!) **←, →, ←, →, X**
 Alle Faustfeuerwaffen **←, →, ←, →, X**

Besseres Fahrzeugverhalten

Ihr müsst in einem Auto sitzen, bevor ihr die Übersichtskarte mit der **Select**-Taste aufruft! Die Fahrzeugmasse wird erhöht bzw. verringert, was zu einer veränderten Straßenlage führt. **↓, ↓, ↓, X**
 sowie **↑, ↑, ↑, X**

Koordinaten anzeigen

Dieser Code blendet im Screen die aktuellen Koordinaten Nicks ein. Notiert ihr euch diese bei wichtigen Punkten, könnt ihr euch einfacher orientieren.
 **X, O, O, O, O**

Cheats, die auch den Bestätigungs-Jingle hervorrufen **↓, ↑, ↓, ↑, X**
 **←, →, ←, →, X**
 **←, →, ←, →, X**
 **↑, ↓, ↑, ↓, X**

Freispielbare Fähigkeiten

Achtung! Diese Fähigkeiten müsst ihr euch am Schießstand erst erspielen, bevor sie zur Verfügung stehen (oder ihr benutzt den Master-Cheat).

- Anvisieren von zwei Zielen
- Genaues Zielen
- Schnelles Nachladen
- Schnelles Zieltempo
- Laserlicht
- Blinklicht
- Zielfernrohr
- Top-Präzision
- Hohlschussgeschoss

Freispielbare Auto-Manöver

Achtung! Diese Fähigkeiten müsst ihr euch erst in den Fahrschulen erspielen, bevor

sie zur Verfügung stehen (oder ihr benutzt den Master-Cheat).

Durchdrehende Reifen **X + O, O** loslassen
 S.Bremse .. **←** oder **→** oder **↓ + O x2** Halten
 Dreh-Manöver Runterschalten ... **↓ + X x2**
 90°-Drehung **←** oder **→ + X + O**
 180°-Drehung nach vorne **←** oder **→ + O x2**
 180°-Drehung nach hinten **←** oder **→ + O x2**
 Zwei Räder **←, →, ←, →, X x2**
 Nitro-Boost **↑ + X x3**

Freispielbare Standard-Kampfgriffe

Achtung! Diese Fähigkeiten müsst ihr euch erst in den Kampfschulen (Dojos) erspielen, bevor sie zur Verfügung stehen (oder ihr benutzt den Master-Cheat). Diese Griffe setzt ihr am besten in einem Kampf ein, wenn euer Gegner kurzfristig betäubt ist (alle seine Ausrufezeichen sind grau unterlegt).

Windmühlenwurf **O, O, O, O**
 Armgriff **O, O, X**
 Boxgriff **O, X, O**

Freispielbare Kampfgriffe

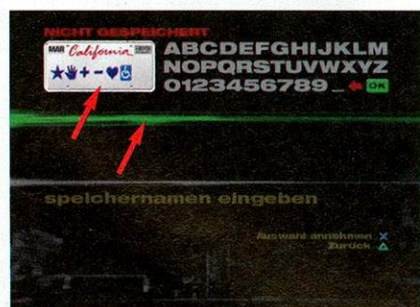
Achtung! Diese Fähigkeiten müsst ihr erst in den Kampfschulen (Dojos) erspielen, bevor sie zur Verfügung stehen (oder ihr benutzt den Master-Cheat). Diese Griffe könnt ihr jederzeit in einer Auseinandersetzung ausführen. Ihr Effekt hängt von eurer Position ab.

Laufangriffe **Rennen + X**
 **Rennen + O**
 **Rennen + A**

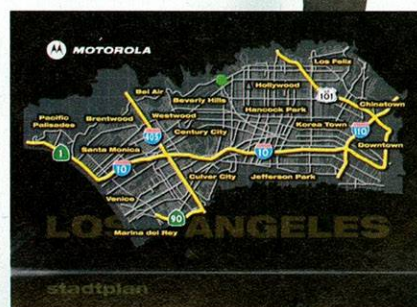
Rückenangriffe **Weg + X**
 **Weg + O**
 **Weg + A**

Bodenangriffe **X** oder **O** oder **A**
 Kombo-Feger **X, A, X**
 Kombo-Haken **O, X, A**
 Kombo-Spin-Kick **A, O, X**
 Kombo-Drachen-Kick **X, A, X, A**
 Kombo-Drachenfaust **O, X, A, O**
 Kombo Fliegender Drache **A, O, X, A**

Alle Cheats können kombiniert werden!



① In Farbe – und bunt! Mit unseren Tricks bestimmt ihr die Fahrzeugfarbe selbst.



① Die Cheats werden auf der Stadtkarte eingegeben.



① Dank unseres Cheats habt ihr schon zu Spielbeginn alle Waffen.

True Crime: Streets of LA

Veränderte Charaktere

Startet ein neues Spiel und legt euch einen "True Crime"-Speicherstand an. Gebt dann die entsprechenden Codes als Lettern eures Nummernschildes ein. Markiert nun unten links in der Eingabe die grüne Funktion "O.K." Haltet nun erst die Tasten **R1** + **L1** gedrückt und betätigt erst dann die **×**-Taste zum Bestätigen. Als Zeichen dafür, dass die Eingabe richtig erfolgt ist, wird ein kurzer Jingle eingespielt.

Charakter	Eingabe	Charakter	Eingabe
Bum	B00Z	Asiat 2	MRFU
SWAT	SWAT	Asiat 3	PHAM
Commando	M1K3	Lady	TATS
Police Officer	FATT	Streetpunk	MNKY
Officer Johnson	FUZZ	Punkgirl	B00B
Nicks Chefin	B1G1	Pimp	P1MP
Nicks Partner	ROSA	Boxer	BRUZ
Nicks Partner		Biker	HAWG
In Unterwäsche	HURT_M3	Donkey	JASS
Gangster	TFAN	Corpse	J1MM
Asiat	HARA		



ⓘ Beschriftet ihr das Nummernschild richtig, tretet ihr mit unterschiedlichen Charakteren an.

Snoop Dogg

Für ihn müsst ihr die 30 in LA versteckten Knochen finden.

Freedom Fighters

Tippt die angegebenen Tastenkombinationen während einer normalen Mission im Spielverlauf ein ohne dabei zu pausieren. Bei richtiger Eingabe wird oben in der Mitte des Screens kurz eine Bestätigung eingeblendet.

Schrotflinte und Diverses

Dieser Cheat füllt euer Inventar auf. Als Hauptwaffe erhaltet ihr eine Schrotflinte. Zusätzlich werden die weiteren Slots der Inventaranzeige mit praktischen Gegenständen aufgefüllt. △, ×, □, ○, ○, ↑

Blind-Mode zuschalten

..... △, ×, □, ○, ○, ←

Zeitlupe

Dieser Cheat verlangsamt den Spielverlauf und gibt euch die Chance, brenzlige Situationen in aller Ruhe zu meistern. Um den Effekt zu deaktivieren, muss die Tastenkombination einfach ein weiteres Mal eingegeben werden. Eine kurze Texteinblendung informiert euch darüber, dass der Effekt abgeschaltet wurde. ... △, ×, □, ○, ○, →



ⓘ Eine Einblendung oben im Screen bestätigt die korrekte Eingabe.

Schnellerer Ablauf

Euch kann es nicht schnell genug gehen? Dann benutzt einfach diesen Code. Um den Effekt später wieder zu deaktivieren, gebt ihr die Tastenkombination ein weiteres Mal ein. Eine kurze Texteinblendung informiert euch darüber, dass der Effekt abgeschaltet wurde. △, ×, □, ○, ○, ↓

Unbegrenzt Munition

Schießwütigen und dauerfeuerfreudigen Zeitgenossen hilft dieser Code aus der Patasche. Seinen Effekt bemerkt ihr allerdings erst, nachdem ihr das aktuell benutzte Magazin leer geschossen habt. Kleiner Tipp: Das Mündungsfeuer eines Maschinengewehrs beleuchtet bei Dauerfeuer dunkle Ecken. Ihr könnt also ein Maschinengewehr auch als "Taschenlampe" missbrauchen, und wen interessiert schon der Munitionsverbrauch, wenn es endlos Nachschub gibt?!

..... △, ×, □, ○, ○, →

Maximales Charisma

Welcher Held verzichtet schon gerne auf einen maximalen Charisma-Wert?

..... △, ×, □, ○, ○, ↓

Nagelgewehr △, ×, □, ○, ○, ←
 Maschinengewehr △, ×, □, ○, ○, ↑
 Sniper-Gewehr △, ×, □, ○, ○, →
 Raketenwerfer △, ×, □, ○, ○, ←
 Schweres
 Maschinengewehr △, ×, □, ○, ○, ↓
 Puppen/Flug-Modus △, ×, □, ○, ○, ↑

Zusatzlevel: Liberty Island

Dieser Abschnitt wird verfügbar, sobald ihr das Spiel einmal gemeistert habt. Der Schwierigkeitsgrad spielt dabei keine Rolle.

Aliens vs. Predator: Extinction

Cheat-Modus aktivieren

Der Traum eines jeden Strategen wird wahr: Der ultimative Cheat für den Kampf gegen die Aliens funktioniert so: Pausiert das Spiel während einer regulären Kampagne mit der **Start**-Taste und gebt die folgende Tastenkombination ein, um die Cheats-Option im Options-Menü freizuschalten

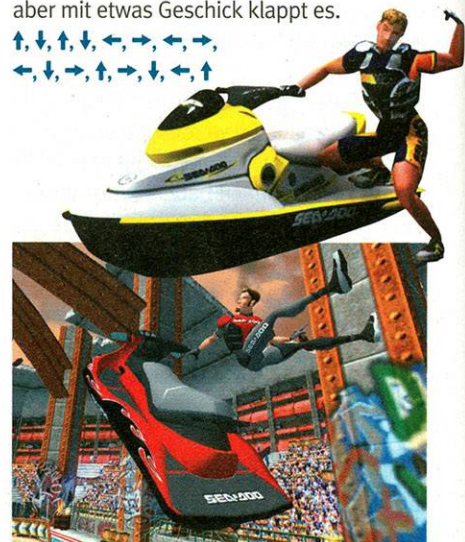
R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1

Splashdown: Rides Gone Wild

Alles freischalten

Gebt diesen Cheat im Warehouse-Menü ein und alle Strecken und Fahrer werden freigeschaltet. Das Timing ist etwas schwierig, aber mit etwas Geschick klappt es.

↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ↑, ↑



ⓘ Das sind Cheats, wie wir sie lieben. Mit einer Eingabe schaltet ihr alles frei.

The Getaway – Platinum

Auch das Gangster-Epos "The Getaway" gibt es als Platinum-Spiel. Hier findet ihr viele praktische Tipps.

Free-Roam-Modus

Absolviert sämtliche Missionen im Spiel erfolgreich. Als Belohnung gesellt sich nun der neue Modus Free-Roam in die Auswahl. Hierbei darf der geneigte Spieler London einfach in aller Ruhe betrachten.

Blinker anschalten

Im Free-Roam-Modus könnt ihr ohne einen konkreten Auftrag die Straßen von London erkunden. Die Blinker eines Fahrzeugs las-



❗ Bei schwierigen Feuergefechten solltet ihr eine Mauer als Deckung nutzen.

sen sich dabei mit den **R2**- und **L2**-Tasten bedienen.

Kleiner Turbo

Zieht bei eurem Wagen die Handbremse an, indem ihr die **R1**-Taste gedrückt haltet. Jetzt drückt ihr dazu noch die **X**-Taste, bis die Reifen durchdrehen und ihr sofort auf Höchstgeschwindigkeit seid. Damit kommt ihr schnell vom Fleck, wenn euch Verfolger auf den Fersen sind.

Gesundheit auffüllen

Stellt eure Spielfigur mit der Schulter zur Wand und wartet, bis sie sich abstützt. Nach einigen Sekunden hat sich ihre Lebensenergie voll regeneriert.

Gesundheit verdoppeln

Gebt die folgende Tastenkombination ein, während die Titelsequenz des Spiels gezeigt wird (siehe Bild unten). Ihr dürft euch noch nicht im Menü befinden!

..... ↑, ↑, ←, ←, →, →, ○, ○, ↓

Der Schrei einer Frau bestätigt die richtige Eingabe. Fortan kann euer Spielcharakter die doppelte Anzahl an Treffern verkraften. In Verbindung mit dem Tipp "Gesundheit

auffüllen" dürft sich einige Situationen in "The Getaway" nun etwas entspannter spielen lassen. Leider wird dieser Cheat nicht auf der Memory Card gespeichert, so dass ihr ihn bei jedem Spielstart erneut eingeben müsst.

Zwischensequenzen abbrechen

Einige der extrem langen Zwischensequenzen von "The Getaway" lassen sich ganz einfach mit der **R3**-Taste überspringen bzw. ganz abbrechen.

Vor allem wenn ihr eine Mission neu starten müsst, ist das enorm hilfreich, schließlich will niemand die Sequenzen auswendig lernen.



❗ Vorsicht! Aus dem dichten Rauch schießen Gegner auf euch.

VIDEOSPIELE VERKAUF-VERLEIH-ANKAUF-VERSAND

www.gamesonly.at

Laden & Versand

Julius Raab Promenade 15
A - 3100 St. Pölten

Bestellhotline:

02742 / 311090

Deutsche Kunden wählen:
0043-2742-311090

Über 2000 Videospiele

- tägl. aktualisiert

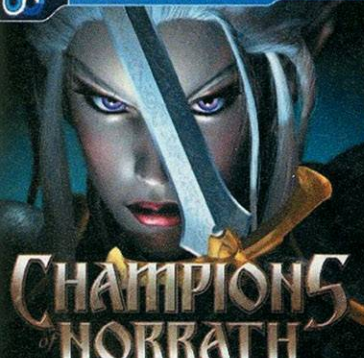
- aktuellste Erscheinungslisten

- Userforum

- Gewinnspiele

PlayStation 2

INCLUSIVE NETWORK GAMING



UBISOFT

Deutsche Version

€ 49,95

PlayStation 2



16+

Deutsche Version

€ 57,95

PS2

PlayStation 2

XBOX

GAMECUBE

Die Hard: Vendetta

Die Hard: Vendetta, ein Spiel mit viel Action und vor allem mit coolen Cheats!

Um unsere Schummeleien aktivieren zu können, müsst ihr nur in den Start-Screen (New Game – Select Chapter – Load Game – etc...) des Spiels zu wechseln.

Gebt hier die aufgeführten Tastenkombinationen ein. Jede richtige Eingabe wird mit einer kurzen Texteinblendung quittiert. Wird diese Texteinblendung nicht angezeigt, müsst ihr die Eingabegeschwindigkeit verändern. Wichtig: Falls ihr mehrere Cheats auf einmal aktivieren wollt, müsst ihr zwischen den einzelnen Eingaben einige Sekunden lang warten.

Alle Levels freischalten

..... ⬅, ➡, ○, ○, ⬅, ➡, ○, ○

Terminator-Mode ... △, ➡, ⬅, △, ➡, ⬅

Kamikaze-Mode ... L1, R1, ○, ➡, △

Fire-Mode △, ⬅, ➡, △, ⬅, ➡

Electric-Mode ○, △, ○, △, ○, △

Big-Heads-Mode (Riesenköpfe)
..... R1, R1, L1, R1

Pin-Heads-Mode
..... L1, L1, R1, L1

Power-Punch-Mode .. △, ⬅, R1, R1

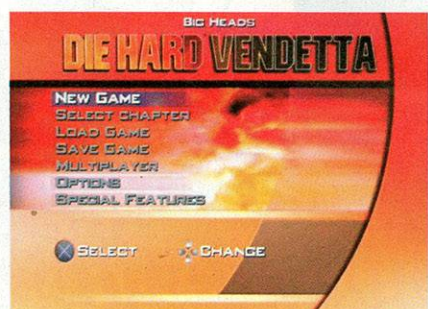
Fist-of-Fury-Mode △, ➡, L1, L1

Maximum-Hero-Mode
..... △, ⬅, ➡, ○, L1, R1

God-Mode (Unverwundbarkeit)
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1

Infinitive Ammo
(Unbegrenzt Munition)
..... ○, ○, ○, ○, L1, R1

Sub-Levels freischalten
..... ○, ➡, ⬅, R1, L1, △



➔ Richtige Eingaben im Spiel werden mit einer Textmeldung bestätigt.

One-Shot-Kill

Gegner sterben beim ersten Treffer.
..... △, L1, R1, ➡, ➡, ○

Cancel All (Alle Cheats deaktivieren)
..... △, △, △

Show-Version (Sinnlos)
..... L1, ➡, R1, ➡, L1

Trigger Complete
..... L1, △, R1, R1, △, L1

Large Guns (Dicke Waffen)
..... △, ➡, ➡, △, ○, R1, L1

X-Large Guns (Fette Waffen)
..... △, ➡, ➡, △, ○, R1, ⬅, L1

Medal of Honor: Frontline – Platinum

Zu EAs brillantem Soldaten-Epos gibt es auch in der Platinum-Version eine ganze Reihe Passwörter und Cheats. Die müsst ihr im Options-Menü (klickt auf den Kopfhörer) einfach in die alte Enigma-Chiffriermaschine einhacken.

Es handelt sich dabei um die Schreibmaschine, die mit "Passworte" bezeichnet ist. Grüne Lampen zeigen euch an, dass ihr gerade ein tatsächlich gültiges Passwort bzw. einen vorhandenen Cheat eingegeben habt. Die Cheats könnt ihr anschließend im Bonus-Menü einzeln aktivieren. Die einzelnen Cheats könnt ihr übrigens munter miteinander kombinieren.

Schutzschild-Modus

Kugeln richten bei euch keinen Schaden an.
..... BULLETZAP

Snip-O-Rama-Modus

Alle Waffen haben eine Zielvorrichtung wie das Scharfschützengewehr. ... LONGSHOT

Perfektionisten-Modus

Ein einzelner Schuss, egal aus welcher Waffe, neutralisiert euch.
..... URTHEMAN

Granatenhagel

Der Bonus nennt sich seltsamerweise "Granatenhagel", hat aber zur Folge, dass Feinde bis auf Waffen und Helme unsichtbar werden. WHERERU

Silberkugel-Modus

Jeder Treffer von euch neutralisiert den Gegner sicher. WHATYOUGET

Achilleskopf-Modus

Ihr könnt Feinde nur durch gezielte Schüsse eliminieren. GLASSJAW

Granaten-Spaß-Modus

Granaten verhalten sich wie Gummikugeln.
..... BOING

Männer-mit-Hut-Modus

Die Soldaten tragen gar seltsame Dinge als Helm-Ersatz.
..... HABRDASHR

Ihr beendet die aktuelle Mission mit einer Goldmedaille
..... MONKEY

Ihr beendet die zuvor gespielte Mission mit einer Goldmedaille
..... TIMEWARP

Schaltet die zweite Mission frei
..... ORANGUTAN

Schaltet die dritte Mission frei
..... BABOON

Schaltet die fünfte Mission frei
..... LEMUR

Schaltet die sechste Mission frei
..... GORILLA

FMV-Sequenz 1 freischalten
..... BACKSTAGEO

FMV-Sequenz 3 freischalten
..... BACKSTAGER

FMV-Sequenz 4 freischalten
..... BACKSTAGEF

FMV-Sequenz 5 freischalten
..... BACKSTAGES

Dieser Code schaltet alle Cheats an der Enigma-Maschine auf einmal frei. Schaltet vom Hauptmenü aus auf die Funktion "Optionen". Tragt den Code in der Enigma-Maschine ein.

..... DAWOIKS

Bestätigt, und die Lichter blinken grün auf. Schaltet im Menü auf "Bonus" und aktiviert die Cheats in der Auswahl.

Unverwundbarkeit

Während einer Mission in den Pausen-Modus gehen und dort
..... ○, L1, ○, R1, △, L2, Select, R2
drücken. Das Spiel geht automatisch weiter und ihr seid ab sofort unverwundbar.

Unendlich Munition

Während einer Mission in den Pausen-Modus gehen und dort
..... ○, L2, □, L1, Select, R2, △, Select
drücken.

Baldur's Gate: Dark Alliance 2

Cheat-Mode

Auch der zweite Teil wartet mit einem Cheat-Mode auf. Startet ein Spiel oder ladet euren Spielstand ein. Drückt und haltet dann gleichzeitig folgende Tasten

..... X + □ + ○ + △ + R1 + L1

Drückt jetzt zusätzlich **Start**.

Als Ergebnis springt ein Menü auf. Hier könnt ihr bei Bedarf Unverwundbarkeit aktivieren. Diese Funktion bleibt so lange aktiviert, bis ihr sie wieder ausschaltet. Dazu müsst ihr das Menü mit derselben Tastenkombination einfach ein weiteres Mal aufrufen.

Auch ist in diesem Menü die Level-Anwahl möglich. Markiert sie und wählt mit Hilfe von ↑ und ↓ einen Abschnitt aus. So könnt ihr ganz schnell bis zum Endkampf vorstoßen.

Charakter-Cheat

Euer Charakter hat angesichts der Feindesflut die Hosen gestrichen voll? Dann wird es Zeit, ihm ein wenig auf die Sprünge zu helfen. Drückt und haltet während des Spiels gleichzeitig folgende Tasten:

..... X + □ + ○ + △ + R1 + L1

Drückt jetzt zusätzlich **L2**.

In einigen Fällen kommentiert das Spiel den Einsatz dieses Cheats mit dem Satz: "Du weißt schon, dass Cheater nicht nach Valhalla gelangen?" Egal, wen interessiert das schon, schließlich erhält euer Charakter die Erfahrungsstufe 10, 500.000 Goldstücke sowie weitere Extras.

Gegenstände duplizieren

Habt ihr Geldsorgen? Dann dupliziert einfach wertvolle Gegenstände und verkauft sie beim Händler um die Ecke! Wie das geht? Recht simpel:

Sucht euch einen Speicherpunkt und räumt ringsherum alle Gegner weg. Speichert jetzt ganz normal euren Spielstand ab. Geht ein paar Schritte vom Speicherpunkt weg. Wechselt jetzt in das Menü mit euren Habseligkeiten.

Sucht dort die wertvollsten Gegenstände aus und legt diese mit der △-Taste auf dem Boden ab. Sobald das Limit erreicht ist, informiert euch das Spiel, dass nichts mehr abgelegt werden kann. Denkste! Lauft einfach einige Schritte weiter, bis der Haufen abgelegter Gegenstände nicht mehr zu sehen ist. Hier legt ihr aufs Neue weitere mitgeführte Dinge ab. Wiederholt das, bis ihr nackt und wehrlos dasteht. Lauft so weit weg, dass keiner der Haufen mehr zu sehen ist. Importiert jetzt den Charakter aus dem Spielstand, den ihr vor der Ablage-Aktion angelegt habt.

Jetzt steht ihr wieder im Spiel, mit abgespeichertem Charakter und vollem Inventar.



☛ Cheater kommen nicht nach Valhalla, aber sie habens leichter. Beispielsweise könnt ihr euer Konto ruckzuck aufstocken.

GIGA-POWER

FÜR DEIN HANDY

NEW

WWW.GIGAHANDY.DE

Display MOVIES

Mega-Geil farbige animierte Movies auf Deinem Display!!

KULT

SO GEHTS PER SMS: TIPPE DEN TEXT "PSD" UND DIE BESTELLNUMMER EIN UND SENDE DAS AN: 86688

Beispiel: PSD42041 (Bestellung PIXX Nr. 42041) ODER:

NUTZE DIE DIREKTBESTELLUNG: 0190 861163

BESTELLEN SCHWEIZ: 0900902308

BESTELLEN OESTERREICH: 0900560531

FARBIGE XXXL-PIX

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY!

42166	42190	42149
42316	42206	42125
42094	42187	42154
42320	42041	42164
42141	42114	42100
42140	42124	42053
42099	42103	42284
42286	42283	42137
42281	42098	42143
42060	42134	42317

POWER RINGTONES

Genial! Polyphon und monophon

CHART-BREAKER

82389 DU HAST MEIN HERZ...

82388 WELCOME TO MY ISLAND

82387 AUGEN AUF

82386 FROM THE INSIDE

82385 LADY'S NIGHT

82384 SUPERSTAR

82383 I FEEL YOU

82382 MANDY

82381 POISON

82380 MY IMMORTAL

82379 LOVE'S DIVINE

82378 PIMP

82375 SHUT UP

82359 NUMB

82345 BEYOND THE SEA

82316 AXEL F 2003

82336 TROUBLE

82335 FREE LIKE THE WIND

82334 SCHICK MIR N' ENGEL

82333 EY, EY, EY

82332 WHERE IS THE LOVE

82328 AB IN DEN SÜDEN

82327 ALRIGHT

82326 ANGEL OF BERLIN

82323 SMILE

82322 DIE SCHULE BRENNT

MOVIE UND KULT

81030 DAS LIED VOM TOD

81041 DEUTSCHE HYMNE

82337 CHARLIE'S ANGELS

81031 HALLOWEEN

81168 JAMES BOND THEMA

81140 FLINTSTONES

81764 DAS A-TEAM

81174 DAS BOOT

81865 RAUMSCHIFF ENTERPRISE

81814 MISS MARPLE

81182 DIE MAUS

81164 MISS IMPOSSIBLE

81809 DER PATE

82344 SEX AND THE CITY

82341 DALLAS

82343 LIKE ICE IN THE SUNSHINE

82338 JACKASS

82149 WICKI

81817 WER HAT AN DER UHR...

81816 MUPPETS

81169 GSZ

82155 COBRA 11

82146 PIPI LANGSTRUMPF

82144 LÖWENZAHN

82150 INSEL M. 2 BERGEN

82148 CAPTAIN FUTURE

81653 BACARDI FEELING

Colored Logo-Hits

41010 41014 41005

FÜR ALLE NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650, 7650

86688

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

Sound Package

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

36001 KLOSPÜLUNG	23602 EIN ALTER WECKER
36002 EIN LACHSACK	36023 TÜRLINGEL
36003 EIN GONG	36024 KIRCHTÜRMEGLOCKE
36004 SEX-SOUND	36025 KUKUCKSUHR 1X
36005 WIEHERN	36026 KUKUCKSUHR 3X
36006 GEISTERLACHE	36027 SCHNARCHEN
36007S CHREI EINES ESELS	36028 TOILETTENSPLASCH
36008 KIRCHENGLOCKEN	36030 TEILERSPLASCH 1
36009S SIRENE/EXPLOSION	36031 GEISTERLACHE 2
36011 DEUTSCHE HYMNE	36032 KATHEDRALENMUSIK
36012 USA HYMNE	36033 BUNDES HARMONICA
36014 MANN SCHREIT WILD	36034 BUNDESKANZLERAMT
36016 KRANKES LACHEN	36035 LAUTE SIRENE
36017 LUSTIGES LACHEN	36037 VADER ATHEM KURZ
36018 NA NA NA NA NA	36038 VADER ATHEM LANG
36019 IRRES LACHEN	36039 LACHENDES BABY
36020 NYMPHOMANINEN	36040 RÜLPSE 1
36021 SEX-SOUNDS 2	36041 RÜLPSE 2

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

Socom 2: U.S. Navy Seals

Schon wieder den Auftrag vergeigt? Ihr seid die Schande der gesamten Truppe? Dann wird's Zeit, unseren taktischen Anweisungen Beachtung zu schenken!

ALBANIEN – OPERATION RAPID

Operation 1 – Mission 1

Die Saat des Chaos

Auftrag: "Erkundet ein von den Terroristen besetztes Dorf und zerstört die zwei Vorratslager der Terroristen."

Spezifische Einsatzziele

- Informanten treffen.
- Feindliche Patrouillen aufspüren.
- Feindliche Schmuggelware zerstören.
- Evakuieren.

Ausrüstung – Gesamtes Team

- M14A1 SD
- Sackel (vorgegeben)
- Mark 23 SD
- 2x Munition

Alternative Ausrüstung

- Ein Teammitglied der Bravo-Einheit mit einem SR-25 SD ausrüsten.
- Blitzgranaten Mark 141

Uneffektiv

- HK5 SD



➊ Hier seht ihr die beste Sniper-Position an der Brücke ➋.



➌ Setzt euren Weg unter der Brücke fort ➍.

Nachdem beide Teams abgesetzt wurden ➊ werdet ihr Zeuge davon, wie das Primärziel, der Vorarbeiter, den ersten Kontrollpunkt der Gegner passiert. Setzt euch in Bewegung und lauft geduckt links an den Felshängen entlang ➋. (Befehl: Team: Nicht Schießen; Team: Auf den Boden). Auf der Straße befinden sich zwei Wachen. Schleicht links von der Felswand entlang und kriecht zu den beiden Bäumen hinüber ➌. Wartet, bis die Wachen an euch vorbeigelaufen sind. Belauscht deren Unterhaltung (Bonusziel).

Danach werden die beiden neutralisiert. (Befehl: Team: Frei Schießen; Team: Folgen) ➍. Rückt nicht zu weit vor, denn es wartet zwischen den beiden auffälligen Säulen eine weitere Wache ➎. Sind die beiden Aufpasser neutralisiert, markiert ihr mit dem Zielkreuz die Wache zwischen den Säulen (Befehl: Team: Angriff auf – Fadenkreuz). Rückt neben dem Pfad, der bei den beiden Säulen abzweigt, vorsichtig vor. Haltet euch dabei immer nahe an der Mauer zur rechten Seite (Tacmap: östlich der vorgegebenen Route).

Bevor ihr den Informanten trifft, geht ihr mit dem gesamten Team in Deckung. Positioniert euch so, dass ihr den Treffpunkt (Tacmap – Stern) gerade noch sehen könnt. Wartet ab, denn es erscheinen zwei gegnerische Einheiten (die sich etwas über penetranten Juckreiz unterhalten) ➏. Diese beiden müssen unbedingt neutralisiert werden. Ansonsten überraschen sie den Informanten Mallard später und die Mission scheitert.

Triff euch nun mit Mallard am Zielpunkt (Tacmap – Stern) ➐. Nach dem Informationsaustausch haut Mallard feige ab. Lasst ihn ziehen und versucht erst gar nicht, ihn zu stoppen. Hinter dem Gebäude erledigt ihr leise rechts den Wachposten, der an den Säulen Wache schiebt ➑. Positioniert euch im Gebüsch neben dem Pfad, der auf die Brücke führt. Wartet ab – es gilt hier, zwei weitere Wachposten abzufangen ➒. Zwischen diesen Doppelposten und dem

Militärische Grundausbildung

■ Ausrüstung

In unserer Lösung findet ihr neben den regulären Ausrüstungsvorschlägen auch effektive Alternativen. Diese sind jedoch nicht immer beim ersten Missionsantritt realisierbar. Viele Waffen schaltet ihr erst nach und nach im Spielverlauf frei. Diese erspielten Waffen stehen euch dann zur Auswahl, wenn ihr einen Auftrag später erneut absolvieren wollt.

Beherzigt auch die Angaben zu uneffektiver Ausrüstung. Gerade am Anfang schlägt die Spielroutine Waffen wie eine HK5 SD vor. Allerdings macht diese wegen ihrer kurzen Reichweite oft nur wenig Sinn. Auch verpulvern die CPU-gesteuerten Seals wegen der hohen Feuerrate sinnlos Munition.

■ Befehle

Jeder Einsatzleiter wird seinem Team individuell Befehle erteilen. Wir führen in der vorliegenden Lösung an bestimmten Schlüsselstellen Tipps bewusst in Form von Befehlen auf. Betrachtet diese stets als Vorschläge, nicht als Richtlinien.

Wichtig: Im Übereifer marschiert euer Team immer brav hinter euch her, sobald der Befehl "Folgen" gegeben wurde. Das kann manchmal fatale Folgen haben. Mal springen die Jungs einfach eine Leiter hinunter, mal stören sie sich gegenseitig oder sie ste-

hen einfach im Weg herum. Dieses Durcheinander vermeidet ihr, indem ihr dem Team erst mal den Befehl "Position halten" erteilt. Klettert dann alleine eine Leiter oder einen Abhang hinunter. Markiert dort eine sichere Stelle mit dem Fadenkreuz und erteilt den Befehl "Team: Tarnen nach – Fadenkreuz". Es dauert dann zwar etwas länger, bis eure Kollegen bei euch sind, aber dafür kommen sie (meistens!) ohne Energieverlust an.

■ Perfektion

Jede Mission mit der Traumwertung "A" abzuschließen, erfordert Geduld, Ausdauer und Nerven. Das Spiel bestraft jeden Fehler sofort und gnadenlos. Die Faustregel lautet: Schleichen! Es ist zwar sehr zeitaufwändig und in einigen Situationen fast schon langweilig, permanent auf dem Boden zu kriechen, aber dafür werdet ihr nur selten entdeckt. Ein positiver Nebeneffekt besteht darin, dass ihr immer wieder gegnerische Unterhaltungen belauschen könnt und so an wichtige Informationen kommt. Gewarte, aufmerksame Gegner hingegen erwarten euch oft schon mit der Waffe im Anschlag.

■ Weitsicht

Fast jede Feuerwaffe kann durch mehrmaliges Drücken von ↑ erst in die Ego-, danach in die Sniper-Perspektive geschaltet werden. Das eignet sich hervorragend, um sich einen genauen Überblick über entferntes Gelände zu verschaffen.



**Albanien – Operation Rapid Kill
Operation 1 – Mission 1**

ersten Doppelposten läuft ein weiterer Verbrecher Streife. Fangt diesen ab 10. Untersucht die Mauern zwischen dem Treffpunkt und den Ruinen, hier hat Mallard für die nächste Aufgabe eine effektivere Waffe für euch deponiert. Schnappt euch das Gewehr vom Typ SR-25 SD sowie die Munition zwischen den Säulen (Befehl: Team: Position halten) 11. Schleicht euch vorsichtig den Berghang rechts hinauf. Von hier aus verschafft ihr euch mit der Sniper-Funktion des Gewehrs zunächst den Überblick 12. Drei Wachen stehen gelangweilt am Ende der Brücke. Zwei direkt auf dem Weg, eine Wache oben rechts neben dem auffälligen Baum (übersieht man sehr leicht).

Erledigt zuerst das Ziel oben neben dem Baum 13. Nehmt euch die Zeit und zielt genau. Punktet ihr mit einem Kopfschuss, könnt ihr sofort die Wachen am Ende der Brücke neutralisieren 14, bevor diese Alarm schlagen oder die Bunkerstellung links besetzen können. Mit etwas Übung kann eine SR-25 schnell zweimal hintereinander abgefeuert werden und beide Projektile finden ihr Ziel.

Setzt euren Weg unterhalb (!) der Brücke fort 15 und wartet durch den Fluss (Befehl: Team: Folgen).

Untersucht den Bunker mit dem Maschinengewehr und dringt dort in den Tunnel ein 16. An seinem Ende gelangt ihr an eine weitere Bunkerstellung 17, deren Insasse kurzerhand erschossen wird.

Sichert diesen Bunker und snipert aus seinem Inneren heraus auf weitere Wachen, die sich unterhalb aufhalten. Rechts vom Bunker findet ihr wieder eine hervorragende Stellung 18, die es euch ermöglicht, den nächsten Sniper 19 außer Gefecht zu setzen.

■ **Bonusziel 1:** Belauscht die Unterhaltung der Terroristen, die zu Missionsbeginn die Zufahrt bewachen (Rugovas Name mitgehört). Versteckt euch im Gebüsch. Resultat: Aufmerksamkeit der Terroristen sinkt in Mission 2 und 3.

■ **Bonusziel 2:** Bleibt unentdeckt, bis ihr zur Brücke gelangt seid (Bonus-Einsatzziel-Beispiel). Resultat: Nur für eine A-Bewertung benötigt.

■ **Bonusziel 3:** Belauscht das Telefonat, das der Vorarbeiter führt. Dieses Bonusziel erreicht ihr nur durch eine defensive Vorgehensweise. Ihr müsst unentdeckt bleiben, bis ihr das Gebäude mit dem Vorarbeiter erreicht habt (Lieferzeit mitgehört). Hinweis: Es kann sein, dass ihr hierzu mehrere Minuten lang auf der Treppe zum ersten Stock warten müsst. Resultat: Waffenlieferung in Mission 2 kann gesichert werden. Bessere Waffenauswahl für das Fireteam in Mission 2.

Sucht sogleich das Dach des höchsten Gebäudes ab. Neutralisiert dort die Wache. Dringt jetzt vorsichtig in das größte Gebäude ein und nehmt die Holztreppe nach oben. Erledigt die Gegner und bezieht in dem runden Zimmer Stellung. Hier könnt ihr gezielt weitere Gegner neben der Scheune 20 und an der Tankstelle 21 wegsnipern.

Setzt den Einsatz fort und infiltriert das nächste Gebäude, in dem sich der Vorarbeiter befindet 22. Habt ihr es bis hierhin geschafft unentdeckt zu bleiben, werdet ihr Zeuge eines Telefonats, das der Vorarbeiter führt (Bonusziel 3).

Unten im Haus könnt ihr euch bei Bedarf eine Pumpgun (Kaliber 12) schnappen. Stürmt den Raum im ersten Stock und erschießt den Gehilfen. Der Vorarbeiter selbst ist dank Glatze und heller Lederjacke nicht zu übersehen. Schießt! Zielt jedoch nicht auf ihn! Eingeschüchtert wirft er schnell seine Waffe zu Boden. Fesselt ihn dann und lasst ihn vorerst liegen.

Untersucht die anderen Gebäude des Dorfs. In der Scheune 20 lauern zwei Wachen neben den Munitionskisten, eine Wache auf dem Dachboden. Diese kann leicht von draußen neutralisiert werden. Schießt gezielt in das rautenförmige Fenster des Daches. Säubert auch noch die Tankstelle 21, falls sich dort ein weiterer Gegner versteckt halten sollte. Platziert die Sprengladungen (Satchel) an den Waffenkisten in der Scheune 20 sowie in der Halle neben der Tankstelle 21 (Befehl: Team: Einsatz von – Sprengladung). Holt jetzt noch den gefesselten Vorarbeiter 20 ab und begeben euch zum Evakuierungspunkt 23. Die Sprengung erfolgt automatisch. ➔

■ Pad-Belegung

Gewöhnt euch grundsätzlich an, die Präzisionsschützen-Voreinstellung zu benutzen. Zum einen ist sie effektiver, zum anderen wird sie auch in Online-Kämpfen verwendet. Ihr müsst euch dann nicht mehr umgewöhnen, falls ihr auch auf den Sony-Servern zum Einsatz schreitet. Kalibriert unbedingt Steuergeschwindigkeit/Beschleunigung und Toten Winkel nach euren eigenen Bedürfnissen. Die Grundeinstellung des Spiels ist am ehesten für blutige Anfänger geeignet.

■ Schnellbelegung 12

Ihr könnt euch jederzeit eine Granate oder eine weitere mitgeführte Waffe auf die Taste 12 legen. Öffnet dazu euer Inventar mit der R2-Taste. Wählt den gewünschten Gegenstand in der Liste aus und betätigt die 12-Taste. Es erscheint zusätzlich eine Anzeige unten links im Screen. Betätigt erneut die R2-Taste und schließt das Inventar. Es ist sinnvoll, sich auf diesem Weg einen schnellen Zugriff auf einen sinnvollen Granatenvorrat zu sichern.

■ Auftragslage

Zugegeben – das klingt jetzt wirklich abgedroschen, aber: Lest euch alle Hinweise vor Missionsantritt durch! Ihr werdet vom Hauptquartier regelrecht mit Informationen bombardiert. Im Einsatz könnt ihr verschiedene Informationen erneut auf der Tacmap abrufen.

■ Nachladen

Nach jedem Schusswechsel solltet ihr ein Magazin nachladen. Nichts ist frustrierender als eine Kampfsituation, die verloren geht, nur weil man Nachladen muss und dabei tödlich getroffen wird.

■ Bonusziele

Die Bonusziele haben Einfluss auf den Spielverlauf. Belauscht ihr beispielsweise in der ersten Mission ein Telefonat, könnt ihr in der zweiten Mission eine Waffenlieferung abfangen. Die beschlagnahmten Waffen stehen den Terroristen in späteren Missionen nicht zur Verfügung.

■ Schwierigkeitsgrad

Das Spiel ist alles andere als leicht und bis ihr eine Mission inklusive aller Bonusziele perfekt erledigt habt, werdet ihr einige Anläufe brauchen. Die Entscheidung, jede Mission perfekt abzuschließen, liegt bei euch. Lest aber bitte den Hinweis mit den Bonuszielen vorher durch, denn perfekt abgeschlossene Missionen haben Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf.

■ Perspektiven

Zwischen Büschen zu kriechen schränkt die Sichtweite ein. Schaltet beim Robben mit ↑ einfach in die Ego-Perspektive, dann seht ihr etwas besser.

ALBANIEN – OPERATION RAPID KILL

Operation 1 – Mission 2

Abschließende Transaktion

Auftrag: "Infiltriert und sichert das Hauptquartier der Terroristen."

Spezifische Einsatzziele

- Wachposten orten.
- Informationen sammeln.
- Fabrikkomplex sichern.
- Evakuieren.

Ausrüstung – Alpha-Einheit

Spectre

- Mark 23 SD
- C4 (vorgegeben)
- M14A1 SD
- 2x Munition
- Blitzgranate Mark 141

Jester

- Mark 23 SD
- Blitzgranate Mark 141
- M14A1 SD
- 2x Munition
- Blitzgranate Mark 141

Ausrüstung – Bravo-Einheit

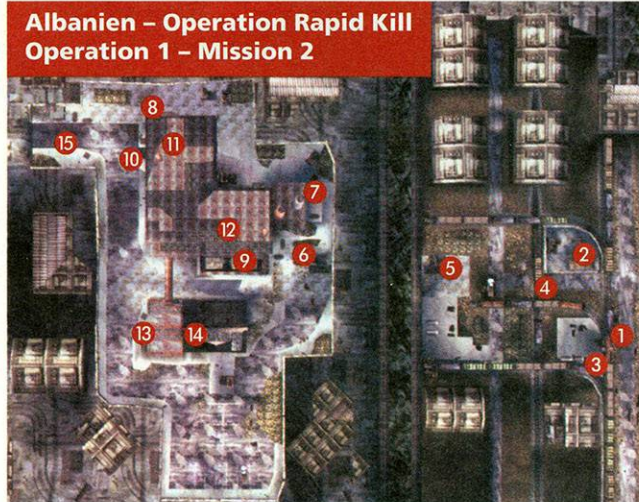
- Sabre/SAS und Reaver/SAS
- M11
- Blitzgranate Mark 141
- M14A1 SD
- 2x Munition
- Blitzgranate Mark 141

Alternativ-Ausrüstung

- Bravo-Einheit mit einem SR-25 SD ausrüsten (Zusätzlich mit Thermo-Zielfernrohr).
- Spectre: Splittergranate M67

Uneffektiv

- HK5 SD



Tisch im Koffer liegt. Lasst den General an Ort und Stelle zurück und marschiert auf demselben Weg hinaus, auf dem ihr hereingekampt seid **8**. Benutzt nicht die Leiter in der Fabrik, sondern marschiert weiter ums Gebäude herum, gegen den Uhrzeigersinn. Ihr findet eine Laderampe, ringsherum Wachen **10**. Neutralisiert die Tangos und dringt durch die Laderampe ein. Untersucht dort die Kisten (Bonus: Waffenlieferung gesichert.) **11**. Mit Blendgranaten überwindet ihr im weiteren Fabrikbereich die anderen Wachen in den Mannschaftsräumen **12**.

Verlasst diese Halle und schleicht zur nächsten. Dringt dann in das zweite Gebäude ein **13** (Blendgranaten einsetzen) und überwindet alle Gegner. Zwischenzeitlich kann vom Hauptquartier die Meldung kommen, dass alle Gegner neutralisiert wurden. Vorsicht: Es können trotzdem noch einige Gegner im oberen Bereich der zweiten Fabrikhalle sein.

Untersucht die Räume und nehmt den Trainingsfilm sowie die Telefonliste **14**. Ganz eifrige Seals durchkämmen das gesamte Gelände und versuchen, auch die allerletzten Gegner aufzuspüren. Holt dann den Gefangenen ab **9** (Nicht die Leiter, sondern die Treppe außen benutzen) **8**. Marschiert zum Haupttor und platziert hier eine Ladung C4-Sprengstoff (Tacmap: X) **15**. Geht in Deckung. Ist der Eingang gesprengt, erscheint das Fluchtfahrzeug.

Tipp zur Leiter: Die Leiter in der Fabrikhalle kann das Nervenkostüm wirklich strapazieren. Zwar hilft es, erst dem Team den Befehl "Position halten" zu erteilen, dann hinab zu klettern und unten an einer sicheren Stelle (Befehl: Team: Tarnen nach – Fadenkreuz) abzugeben. Aber in den meisten Fällen verletzt sich einer eurer Begleiter. In ihrem Überdruß springen eure Teamkollegen hinunter und bekommen bis zu 80% Lebensenergie abgezogen. Also: Leiter nicht benutzen!

Tipp zum Verbindungssteg: Der Verbindungssteg zwischen den Fabrikhallen ist gefährlich. Ihr könnt dort Blendgranaten kaum effektiv einsetzen. Betretet die Halle lieber von außen **13**.

■ **Bonusziel 1:** Verhaftet General Rugova. Er gibt erst auf, wenn alle seine Wachen neutralisiert wurden. Resultat: Terroristen ergeben sich in Mission 3 schneller.

■ **Bonusziel 2:** Waffenlieferung sichern (nur möglich, wenn ihr Bonusziel 3 in der ersten Mission erreicht habt). Resultat: Terroristen in Mission 11 und 12 sind schlechter bewaffnet (schließlich scheitert die Waffenlieferung).

Verstärkung durch die europäische Spezialeinheit SAS! Marschiert mit eurem Team ein Stück nach vorne **1**. Stoppt, sobald ihr den breiten Durchgang zwischen den Waggonen erreicht habt. Sucht mit der Sniper-Funktion eurer Waffe das schräg gegenüberliegende Gebäude ab **2**. Oben auf dem Rundlauf steht eine Wache (Einsatzziel: Lokalisieren). Ein Kopfschuss sollte diese ruhig stellen. Gleich hinter dem Durchgang langweilen sich zwei Terroristen **3**. Benutzt (Befehl: Team: Frei Feuern; Team: Folgen). Dann erledigen eure trainierten Kollegen diese Aufgabe.

Dringt weiter vor **4**. Ihr findet hier nur einige weitere unauffällige Wachen, die schnell überwältigt werden. Sucht dann den Kanal (Tacmap: Navpunkt D) **5**. Ab in die Röhre und hinüber zum eigentlichen Fabrikkomplex **6**. Bleibt drüben unbedingt in Deckung und schleicht vorsichtig durch das Gestrüpp. Hier stehen etliche Wachen auf Posten verteilt. Entdeckt euch eine davon, werdet ihr von allen Seiten unter Feuer genommen. Am besten ihr kriecht auf dem Boden über den ganzen Hof. Das dauert zwar lange, ist aber hier die sicherste Fortbewegungsart.

Weiterhin könnt ihr die Mission auf unterschiedliche Arten lösen. Am einfachsten ist es, nach dem Röhrenaussgang gegen den Uhrzeigersinn vorsichtig um die Gebäude zu schleichen **7**. Nach einigen Ecken kommt ihr an eine Treppe, über die ihr in die erste Halle gelangt **8**. Nehmt euch etwas Zeit und bleibt vor allem unentdeckt. In der Halle befindet ihr euch auf steilen Läufen. Fallt nicht versehentlich hinunter! Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich ein Raum **9**, in dem General Rugova nur darauf wartet, verhaftet zu werden. Allerdings gibt dieser nur dann auf, wenn ihr zuvor alle seine Wachen erledigt habt. Erst dann hört er auf, mit der Pumpgun auf euch zu schießen.

Achtet darauf, dass ihr eurem Team den Befehl "Position halten" gebt, bevor ihr den Raum stürmt. Eine Blendgranate ist dabei sehr hilfreich. Diese kann von draußen in die unverglaste Fenster geworfen werden. Ergeben sich die Wachleute, erschießt ihr sie trotzdem. Ansonsten kann es passieren, dass sich der General weiterhin wehrt. Ist er überwältigt, fesselt ihr ihn (Bonusziel: General Rugova verhaften). Nehmt die Digitalkamera an euch, die auf dem

ALBANIEN – OPERATION RAPID KILL

Operation 1 – Mission 3

Hochland-Angriff**Auftrag:** "Neutralisiert die Anführer der Sesseri."**Spezifische Einsatzziele**

- Führung des Syndikats neutralisieren oder gefangen nehmen.
- Evakuieren.

Ausrüstung – Gesamtes Team

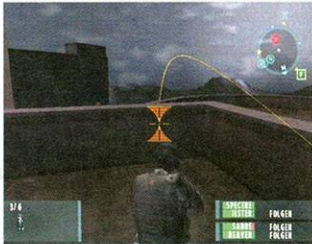
- M14A1 SD
- 9-MM-Pistole
- 2 x Munition
- Blitzgranate Mark 141

Alternativ-Ausrüstung

- HK5 SD (nur Bravo-Einheit)

Uneffektiv

- SR-25 SD
- Rauch



1 Werft vom Balkon aus Blendgranaten auf die Terrasse unten.



1 Sammelt alle vier Informationen ein, um ein Bonusziel zu lösen.

Werft euch sofort links in die Büsche und sondiert erst einmal die Lage 1. Auf dem Weg hinauf zum Anwesen sind mehrere Posten verteilt (Befehl: Team: Frei Feuern). Schleicht langsam und vorsichtig hinauf, bis das Haupttor vor euch liegt 2. Geht hier in Stellung (Befehl: Team: Auf den Boden) und wartet ab.

Bald erscheint eine Wache, die möglichst schnell neutralisiert werden muss. Dringt dann vorsichtig in den Hof ein. Rechts herum gelangt ihr zum Parkplatz 3. Schleicht dort hinauf und neutralisiert alle Gegner. Bevor ihr den Weg vom Parkplatz zum Haupteingang nehmt, lasst ihr das Team die Position halten.

An der Treppe vorm Eingang stehen zwei Wachen. Die Wache mit der braunen Lederjacke und der Kappe ist der Adjutant 4. Werft eine Blendgranate, erschießt die Wache und fesselt den Adjutanten. Holt das Team nach und lauft gegen den Uhrzeigersinn um das Haus.



1 Schleicht euch vorsichtig zum Haupttor des Anwesens hinauf 2. Erledigt die Aufpasser nach und nach aus sicherer Entfernung.

Neutralisiert alle Wachen und schleicht zum Hintereingang 5. Türe öffnen und Blendgranate einsetzen. Kämpft euch nach oben vor. Bevor ihr die Treppe nehmt, wird eine Filmsequenz eingespielt, in der sich Pius Platz und Castrioti Sesseri streiten. Ab diesem Punkt müsst ihr euch beeilen.

Stürmt hinauf und öffnet die erste schwere Holztür. Neutralisiert die Feinde, die dort auf einem Balkon gewartet haben. Werft eine Blendgranate links über die Brüstung. Hier wartet Castrioti auf einer Terrasse. Spätestens nach der zweiten Blendgranate ergibt er sich. Geht wieder ins Gebäude zurück und lauft den Gang nach hinten. Hier ist ein Schlafraum, in dem Pius lauert. Setzt auch hier eine Blendgranate ein.

Ist euer Team in der bisherigen Auseinandersetzung verletzt worden, zieht ihr euch zum Evakuierungspunkt zurück 6. Wer jedoch zusätzlich etwas für seine Bewertung tun will, durchkämmt das gesamte Gebiet und sucht die vier zusätzlichen Informationen für Bonusziel 2 zusammen. Die Fundorte sind am Ende der Taktikbeschreibung zusammengefasst.

Tipp: Blendgranaten können durch Glasfenster hindurchgeworfen werden. Auf diesem Weg überwindet ihr die Wache in dem kleinen Gästehaus am einfachsten 7. Zieht euch dann zum Evakuierungspunkt zurück. Die drei Gefangenen könnt ihr liegen lassen, darum kümmert sich eine andere Truppe.

Alternativen: Um ins Hauptgebäude zu gelangen, könnt ihr auch durch den Weinkeller 8 oder den Haupteingang 9 eindringen. Allerdings müsst ihr euch durchs Haus hindurchkämpfen. Sind die Anführer gefangen genommen, sinkt der Widerstand der Terroristen.

Übrigens: Der Zugang zum Weinkeller liegt etwas versteckt hinter dem Torbogen unterhalb des Haupteingangs 8.

■ **Bonusziel 1:** Alle drei Anführer (Adjutant, Castrioti Sesseri und Pius Platz) gefangen nehmen. Resultat: Lebensenergie-Bonus in Mission 4 (und den kann man wirklich gebrauchen).

■ **Bonusziel 2:** Vier Zusatzinformationen finden und mitnehmen. Resultat: Bonus in Mission 10. Die Fundorte der vier Informationen:

Liste: Auf den Kisten im Schlafraum oberstes Stockwerk.

Seekarte: Speisesaal Parterre.

Codebuch: Auf den Kisten in der Bibliothek im Parterre.

Laptop: Im Gästehaus außerhalb des Hauptgeländes 7, neben der Halle mit dem Lastwagen 10.



BRASILILIEN – OPERATION GOOD NEIGHBORS Operation 2 – Mission 4

Urbane Säuberung

Auftrag: "Infiltriert die Armenviertel in Rio."

Spezifische Einsatzziele

- Informanten treffen.
- Anführerin der RAFB-Zelle fesseln.
- Mit Anführerin die Zelle evakuieren.

Ausrüstung – Gesamtes Team

- M14A1 SD
- 2x Munition
- Blitzgranate Mark 141
- 9-MM-Pistole
- Blitzgranate Mark 141

Alternativ-Ausrüstung

- HK5 SD (nur Bravo-Einheit)
- Splitter
- M16A2

Uneffektiv

- SR-25 SD
- Rauch
- M60E3

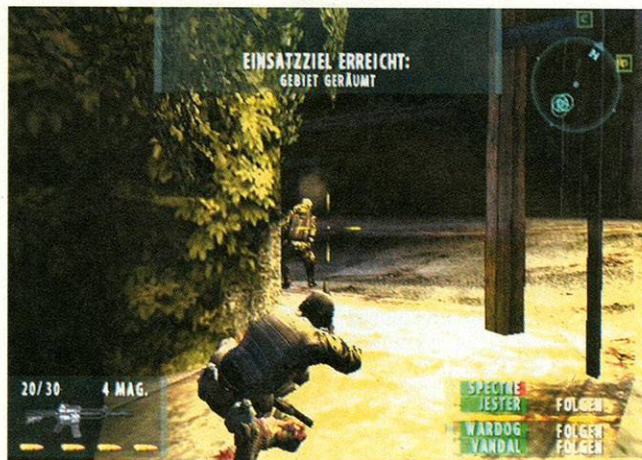
Clappert am Startpunkt vorsichtig die Gassen ab ❶. (Befehl: Team: Frei feuern). Denkt daran, nicht versehentlich Zivilisten aufs Korn zu nehmen. Danach sucht ihr den Treffpunkt (Tacmap: D) auf ❷. Bevor ihr das Eisentor öffnet, "parkt" ihr euer Team auf der Straße. Lasst die Jungs die Holztür schräg gegenüber ins Visier nehmen ❸. Betretet den Treffpunkt alleine und ihr seht, wie euer gesuchter Informant im Haus gegenüber gerade in die Mangel genommen wird. Stürmt mit dem Fireteam das gegenüberliegende Gebäude ❹ mit Blendgranaten.

Informant Ragbag bricht in Panik aus und flieht. Folgt ihm sofort! Achtet auf eurem Weg auf die Gasse, in der ein Laster parkt. Hier werdet ihr aus einem gegenüberliegenden Gebäude heraus von zwei Scharfschützen unter Feuer genommen (Befehl: Team: Position halten) ❺. Sind die Gegner neutralisiert, sprecht ihr mit Ragbag ❻. Nun ist das Tor neben dem Scharfschützengebäude passierbar. Lauft vorsichtig dieses Gewölbe entlang ❼. Schleicht mit dem Team hinten links die Gasse hinunter. Hier gilt es, einige RAFB-Mitglieder auszuschalten ❽.

Rechts geht es über Kisten in das Gebäude hinein. Klärt es auf und benutzt die Leiter, um in den Garten dahinter zu gelangen. Verhaltet euch leise, auch hier sind mehrere Gegner verstreut ❾. Einige Gassen und dunkle Ecken ❿ weiter gelangt ihr in eine Hütte mit stark beschädigtem Dachboden ❾. Verweilt hier und belauscht das Gespräch der gesuchten Anführerin. Folgt ihr (Karte zur Orientierung



Brasilien – Operation Good Neighbors
Operation 2 – Mission 4



❶ Mit etwas Geduld erledigt ihr alle Wachen aus der Dunkelheit heraus
❶. Am Startpunkt müsst ihr etwa fünf Personen ausschalten.

benutzen) und pirscht leise ❿ durch die Slums mit Holzhütten ❿. Hier sind links möglicherweise Sniper-Schützen postiert. In der Mitte des Hauptgebäudes befindet sich eine Maschinengewehrstellung. Werdet ihr entdeckt, habt ihr kaum eine Chance, die Anführerin zu verhaften. Lasst euch also Zeit ❿.

Sobald ihr in das versteckte Lager eingedrungen seid, untersucht ihr unten den Tisch. Hier staubt ihr eine Karte ab (Bonusziel). Schleicht vorsichtig in den ersten Stock und werft in jeden Raum Blendgranaten hinein. Nur so lässt sich die gegnerische Verteidigung brechen. Im letzten Gang findet ihr die Anführerin in einem der vier Zimmer. Klärt aber unbedingt das gesamte Gebäude auf. Fesselt die Anführerin, lasst sie aber an Ort und Stelle liegen.

Sucht die MG-Stellung am Fenster auf und schickt mit der Sniper-Funktion der Waffe das Bravo-Team hinaus in die Slums (Befehl: Bravo: Tarnen nach – Fadenkreuz). Eine gute Position ist ziemlich weit links hinten ❿. Dort liegt ein Bereich, von dem aus die beiden Bravo-Einheiten Gegner prima unter Feuer nehmen können. Sind die beiden dort angekommen, lasst ihr sie sich dort positionieren. Jetzt erst holt ihr die Anführerin zur MG-Stellung nach. Befiehlt ihr, die Position dort zu halten. Übernehmt das MG und lasst die herumstreifenden RAFB-Mitglieder in euer Feuer laufen. Den Rest übernimmt die Bravo-Einheit von der Flanke aus.

Nachdem fünf bis zehn RAFBs gemeuchelt wurden, stoßt ihr mit der Anführerin im Schlepptau zu Team Bravo vor. Seid aber vorsichtig. Sobald ihr wieder zu viert seid, gilt es, noch das letzte Stück zum Evakuierungspunkt zu nehmen. Am Evakuierungspunkt ❿ warten noch einmal mindestens zwei Gegner auf euch. Achtet auf dunkle Ecken ❿ und auf die Mitte des Platzes ❿.



❶ Wer sein Fireteam an den richtigen Stellen "parkt", hat's leichter ❸.



❶ Vorsicht Falle! Aus dem Haus vor euch wird geschossen ❺.

■ **Bonusziel 1:** Die Karte des Drogenlabors aufspüren. Resultat: In der nächsten Mission sind einige wichtige Punkte auf der TacMap eingezeichnet.

BRASILIEN – OPERATION GOOD NEIGHBORS Operation 2 – Mission 5

In der Zange

Auftrag: "Drogenlabor lokalisieren und zerstören."

Spezifische Einsatzziele

- Funkfrequenzen abfangen. ■ Laborgelände lokalisieren.
- Drogenlabor zerstören. ■ Flugzeug neutralisieren.
- Evakuieren.

Ausrüstung – Gesamtes Team

- M14A1 SD ■ MARK 23SD
- Splitter ■ Splitter
- 2x Munition
- Das restliche Team hat Sprengladungen (Satchel) sowie Rauchgranaten (Roter Rauch) fest vorgegeben im Gepäck.

Alternativ-Ausrüstung

- Keine, die M14A1 SD ist perfekt für die Mission geeignet. Achtet darauf, dass ihr von manchen Gegnern Munition aufnehmen könnt. Waghalsige Spieler probieren die SR-25 SD aus.

Uneffektiv

- Rauch ■ Blitzgranate



Auf in den Dschungel! Vom Startpunkt ① aus rückt ihr sofort zur Hütte vor. Ab hier lasst ihr euer Team frei feuern. Legt euch vor der Hütte auf den Bauch ②. Euer Team sollte schon die ersten Terroristen umgeballert haben. Weiter in die Hütte und die Funkfrequenz am Funkgerät abrufen ③. Schießt noch auf das Funkgerät, um es unbrauchbar zu machen.

Ab diesem Punkt macht ihr möglicherweise Bekanntschaft mit dem Hubschrauber der RAFB. Egal, ob er jetzt schon auftaucht oder ob sein Einsatz erst später erfolgt, sobald er in eurem Radar als roter Punkt markiert wird, lasst ihr euer Team einfach auf dem Boden Stellung nehmen. Die Jungs sind Profis und holen ihn ruck zuck vom Himmel. Der Einsatz des Hubschraubers erfolgt spätestens am Ende der Mission, auf dem letzten Stück Weg zum Flugplatz. Wer den Abschuss schnell hinter sich bringen will erledigt das zu Beginn der Mission.

Weiter auf der rechten Seite zu Punkt ④. Schaut vorsichtig zur Hütte hinauf ⑤. Den MG-Schützen außer Gefecht zu setzen erfordert Geschick im Sniper-Mode. Tipp: Rennt schnell zum Hang hinten bei Punkt ⑥ und von dort aus dringt ihr von hinten in die Hütte ⑤ ein. Keine Sorge, das Hauptquartier meckert zwar kurz, dass ihr euer Einsatzgebiet verlasst, aber einige Sekunden lang könnt ihr das bedenkenlos machen.

Raus aus der Hütte und robben. Denkt die nächste Zeit gar nicht daran aufzustehen. Orientiert euch auf eurem Radar am NavPunkt Charlie und kriecht genau darauf zu. Nachdem ihr rechts an einem auffälligen, zylinderförmigen Hügel vorbeigekrochen seid ⑦ und ⑧, schwenkt ihr um 10 Grad nach links ab. Schleicht weiter.

Ihr seht einen Wachturm. Die Wache dort muss unbedingt neutralisiert werden, sonst hagelt es Granaten. Beobachtet den Turm aufmerksam, es kommt vor, dass eifrige Gegner versuchen, den Turm neu zu besetzen. Ihr könnt diese abschießen, sobald sie die Leiter erklimmen wollen.

Hinter dem Wachturm findet ihr eine weitere Hütte vor. Dahinter geht es rechts einen kleinen unscheinbaren breiten Pfad nach oben. An seinem Ende findet ihr den versteckten Zugang zum Drogenlabor ⑨. Das Bravo-Team "parkt" ihr zu Beginn des Pfads (dort ist ein Fluchtweg der Gegner). Schaut euch genau um, die Fluchttür liegt hinter einem Gebüsch.

Wichtig: Achtet darauf, dass ihr den Eingang des Labors nicht zu lange aus den Augen lasst, während ihr das Bravo-Team an der Fluchttüre positioniert. Es kommt vor, dass ein Arbeiter ins Freie

flüchtet. Kann dieser unbemerkt entkommen, löst das die Flucht des Flugzeugs aus und die Mission ist gescheitert. Marschiert mit Jester die Leiter hinunter und legt euch schon mal eine Splitterhandgranate auf die ⑫-Taste. Unten werdet ihr sofort entdeckt.

Blast ein Magazin den Gang nach hinten und werft ein bis drei Splitterhandgranaten nach links hinten (ansonsten flüchten einige Terroristen). Tipp: Abstand halten! Brecht den verbleibenden Widerstand mit Waffengewalt und untersucht die dunklen Ecken (Bombenbauanleitung finden – Bonusmission).

Schaut euch genau um und sucht den Notausgang, der sich durch einen Schalter öffnen lässt. Erst dann befiehlt ihr Jester, die Sprengladung im Drogenlabor zu platzieren! Sollte einer der Terroristen flüchten oder Alarm schlagen können, startet das Flugzeug, das ihr noch zerstören sollt! Beeilt euch also. Tipp: Einige Gegner hinterlassen Munition, die aufgenommen werden kann. Ihr werdet sie brauchen. Raus aus dem Drogenlabor, die Sprengung erfolgt automatisch.

Weiter zu Punkt ⑩ – erledigt alle Terroristen dort und lauft ein Stück den Weg hinunter ⑪. Von der Klippe aus ⑫ nehmt ihr die Wache auf dem Wachturm gegenüber schnell unter Beschuss. Rennt dann mit dem ganzen Fireteam den Pfad hinunter ⑬. Überquert schnell das Flugfeld und rennt in die Halle hinein. Vorsicht! In der Halle lauern mindestens zwei Terroristen. Lauft ihr ein wenig im Zickzackkurs, müsst ihr euch um andere Gegner auf dem Rollfeld keine Gedanken machen. Eure Kameraden neutralisieren diese professionell. Platziert die Sprengladungen in den Paketen rechts neben dem Flugzeug ⑭ und rennt zurück zu Punkt ⑬.

Schlagt euch durchs Gebüsch am Rand der Rollbahn ⑮. Nehmt von hier aus den Pfad zum Evakuierungspunkt ⑯. Dieser liegt hinter dem Gerüst des Wachturms. Vorsicht, der breitere Abschnitt hier unten wird von Terroristen bewacht.

Marschiert bis zur Brücke und bleibt genau unter der Brücke stehen ⑰. Setzt Rauchgranaten ein, um den Evakuierungshubschrauber herbeizurufen. Sollten sich noch Patronen in euren Magazinen befinden, verfeuert ihr diese in Richtung Schlucht, um ein wenig Zeit zu gewinnen.

■ Bonusziel 1: Karte zur Bombenbauanleitung im Drogenlabor finden. Resultat: In der nächsten Mission benötigt ihr weniger Zeit, die Bomben zu entschärfen.

BRASILILIEN – OPERATION GOOD NEIGHBORS Operation 2 – Mission 6

Hydroelektrisch

Auftrag: "Vereitelt den Versuch von Terroristen-Truppen, den größten Damm der Welt schwer zu beschädigen."

Spezifische Einsatzziele

- Damm infiltrieren.
- Alle Sprengladungen entschärfen.
- Terroristen-Anführer eliminieren.
- Damm sichern.

Ausrüstung – Gesamtes Team

- M14A1 SD
- MARK 23SD
- Blitzgranate
- Blitzgranate
- 2 x Munition

Alternativ-Ausrüstung

- Bravo-Einheit SR-25 SD.
- Rauch

Uneffektiv

- Splitter

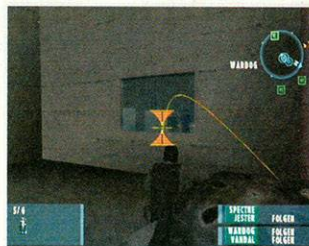
Euer Auftrag lautet, absolut lautlos in die Anlage einzudringen. Nehmt euch etwas Zeit und befiehlt eurem Team, nicht zu feuern. Es laufen drei Terroristen vor der Anlage Streife ① und ②. Studiert ihre Laufwege und merkt sie euch. Schaltet die TacMap zu und studiert den vorgegebenen Schleichweg. Haltet den eingezeichneten Weg genau ein.

Achtet darauf, euer Team mit der richtigen Befehls-Mischung aus "Folgen" und "Auf den Boden" so hinter euch zu halten, dass es nicht ins Blickfeld der Wachen gerät. Tut euch selbst einen Gefallen und robbt die gesamte Strecke entlang. Nachdem ihr am Zaun der Elektro-Station vorbeigekrochen seid ③, orientiert ihr euch neu.

Geht im Schatten des ersten großen Rohrs in Deckung ④ und holt das Team nach. Sobald das Hauptquartier euch anfunkelt, könnt ihr in den Schatten des nächsten Rohrs vorrücken ⑤. Wiederholt das, bis ihr sicher am gegenüberliegenden Zaun angelangt seid ⑥. Untersucht mit der Sniper-Funktion das Gelände und sucht nach den Wachen (das ist wichtig für die Bewertung). Aber erschießt sie nicht!

Die Wachen vor der Anlage sind tabu! Am Zaun angelangt, schaltet ihr in den Sniper-Mode und sucht die Ecken der kleinen Hütte ab. Hier ist eine Kamera, die durch gezielte Schüsse durch den Maschendraht ausgeschaltet werden muss (deaktivierte Kamera sinkt nach unten) ⑦. Wartet bis die Streife am "Chewies-Lieferwagen" ist ⑧ und sich von euch weg bewegt. Rennt rüber zur Eingangstüre, öffnet sie und holt die Kameraden nach ⑨ (Befehl: Team: Versammeln). Türe schließen, sonst zieht es!

Gleich im nächsten Raum (eher eine Halle) befindet sich oben rechts in der Ecke die zweite Kamera, die in gewohnter Weise ausgeschaltet wird ⑩. Geht um die Ecke langsam die Treppen nach



ⓘ **Tipp:** Blendgranaten könnt ihr durch Glasfenster hindurchwerfen.



ⓘ **Vorsicht!** Die gesuchte Anführerin lauert euch auf.

oben. Stürmt und säubert die zwei Büroräume, die hinter der ersten Türe liegen. Lasst euer Team die Position halten und kehrt zur langen gelben Leiter zurück. Klettert alleine auf das Dach des Gebäudes. Dort sind ein Sniper sowie eine weitere Wache im Dachraum. Schickt sie ins digitale Jenseits. Klettert die Leiter wieder hinunter (nicht rutschen) und marschier durch die Büroräume gemeinsam zur Hintertüre hinaus. Schleicht hier die Treppe im Freien hinunter und betretet das kleine Gebäude, an dem ihr vorhin die erste Kamera deaktiviert habt ⑪.

Das Gebäude entpuppt sich als Eingang zum unterirdischen Abschnitt der Anlage. Robbt die Treppe hinunter. Durchquert die Halle und nehmt die nächste Treppe hinunter. Vorsicht Wachen! Ihr könnt jetzt von oben die Haupthalle einsehen. Stürmt diese nicht von hier aus! Benutzt lieber die nächste Treppe und schleicht vorsichtig unten in die Halle.

Bleibt an der Wand und neutralisiert aus sicherer Entfernung die Wachen. Kontrolliert den auffälligen Wagen an einer der runden Turbinen. (Bombe 1 entschärfen). Auf dieser Ebene kontrolliert ihr jetzt die Räume links hinten (Techniker sichern). Wiederholt das auch einen Stock höher (Arbeiter sichern). Ihr könnt übrigens Blendgranaten durch die Scheiben hindurch in die Räume werfen. Jetzt ist der Ankunfts-bereich weitestgehend aufgeklärt. Klappert aber trotzdem noch mal vorsichtig die Haupthalle ab, bevor ihr weitermacht.

Auf der Stirnseite liegen drei Zugänge, die nicht mit Toren verschlossen sind. Geht zuerst in den rechten hinein. Hier ist eine Steuerzentrale, die unter Einsatz von Blendgranaten gestürmt wird (Anführerin erschossen). Kontrolliert noch den Aufenthaltsraum hinten und marschier von hier aus die nächste Treppe nach unten. Schleicht euch im Zick-Zack-Kurs entlang und setzt Blendgranaten ein. In der Mitte der lang gezogenen Halle schaltet ihr die Waffe auf Dauerfeuer um und meuchelt sofort "den Kerl mit dem Zünder". Am Ende der Halle findet ihr rechts einen Raum, in dem ihr die zweite Bombe entschärft.

Zurück in die große Haupthalle. Einen Eingang hinten links müsst ihr noch aufklären. Stürmen, Blendgranaten und Dauerfeuer bricht auch hier jeden Widerstand. Entschärft die dritte Bombe und die Mission ist erfüllt.

Hinweis Techniker/Arbeiter sichern: Achtet darauf, die Zivilisten nicht versehentlich zu erschießen. Es sind zwei Techniker sowie zwei Arbeiter zu sichern. Es kann im Spielverlauf vorkommen, dass ein Techniker im Raum mit Bombe drei (oder davor) festgehalten wird. Das ist abhängig von der Geschwindigkeit und der Aggressivität, mit der ihr eindringt.

■ **Bonusziel 1:** Lautlos und un-gesehen in den Dammbereich eindringen. Resultat: Benotung. Tipp: Vorausgesetzt, die Doppelstreife zu Spielbeginn ist weit genug entfernt, kann die erste Wache am Schlagbaum erschossen werden. Das Spiel lässt die Leiche von selbst verschwinden, ihr braucht hier also keine Spuren zu verwischen.



Brasilien – Operation Good Neighbors
Operation 2 – Mission 6

NORDAFRIKA – OPERATION KEEPING FAITH Operation 3 – Mission 7

Schutzengel

Auftrag: "Findet und evakuiert die Hilfskräfte."

Spezifische Einsatzziele

- Hilfskräfte lokalisieren.
- Hilfskräfte in neutrales Gebiet eskortieren.

Ausrüstung – Nur Spectre

- M14A1 SD
- Zeiger (vorgegeben)
- AT-4 (Raketenwerfer)
- AT-4 Hitze (automatisch)
- 2x Munition

Ausrüstung – Restliches Team

- M14A1 SD
- MARK 23SD
- Blitzgranate
- Rauch
- 2x Munition

Alternativ-Ausrüstung

- Bravo-Einheit SR-25 SD

Hinweis: Ihr benötigt den Raketenwerfer, um das Bonusziel erfolgreich abzuschließen! Waghalsige Spieler verteilen Splittergranaten ans Team. Aber Vorsicht! Die Jungs setzen diese ohne Rücksicht auf eigene Verluste ein.



Nordafrika – Operation Keeping Faith
Operation 3 – Mission 7

Am Startpunkt (Befehl: Team: Frei Feuern) lauft ihr im seichten Wasser entlang **1**. Somit bleibt ihr außerhalb des Sichtfeldes der Wachen. Macht langsam, das Fire-Team erledigt am ersten Haus den/die Gegner von alleine **2**. Nachdem ihr an dem Felsen angelangt seid **3**, nehmt ihr die Wache auf dem Steg ins Fadenkreuz (Befehl: Team: Angriff auf Fadenkreuz) **4**. Lasst euer Team diese Wache erledigen – das ist sicherer.

Dringt unterhalb des Steges weiter vor und nehmt die Treppe **5**. Schleicht hinter die rechte Hütte **6** und belauscht die Aufpasser. Robbt in die Hütte hinein und achtet darauf, dass die Wachen euch durch den offenen Fensterladen sehen könnten. Erledigt die beiden und positioniert das gesamte Team draußen im Hof. Richtet euch so aus, dass das Gebiet hinter der zerbrochenen Mauerspalte abgedeckt wird **7**. Das Rasseln und Beben kündigt schon den Zielpanzer an. Legt euch den Raketenwerfer auf die Schnell taste **12** und stürmt raus auf die Straße **8**! Rennt ein wenig nach vorne, so dass euer Team euch dabei unterstützt, wenn ihr das Fußvolk erschießt. Geht hinter dem Panzer in Stellung und benutzt den Raketenwerfer, um ihn zu vernichten.

Rennt die Straße entlang **9** und klärt das Haus zur Linken auf. Weiter zum nächsten Platz **10**. Links geht es hinten einige Stufen

nach unten **11**. Hier befindet sich der letzte Überlebende, den ihr sicher aus dem ganzen Schlamassel herausholen müsst. Orientiert euch an der TacMap und schleicht die Gassen entlang. Schickt immer wieder das Bravo-Team vor, um die dunklen Ecken aufzuklären. Die Gassen bieten immer wieder Möglichkeiten, in Häuser einzudringen **12**. Aus diesen heraus könnt ihr recht einfache Wachen an den beiden Plätzen **13** und **14** unter Feuer nehmen. Am Ausgang der langen Gasse **15** lasst ihr euren Begleiter mit dem Befehl: Position Halten unmissverständlich in einer sicheren Ecke stehen. Rückt langsam vor. Sorgt dafür, dass euer Team genug Zeit hat, um die verstreuten Gegner unter Feuer zu nehmen. Rennt durch das Gebäude bei **16** hinein. Habt ihr noch Splittergranaten, ist diese Gasse der richtige Ort, um diese loszuwerden. Rückt in den nächsten Raum links vor **17** und holt den Zeiger heraus. Es reicht aus, wenn der Markierungsstrahl das Zielgebäude **18** nur am Rande trifft. Wartet, bis der Kampfhubschrauber im Zielgebäude alles ausgelöscht hat. Holt die Zielperson nach und setzt euch links neben dem zerstörten Gebäude ab **19**. Die beiden letzten Wachen dort dürften kein Problem mehr darstellen.



1 Zerstört den Panzer, nachdem euer Team das Fußvolk erledigt hat. Diese Verstärkung fehlt dem Gegner in der nächsten Mission.



1 Hier die Position, bevor der Panzer von rechts ankommt.



1 Markiert mit dem Zeiger aus den Ruinen heraus das Ziel.

Tip: Lauft mit Spectre über alle gefallenen Feinde, nachdem ihr den Raketenwerfer abgefeuert habt. Hierdurch nimmt er sehr oft M-67 Splittergranaten auf – Ausrüstung, die ihr gebrauchen könnt.

■ **Bonusziel 1:** Panzer mit Raketenwerfer vernichten. Resultat: Weniger Gegner in der nächsten Mission.

NORDAFRIKA – OPERATION KEEPING FAITH Operation 3 – Mission 8

Schützen und Dienen

Auftrag: "Rettet die Blauhelme."

Spezifische Einsatzziele

- CHA-Kräfte retten.
- Feindliche Panzer zerstören.

Ausrüstung – Nur Spectre

- | | |
|------------------------|---------------------------|
| ■ M14A1 SD | ■ AT-4 Hitze (vorgegeben) |
| ■ MARK 23SD | ■ 2 x Munition (!) |
| ■ AT-4 (Raketenwerfer) | |

Ausrüstung – Restliches Team

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| ■ M14A1 SD | ■ MARK 23SD |
| ■ Sackel (vorgegeben) | ■ 2 x Munition (!) |

Alternativ-Ausrüstung

- Bravo-Einheit SR-25 SD

Hinweis: Spendiert dem gesamten Team 2 x Munition!

Am Startpunkt legt ihr euch vorsorglich den Raketenwerfer auf die Schnellaste **L2**. Zwei Gassen führen auf den Marktplatz, den ihr unentdeckt sichern sollt. Schleicht mit dem Team durch die Gasse, die nach rechts führt. Hier stehen zwei arrogante Posten **1**. Wartet, bis sie sich von euch weggedreht haben. Mit Dauerfeuer könnt ihr sie erledigen, schließlich stehen sie hintereinander. Verteilt euer Team getarnt nach und nach auf dem Platz. Mit dem Befehl: Frei Feuern erledigen die Jungs die Gegner lautlos.

Vom Marktplatz aus führen zwei Weg zum nächsten Abschnitt. Benutzt hier die Gasse rechts. Ihr gelangt an einen Bereich mit einer hohen Umzäunung **2**. Kurz darauf sollte schon der erste Panzer daherrollen. Beschießt ihn von der Seite aus, während er fährt **3**. Verpasst ihr die Stelle, muss er erledigt werden, bevor er mehr als dreimal auf das Gebäude auf dem Platz schießen kann **4**. Dann wird eine der CHA-Kräfte getötet.

Sichert den Platz schrittweise und achtet auf die Scharfschützen, die euer Team aus den Fenstern und von Dächern aus gnadenlos unter Feuer nehmen. Stürmt das Gebäude mit dem Blauhelm, lasst diesen aber erst mal an Ort und Stelle stehen **5**.

Lauft vorsichtig zum nächsten Platz hinauf **6** und achtet auf die bereits aufmerksamen Patrouillen. Am Platz selbst verlaufen alle Weg sternförmig zur Mitte. Neutralisiert die Wachen links und lauft wieder zurück **7**. Nehmt den nächsten Weg und säubert die MG-Stellung von hinten **8**. Lauft auch diesen Weg zurück, hier führt eine etwas versteckte Gasse in den Rücken der Flugabwehr **9**. Befehlt eurem Team den Einsatz der Sprengladungen. Ist die Flugabwehr ge-



1 Fangt den Panzer am besten ab, bevor er den Platz erreicht hat. Euer Team sorgt dabei für Feuerschutz.

sprengt, erscheint Luftunterstützung in Form eines Kampfhubschraubers. Dieser knackt den letzten Panzer galant und schnell.

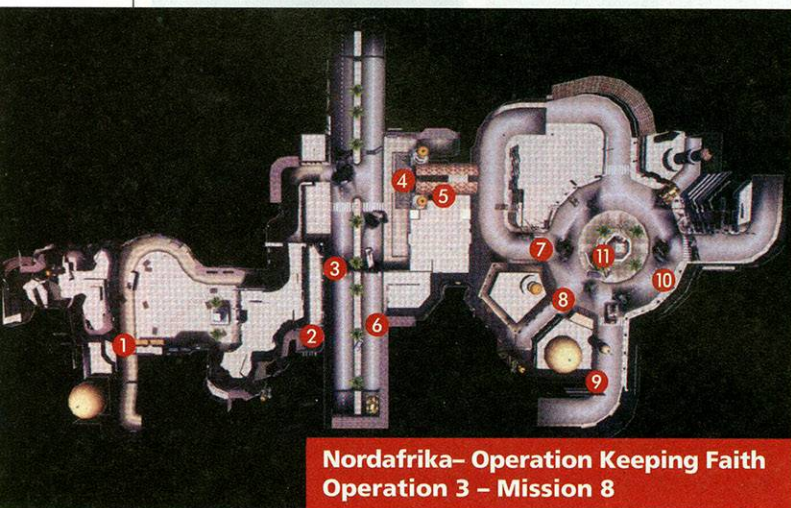
Rennt nun auf den Hauptplatz **10** und dort im Kreis herum. Haltet euch immer nahe an den Wänden der Gebäude. Nach und nach lassen sich so alle feindlichen Einheiten schnell lokalisieren und ausschalten.

Beim Aufspüren der Sniper auf den Dächern hilft euer Rader oben rechts im Bild. Bleibt aber niemals länger als fünf Sekunden mit dem Team stehen. Ansonsten werden die Kollegen in Mitleidschaft gezogen. Erst nachdem das Spiel gemeldet hat, dass alle Scharfschützen erledigt wurden, sprecht ihr den Blauhelm an **11** und gebt ihm über das Befehlsmenü das Abzugskommando.

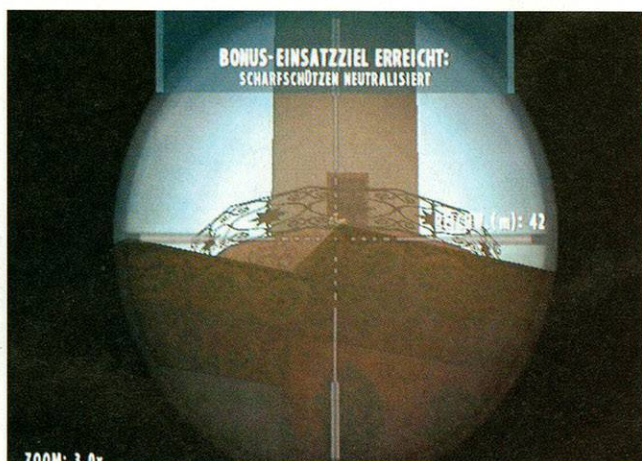
Kehrt zur Fundstelle des ersten Blauhelms zurück. Auch diesem kann nun der Befehl zum Abzug erteilt werden.

Tipp: Zeit lassen. Achtet nur darauf, dass der Panzer am zweiten Platz nicht mehr als dreimal auf das Gebäude schießt **4**. Vorsicht: Die Gegner hier agieren wesentlich aggressiver als jene in den bisherigen Missionen. Auch stecken sie bis zum Ableben mehr Treffer ein.

Bonusziel 1: Alle Scharfschützen am Platz mit dem Verkehrsring neutralisieren (wartet, bis das Spiel das Erreichen des Ziels meldet). Resultat: Weniger Scharfschützen am Ende der nächsten Mission.



Nordafrika – Operation Keeping Faith
Operation 3 – Mission 8



1 Die Scharfschützen entdeckt ihr nur, wenn ihr schnell aus der Schulterperspektive in den Sniper-Mode umschaltet.

NORDAFRIKA – OPERATION KEEPING FAITH

Operation 3 – Mission 9

Gegen den Strom

Auftrag: "Evakuiert die U.S.-Botschaft."

Spezifische Einsatzziele

- U.S.-Botschaft erreichen.
- Botschaft verteidigen.
- Mit Botschaftspersonal evakuieren.

Ausrüstung – Alpha-Einheit **Spectre**

- SR-25 SD
- 9-MM-Pistole
- 2 x Munition
- Roter Rauch (vorgegeben)
- C4 (vorgegeben)

Ausrüstung – Alpha-Einheit **Jester**

- M4A1
- 9-MM-Pistole
- 2 x Munition
- Rauch
- Rauch

Ausrüstung – Bravo-Einheit

- M60E3
- 9-MM-Pistole
- 2 x Munition
- Rauch
- Rauch

Alternativ-Ausrüstung

Waffen, deren Munition mit jenen feindlicher Einheiten kompatibel ist.

Hinweis: Spendiert unbedingt dem gesamten Team 2 x Munition! Und lasst die Finger von den Splitterhandgranaten, die bringen in der Botschaft nur Ärger.



Nordafrika– Operation Keeping Faith
Operation 3 – Mission 9

Vorsicht! Diesen Auftrag heil zu überstehen, erfordert schon etwas Glück und viel Geschick. Die Mission gliedert sich in vier Abschnitte auf. Versucht unbedingt, das gesamte Team ohne Energieverlust bis zum dritten Abschnitt durchzubringen. Haltet euch genau an unsere Taktik und ihr schließt die Mission mit einem A-Rating ab.

Abschnitt 1: In die Botschaft eindringen. Setzt die Befehle Frei Feuern und Folgen von Beginn an ein. Die Munition, die Spectre für die SR-25 SD zur Verfügung steht, könnt ihr großzügig einsetzen (wird in der Botschaft abgelegt). Das SR-25 SD versetzt euch in die Lage, Gegner aus großen Entfernungen zu erschießen. Nutzt diesen Vorteil. Ansonsten fliegen euch schnell mal einige Splittergranaten um die Ohren. Vom Startpunkt ① aus stürmt ihr direkt in Blickrichtung los ② und erledigt den ersten Posten. Überquert den Zebrastrifen und biegt ein Stück nach links in die Gasse dort ein ③.

Achtet darauf, dass von hinten ein bis zwei Gegner attackieren könnten (beim Bus) ④. Lauft an den aufgestapelten Sandsäcken vorbei und postiert euch vor dem dunklen Durchgang, der rechts hinein führt ⑤. Wartet, es sind hier zwei bis drei Wachen zu eliminieren (Gewehr benutzen, snipert durch den Durchgang hindurch).

Stürmt nun den Durchgang und überquert den nächsten Hinterhof ⑥. Marschiert durch den nächsten Torbogen ⑦ und haltet euch links ⑧. Von hier aus seht ihr schon die Außenmauern der amerikanischen Botschaft.

Neutralisiert links und rechts die Angreifer und setzt den Weg rechts fort ⑨. Hier gelangt ihr auf einen Parkplatz ⑩ und ein Stück weiter hinunter in die Tiefgarage. Die zwei Wachen hier unten sind schnell erledigt (snipert mit Spectre aus der Ecke unten an der Abfahrt heraus). Sprengt mit einer Ladung C4 die Sicherheitstüre auf und stürmt sofort links die gesamte Treppe hinauf.

Oben rechts gelangt ihr in einen Umkleideraum. Durchquert diesen und passiert die Türe. Rechts weiter! Vorne links steht eine Frau, die zum Botschaftspersonal gehört, sprecht sie auf keinen Fall jetzt schon an! Lasst sie an Ort und Stelle und lauft rechts herum.

Gegenüber steht ein Mann. Auch diesen lasst ihr erst einmal stehen. Rechts neben ihm findet ihr eine verschlossene Türe – dahinter Räume mit Munitionsnachschub!

Geht dort hinein und über die Treppe hinauf und setzt eine Ladung C4 am Funkgerät ab. Sichert zuvor unbedingt die vertraulichen Dokumente, die neben dem Funkgerät auf dem Tisch liegen. Schnappt euch dann das M60E3 unten. Sorgt dafür, dass eure Kameraden über die Munition laufen, um diese aufzunehmen. Besonders wichtig ist, dass Jester später noch Munition mit sich führt (mit dem M4A1 kann er prima die Heckenschützen erledigen).

Abschnitt 2: Sichert und fesselt jetzt erst einmal den männlichen Botschaftsangestellten. Gebt ihm den Befehl zu folgen und marschier über die Halle die Treppenanlage aufs Dach hinauf. Team Bravo lasst ihr auf der letzten Plattform die Position halten, so dass sie vor der letzten Treppe zum Dach hinauf in Stellung gehen. Führt die Geisel auf dem Dach die kleine Plattform hinauf und befiehlt ihr kurz nach den Stufen, die Position zu halten ⑪. Zusätzlich wird der Befehl Auf dem Boden erteilt.

Holt die weibliche Angestellte nach (jetzt beginnt der Sturm der Rebellen auf die Botschaft). Führt auch sie aufs Dach und "legt" sie neben der anderen Zielperson auf dem Boden ab. (Sichert ihr die Zielpersonen einzeln, blockieren sich die Charaktere im Gebäude ➔

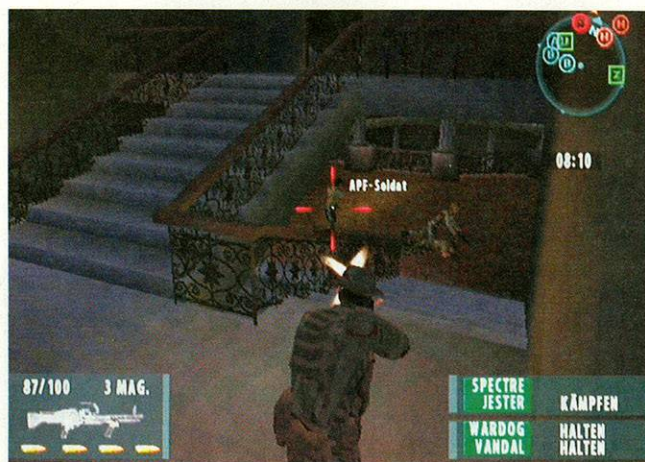


① Snipert gezielt in den Durchgang hinein um zu überraschen.



① Bringt die Angestellten sofort aufs Dach in Sicherheit.

NORDAFRIKA – OPERATION KEEPING FAITH Operation 3 – Mission 9



① Verteidigungsposition im Treppenhaus: Positioniert ihr euer Team richtig, laufen euch fast alle Gegner wie die Lemminge vor den Lauf.

auf den Treppen nicht gegenseitig).

Abschnitt 3: Botschaft verteidigen. Die Botschaftsangestellten liegen schon gesichert auf dem Boden am Abholpunkt und sind später nicht mehr den Heckenschützen auf dem Dach ausgesetzt.

Team Bravo postiert ihr jetzt gezielt auf einer der beiden Seiten, an denen jeweils eine Treppe hinaufführt. Die andere Seite wird von der Alpha-Einheit gedeckt. Mit Spectre stellt ihr euch mit dem Rücken in eine Ecke und justiert das Fadenkreuz genau auf das Gelände der Treppe, die hinauf führt. Hier erscheinen nun immer wieder Rebellen, die die Treppen von unten heraufstürmen. Beobachtet genau, an welcher Stelle sie immer kurz innehalten. Das ist der richtige Augenblick, das M60E3 sprechen zu lassen. Mit Übung könnt ihr in den nächsten Minuten alle Angreifer aus dieser Stellung heraus erledigen. Die weiteren Rebellen rennen in das Sperrfeuer eures Teams.

Wie die Lemminge laufen die Rebellen herauf und ihr erledigt sie mit vier bis fünf Schuss einen nach dem anderen. (Schaut euch genau die beiden Bilder oben an. Hier seht ihr die beiden vorgeschlagenen Verteidigungspositionen).

Abschnitt 4: Kurz vor Ablauf der Verteidigungsphase meldet das Hauptquartier mehrere Wärmequellen in den Gebäuden rund um die Botschaft. Rennt mit Jester auf das Dach und orientiert euch am Radar. Das Bravo-Team bleibt am Treppenabsatz positioniert.

Nehmt mit der M60E3 die Schützen auf den Dächern gegenüber unter Sperrfeuer. Jester wird diese dank der mitgeführten M4A1 sehr häufig treffen. Das Sperrfeuer erfüllt zwei Ziele: Zum einen trifft ihr mit ein wenig Glück immer wieder einen Heckenschützen, zum anderen hindert ihr die Heckenschützen an gezielten Schüssen. Räumt die Sniper weg und lasst sich die



① Verteidigungsposition auf dem Dach: Behaltet den Zugang im Auge, denkt aber auch an die Heckenschützen in den umliegenden Gebäuden.

Bravo-Einheit zusätzlich aufs Dach zurückziehen. Die Bravo-Einheit wird nahe des Dachzugangs postiert um weitere anrückende Rebellen unter Sperrfeuer zu nehmen.

In der Evakuierungsphase werft ihr immer wieder eine Granate mit rotem Rauch auf die obere Plattform (euer Team spricht euch darauf an), damit der Evakuierungshubschrauber das Gebäude aus der Luft lokalisieren kann.

Gleichzeitig müsst ihr darauf achten, dass die Bravo-Einheit nicht zu stark in Bedrängnis kommt.

Aber auch Jester muss beim Abschießen der Heckenschützen unterstützt werden. Zieht euch nach und nach zu den Geiseln auf die Plattform zurück. Die Evakuierung erfolgt automatisch.

Tipp: Ihr könnt eurem Team den Einsatz der mitgeführten Rauchgranaten im Dachbereich befehlen. Eure Gegner werden dann beim Feuern abgelenkt. Gerade gegen Ende der Mission verhindert der normale Rauch, dass die Bravo-Einheit Opfer böswilliger Schurken wird. Setzt die regulären Rauchgranaten großzügig ein. Wichtig: Der rote Rauch, den Spectre mit sich führt, darf erst eingesetzt werden, wenn euer Team das vorschlägt! Werft immer erst dann eine weitere Rote-Rauch-Granate, wenn die vorherige nicht mehr qualmt! Geht euch der rote Rauch zu früh aus, scheitert die Mission. Orientiert euch dazu an der TacMap, Zielpunkt Z.

Munitionsmangel? Habt ihr genügend der "Bösewichter" auf der Treppe abgeschossen, liegen hier einige AK-47 herum. Nehmt eine davon auf und lauft durch die Munitionskisten. Ruckzuck seid ihr mit 150 Schuss Munition zurück im Rennen. Auch die AK-47 eignet sich dazu, die Heckenschützen auf dem Dach unter Sperrfeuer zu nehmen.

Denkt daran, dass es auf dem Dach noch heiß hergeht! Selbst wenn das Team komplett ohne Energieverlust hierher gelangt ist, heißt das noch lange nicht, dass ihr auf der sicheren Seite seid. Werdet gegen Ende der Mission nicht leichtsinnig.

Alternative: Ihr könnt statt auf dem vorletzten Absatz der Treppe zum Dach hinauf auch direkt auf dem Dach in Stellung gehen (12). Die einzelne Zugangstüre ist anfangs sogar leichter zu verteidigen als der Absatz darunter. Aber durch die automatischen Re-Gruppierungen eurer Kameraden werden diese am Ende schnell Opfer der Heckenschützen. Oder sie schießen versehentlich auf sich selbst.

■ **Bonusziel 1:** Dokumente sichern und Funkgerät sprengen. Resultat: Bewertung.



RUSSLAND – OPERATION STORMCLOUD

Operation 4 – Mission 10

Sichere Verwahrung

Auftrag: "Lokalisiert das Fabrikations-Labor und entschärft die Atomwaffen im Inneren des Komplexes."

Spezifische Einsatzziele

- Fabrikationslabor lokalisieren.
- Nuklearwaffen entschärfen.

Ausrüstung – Alpha-Einheit **Spectre**

- M4A1 SD
- Sackel (vorgegeben)
- MARK 23SD
- C4 (Bonusmission!)

Ausrüstung – Alpha-Einheit **Jester**

- SR-25 SD
- Blitzgranate
- MARK 23SD
- Thermo-Zielfernrohr
- 2 x Munition

Ausrüstung – Bravo-Einheit **Polaris**

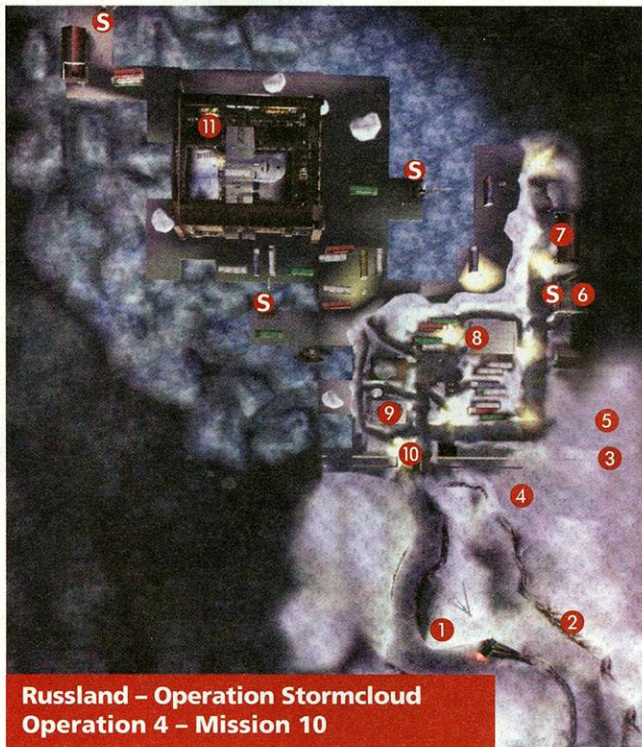
- M41A1 SD
- Blitzgranate
- 9-MM-Pistole
- 2 x Munition
- Rauch

Ausrüstung – Bravo-Einheit **Bludshot**

- M41A1 SD
- Sackel (vorgegeben)
- 9-MM-Pistole
- 2 x Munition

Alternativ-Ausrüstung

- Schallgedämpfte Waffen



Zuerst gilt es, einen Überraschungsangriff auf die drei Personen des LKWs zu führen (1). Rennt ein Stück vor, nehmt die drei aufs Korn und befiehlt dem gesamten Team, einen Angriff auf Fadenkreuz zu führen. Beeilt euch! Feuern die drei zurück, löst das Alarm aus.

Marschiert über die Hügel zur rechten Seite (2), bis ihr den Zaun lokalisiert habt. Ganz rechts ist dieser kaputt (3). Durch diese Stelle schickt ihr das Bravo-Team. Lauft mit dem Alpha-Team langsam zum Haupteingang und legt euch auf dem Hügel davor (mit den Bäumen) auf Lauer (4). Beobachtet die Wachhütte, bis klar ist, dass sich hier nur eine Wache befindet (Einsatzziel – Aufklären).

Rückt durch das Loch im Zaun nach und geht rechts auf den Schneeverwehungen in Stellung (5). Bleibt hier ein bis zwei Minuten lang positioniert. Mehrere Wachen werden somit von eurem Team automatisch ausgeschaltet. Rückt langsam auf der rechten Seite vor. Achtet jedoch genau auf weitere Wachen. Diese bedenken euer Team schnell mit Splitterhandgranaten.

Rechts findet ihr drei Hallen. Kontrolliert die zweite (6). Durch ein halb offen stehendes Tor gelangt ihr hinein. Rennt hinauf in den Bürobereich. Setzt am Wandtresor eine Ladung C4 ein. Räumt den Tresor danach leer (Bonusziel: Flugzeugschema lokalisiert). Untersucht noch den Balkon, auf den ihr vom Büro aus gelangt. Vorsicht, Sniper-Schütze S. Die vier möglichen Sniper-Positionen haben wir auf der Karte als S markiert. Untersucht von hier aus die Umgebung. Achtet vor allem auf dem Ladekran im Hafenbereich. Auch dort könnt ihr einen Sniper erledigen S. Rückt nun weiter vor zur hintersten Halle auf der rechten Seite (7). Dort findet ihr eine Karte der Urananlage auf dem Tisch (Einsatzziel).

Campiert wieder eine Weile im Gelände. So dezimiert ihr weitere gegnerische Einheiten. Klappert unbedingt alle gestapelten Container ab und stürmt danach die Haupthalle in der Mitte (8). Von hier aus gelangt ihr über eine Treppe in einen unterirdischen Bereich. Schleicht hinab. Vorsicht! Ihr werdet aus den dunklen Ecken von Gegnern attackiert. Über den Rundlauf gelangt ihr in zwei Bürozimmer. Untersucht die Tische dort (Einsatzziel: Blaupausen der Bombe lokalisiert). Untersucht noch das "Zelt", das unten aufgebaut ist. Nach einer kurzen Rückmeldung gilt es jetzt, ein wenig Zeit tot-

zuschlagen. Widmet euch einfach dem linken Bereich des Geländes. Halle A (9), neben dem Haupteingang, hält ein Frequenzbuch bereit (Einsatzziel). Im Wachhaus neben dem Tor könnt ihr mit einer Ladung C4 das Kassettendeck auf dem Tisch sprengen (10). Und hinter Halle A muss ein weiterer Sniper-Schütze S vom Kran geschossen werden. Marschiert dann rings um die größte Halle des Geländes herum und räumt die Gegner weg. Innen liegt eine Seekarte auf einem Tisch (11).

Die vorletzte Aufgabe besteht darin, die technische Anlage im aufgebauten "Zelt" (8) mit einer Sprengladung in die Luft zu jagen. Sobald ihr die Genehmigung der russischen Regierung eingeholt habt, erhaltet ihr den entsprechenden Funkspruch. Lasst das Bravo-Team aber außerhalb des Gebäudes die Position halten. Ansonsten blockiert sich das Team versehentlich auf den Fluchttreppen, bevor der Countdown abgelaufen ist. Das letzte Einsatzziel besteht darin, alle weiteren Wachen zu lokalisieren und zu neutralisieren. Begebt euch am Ende dann zum Evakuierungspunkt. ⇨

Informationen:

- Flugzeugschema (6). Liegt im Tresor, ihr braucht dazu C4-Sprengstoff.
- Karte der Urananlage (7)
- Blaupausen der Bombe (8)
- Frequenzbuch (9)
- Seekarte (11)

Tip: Der Hafen ist im Bereich der Docks zugefroren. Ihr könnt völlig gefahrlos übers Eis flitzen.

Versucht, die Gegner immer aus sicherer Entfernung zu erledigen. Wir wiederholen es noch einmal: Eine gegnerische Granate kann das Scheitern der Mission bedeuten!

Denkt daran, immer wieder Nachschub in Form von Munition gefallener Feinde aufzunehmen. Wer will, kann auch die verschiedenen russischen Kaliber durchtesten. Ihre Durchschlagskraft ist nicht zu verachten.

■ **Bonusziel 1:** Flugzeugschema lokalisieren (6).

Resultat: Bewertung.

RUSSLAND – OPERATION STORMCLOUD

Operation 4 – Mission 11

Geführte Tour

Auftrag: " Eskortiert den Spezialisten durch die Silos."
Spezifische Einsatzziele:

Spezifische Einsatzziele

- Flatfoot zu Gebiet 1 eskortieren.
- Flatfoot zu Gebiet 2 eskortieren.
- Flatfoot zu Gebiet 3 eskortieren.
- Mit Flatfoot evakuieren.

Ausrüstung – Alpha-Einheit

- M4A1 SD
- MARK 23SD
- 2 x Munition
- Blitzgranate
- Blitzgranate

Ausrüstung – Bravo-Einheit

- 552 SD
- 2 x Munition
- Blitzgranate
- SP-10
- Blitzgranate

Uneffektiv

- Splitter (zu gefährlich)

Wie ihr bereits aus der Missionsbeschreibung herauslesen könnt, dreht sich alles um Flatfoot. Fällt dieser Spezialist, habt ihr die Mission vergeigt. Behandelt ihn deswegen wie ein rohes Ei. Macht euch die Mühe und holt Flatfoot immer erst nach, nachdem ihr sicher seid, dass ein Abschnitt gesäubert wurde. Ihr könnt ihn über das Befehlsmenü gezielt nachrücken lassen, auch wenn er sich sehr weit entfernt aufhält.

Vom Startpunkt ① aus schleicht ihr durch die Büsche zum Umgebungszaun ②. Ortet von außen ③ den Erdbunkerzugang mit der Kamera ④. Schaltet die Kamera mit einem gezielten Schuss aus. Eine äußerst effektive Taktik, das erste Gebiet zu säubern, ist es, links und rechts vorm Zaun herumzuschleichen ⑤. Euer Team erledigt dabei alle Gegner aus sicherer Entfernung, ohne dass ihr in gefährliche Nahkämpfe verwickelt werdet. Betretet danach die unterirdischen Silos durch den Erdbunkerzugang ⑥.

Schleicht die Stufen hinunter und klärt den Bereich hinter der ersten Stahltür auf. Dasselbe Spiel wiederholt ihr ein Stockwerk tie-



① Flatfoot könnt ihr über weite Strecken hinterher kommandieren.



② Nehmt unbedingt die versteckten Baupläne mit (Bonus).

fer. Untersucht die Säulen rings um den Lastenaufzug in der Mitte und schickt Flatfoot an die erste Plakette, damit er die Werte ablesen kann (Information 1 gesammelt).

Der nächste Tunnel führt das Team in einen Aufenthaltsraum. Hier findet ihr neben aufdringlichen Wachen und verschmutzten Toiletten auch eine auffällige Leiter. Klettert hinauf und sucht oben auf den Kisten die Anleitung zum Bombenbasteln (Bonusziel).

Durch den nächsten Gang gelangt ihr in einen Generatorenraum. Blenden und säubern! Einen Gang weiter geht es in Silo 2. Klärt diesen von unten nach oben auf. Die zweite gesuchte Information findet Flatfoot unten an der Säule (Information 2 gesammelt).

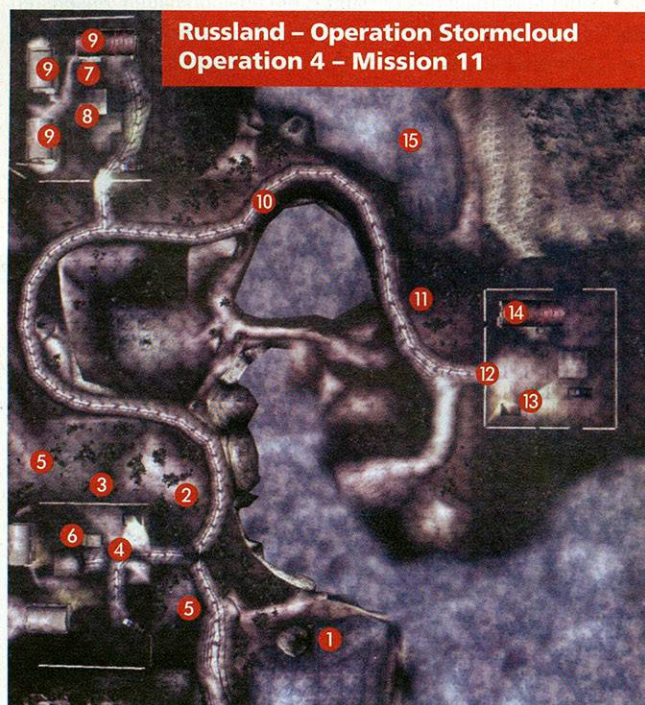
Oben gelangt ihr ins Freie. Hier findet ihr neben einigen Hütten jede Menge Gegner, die schnell neutralisiert werden müssen. Stürmt deswegen sofort nach rechts ins Freie ⑦, ansonsten sterbt ihr noch am Ausgang.

Auch hier befindet sich eine Kamera am Ausgang, die ihr mit einer Kugel ausschaltet ⑧.

Untersucht die Hütten ⑨, auf einem der Tische findet ihr eine Karte, die wertvolle Informationen für den nächsten Einsatz liefert.

Orientiert euch an der TacMap. Ihr braucht noch Information 3. Diese versteckt sich in einer der Hütten, die ihr im folgenden umzäunten Gelände aufspüren müsst. Dieses liegt allerdings etwas entfernt. Vorsicht! Der Pfad dorthin liegt im Dunkeln, somit registriert ihr eure Gegner sehr spät. Rennt hier nicht einfach blind drauflos ⑩.

Nachdem ihr das dritte Gebiet lokalisiert habt, schleicht aus sicherer Entfernung an der Umzäunung außen hin und her ⑪. Fast alle Gegner stürmen zum Haupttor heraus, sobald ihr entdeckt werdet ⑫. Ihr könnt diese von draußen der Reihe nach wie die Lemminge in den Tod laufen lassen. Achtet auf die Kamera, die sich an einer der Hallen befindet ⑬. Hat Flatfoot seine erforderlichen Daten gesammelt ⑭ (Information 3 gesammelt), marschiert ihr zum Evakuierungspunkt ⑮ (TacMap zur Orientierung aufrufen).



Tipps für den Umgang mit dem aufdringlichen Kampfhubschrauber:

Wieder einmal rückt euch bei einer Mission ein Kampfhubschrauber auf die Pelle, sobald Alarm ausgelöst wurde. Und auch diesmal genügt es, das gesamte Team irgendwo im Gebüsch die Position halten zu lassen. Mit dem Frei-feuern-Befehl holen die Jungs den Vogel schon vom Himmel. Wer den Brocken schon recht früh hinter sich lassen will, löst zu Missionsbeginn absichtlich Alarm aus. Sollte der Hubschrauber erst gegen Ende des Einsatzes seinen Angriff fliegen, ist es schwerer, da es dann weniger Deckungsmöglichkeiten gibt. Die effektivste Stelle, um das Team auf den Hubschrauber feuern zu lassen, ist der rechte Waldbereich, rechts vor der Einfahrt am ersten umzäunten Gebiet ②.

■ Bonusziel 1: Baupläne der Bombe finden.

Sie liegen zwischen Silo 1 und Silo 2 auf einer Kiste im Aufenthaltsraum. Klettert einfach die auffällige Leiter hinauf. Resultat: Das Entschärfen der Bomben in der nächsten Mission dauert nicht so lange.

RUSSLAND – OPERATION STORMCLOUD

Operation 4 – Mission 12

Sendung aus der Hölle

Auftrag: "Verhindert, dass das Containerschiff Seattle erreicht."

Spezifische Einsatzziele

- Brücke des Schiffs sichern.
- Sprengladungen entschärfen.
- Dem U-Boot Entwarnung signalisieren.

Ausrüstung – Alpha-Einheit **Spectre**

- M4A1
- MARK 23SD
- Roter Rauch (vorgegeben)
- C4 (vorgegeben)
- 2x Munition

Ausrüstung – Alpha-Einheit **Jester**

- M16A2
- MARK 23SD
- 2 x Munition
- Blitzgranate
- Blitzgranate

Ausrüstung – Bravo-Einheit

- M60E3
- MARK 23SD
- 2 x Munition
- Blitzgranate
- Blitzgranate

Uneffektiv

- Splitter

Jetzt ist Schluss mit Schleichen! Das Schiff kann in Rekordzeit geentert und die Mannschaft ins digitale Jenseits geschickt werden. Wie ihr an der vorgeschlagenen Ausrüstung ablesen könnt, legen wir verstärkt Wert auf durchschlagskräftige Waffen. Entsprechend aggressiv wird gespielt.

Schon am Startpunkt ① erlaubt ihr eurem Team, frei zu feuern. Lauft ein paar Schritte nach vorne und dreht euch um ②. Schaut nach oben. Über das Gelände des oberhalb liegenden Decks könnt ihr das "Krähennest" bzw. den Aussichtsturm ausmachen ③. Dort steht ein Sniper. Dieser kann dank der mitgeführten M4A1 wunderbar von hier unten aus sicherer Entfernung erledigt werden. Tastet euch langsam weiter ④. Die Terroristen auf dem Ladedeck hebt ihr euch für später auf. Denkt daran, dass immer wieder ein Gegner eine der Leitern nach unten rutschen kann, um euch in den Rücken zu fallen. Nehmt das Heck des Schiffes ein und tastet euch langsam die Treppen zur Brücke hinauf ⑤. Mit Blendgranaten ist die Brückenbesatzung leicht zu überwinden. Benutzt das Steuerrad des Ruders, um das Schiff vom bisherigen Kurs abzubringen ⑥.

Nun müsst ihr den Bauch des Schiffs reinigen. Rings um die Laderäume verlaufen Laufstege. Klappert beide Seiten einmal ab, um sicherzugehen, dass euch bei der folgenden Suche kein Gegner in die Quere kommt. Vorsicht: Hier legt sich gerne der eine oder andere Terrorist auf dem Boden in Lauerstellung. Betretet nun einen Laderaum nach dem anderen. Benutzt dazu die Wegpunkte der TacMap. Habt ihr alle Bonusaufgaben der bisherigen Missionen gelöst, sind auf der TacMap bereits drei Punkte eingezeichnet.



Tipp: Orientiert euch an den Wegmarkierungen. Lasst eurem Team immer genug Zeit zum Nachrücken. Dann erledigen eure Kameraden sehr effektiv geortete Gegner. Wer will, kann schon zu Beginn der Mission den Hubschrauber (11) sprengen. Achtet aber darauf, dass ihr von Gegnern unter Feuer genommen werden könnt, die zwischen den Containern lauern.

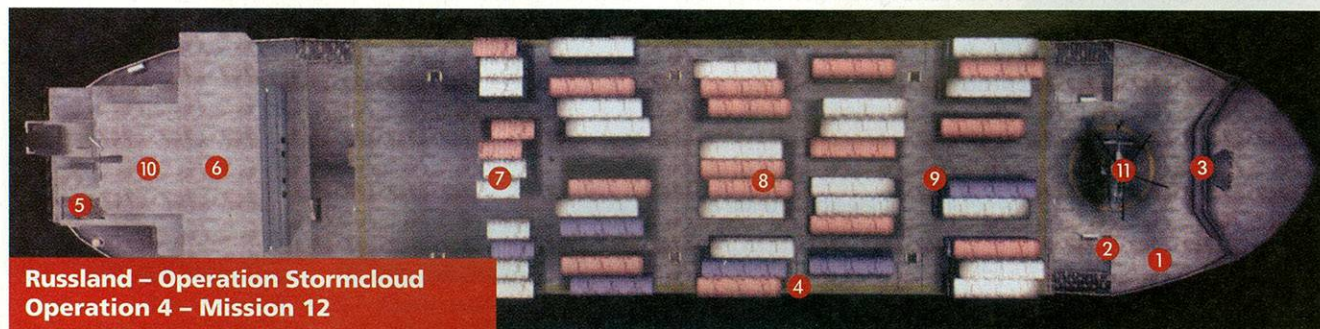
Zusätzlich erhaltet ihr eine Information über eine vierte Sprengladung.

In jedem Laderaum liegen eine Bombe sowie eine Attrappe ⑦, ⑧ und ⑨. Diese Bombenattrappen identifiziert ihr, indem ihr auf die Geschwindigkeit der Entschärfungsanzeige achtet. Habt ihr eine der Attrappen entschärft, sucht ihr einfach im Laderaum weiter die Kisten rings herum ab. Es gibt auch immer eine richtige Bombe zu entschärfen. Die vierte Bombe befindet sich im Aufbau bei den Wegpunkten C und D. Untersucht hier die Hinterzimmer und orientiert euch am charakteristischen "Ticken", das die Bombe von sich gibt ⑩. Zurück zum Startpunkt. Sprengt hier noch den Hubschrauber mit einer Ladung C4 ⑪. Danach klettert ihr ins "Krähennest". Der Zugang liegt hinter dem Hubschrauberlandeplatz. Dort seht ihr auch die gewaltigen Kettenstränge der Ankeranlage. Werft einfach eine Granate mit rotem Rauch auf den Boden des "Krähennests" ③.

➔ GUNTHER HRUBY

■ **Bonusziel 1:** Fluchthubschrauber mit C4 sprengen. Resultat: Valeska Lukanov kann nicht fliehen. Bessere Bewertung.

■ **Bonusziel 2:** Valeska Lukanov gefangen nehmen und nicht erschießen (erkennbar an seiner dicken Pelzmütze). Er befindet sich auf dem Hauptdeck zwischen den Containern. Befiehlt den Einsatz von Blendgranaten. Mit ein wenig Glück ergibt er sich. Resultat: Im Abspann seht ihr, wie er im Gefängnis sitzt.



Russland – Operation Stormcloud
Operation 4 – Mission 12

James Bond 007: Alles oder Nichts

Seine neueste Mission ist selbst für Topagent James Bond eine harte Nuss. Wir stehen euch **mit ultimativen Tipps zu den schwierigsten Stellen zur Seite.**

AGENTEN-POWER PUR – ALLGEMEINE TIPPS

- Nehmt stets Waffen und Munition getöteter Feinde an euch. Obwohl James sich auch mit den Fäusten zu wehren weiß, seht ihr gegen mehrere Gegner unbewaffnet schnell alt aus.
- Um Munition zu sparen, zielt stets auf den Kopf eures Gegners, da Körpertreffer weit weniger effektiv sind.
- Nutzt jede mögliche Deckung. Presst euch an Wände und späht um Ecken, um euch einen Überblick über die Positionen der Feinde zu verschaffen. Erledigt dann einen Bösewicht nach dem anderen. Denkt daran, dass ihr nach dem Anvisieren eines Feindes noch eine

Feinjustierung vornehmen könnt, die das exakte Zielen auf einen bestimmten Punkt ermöglicht.

- Durchsucht jeden Winkel eines Levels. Die Rüstungen, die eure Energie wieder auffüllen, sind häufig gut versteckt. Nehmt eine Rüstung nur dann auf, wenn ihr sie wirklich benötigt. Habt ihr bis dahin nur wenig Energie verloren, setzt euren Weg erst einmal fort und sammelt sie erst nach weiterem Energieverlust auf.
- Die Missionsnamen stammen aus der U.S.-Version des Spiels. Die Missionsziele beziehen sich auf den Schwierigkeitsgrad "Agent".

AGENTEN-POWER PUR – DIE KNIFFLIGSTEN STELLEN



📍 Ground Zero: Den Jet pustet ihr mit dem Raketenwerfer weg.



📍 Train Chase: Diablos Männer ballern vom Zug aus auf James.

Ground Zero

In dieser Einstiegsmission werdet ihr nicht allzu sehr gefordert, sondern zunächst einmal mit den Grundlagen des Spiels vertraut gemacht. Verharrt möglichst lange in eurer Startposition und erledigt die Gegner aus dieser sicheren Deckung heraus.

Nachdem ihr den Raketenwerfer auf dem Balkon gefunden habt, greift ein Hover-Jet an. Weicht seinen Angriffen durch Rollen zur Seite aus und holt ihn mit einigen Raketen vom Himmel. Bevor ihr anschließend zum rettenden Helikopter aufbrecht, solltet ihr vom Balkon aus gleich die beiden nun auftauchenden Panzer zu Altmittel verarbeiten. Die könnten euch sonst Probleme bereiten.

Nehmt euch auf dem Weg zum Helikopter vor dem Geschütz in Acht, das aus dem Boden auftaucht. Schaltet es gegebenenfalls mit dem Raketenwerfer aus.

A Long Way Down

Verweilt auch in dieser Mission möglichst lange am Startpunkt und lasst die anstürmenden Gegner in eurer Feuer laufen.

Nachdem ihr den Sprengsatz in das Lüftungsrohr geworfen habt, springt ihr über die Kante und seilt euch weiter nach unten ab. Denkt daran, dass ihr euch auch während des Abseilens umdrehen könnt, um auf eventuelle Verfolger zu feuern, die euch ansonsten blitzschnell das Lebenslicht auspusten.

Train Chase

In der ersten Fahrmission werdet ihr richtig gefordert: Mit den durchschlagskräftigen Raketen könnt ihr die Jeeps der Verfolger zwar leicht aus dem Weg räumen, aber leider habt ihr nur 30 Raketen an Bord. Teilt den Vorrat gut ein und greift auch auf das Maschinengewehr zurück, für das unbegrenzt Munition vorliegt.

In der zweiten Hälfte der Mission seht ihr den Zug bereits am rechten Bildschirmrand entlangfahren. Fahrt Zickzack, um den Raketen auszuweichen, die er auf euch abfeuert. Seid ihr schließlich hinter ihm, schaltet ihr die Gegner am Ende des Zuges aus und versucht, schnellstmöglich aufzuschließen. Seid ihr zu langsam, stürzt James mit seinem Porsche in die Tiefe und ihr müsst die Mission nochmal ganz von vorne beginnen.

An Old Friend

Habt ihr die sechs Computer zerstört und euch durch den Zug geballert, wartet der erste Endgegner. Obwohl ihr dem Beißer ohne Feuerwaffen gegenüberstehen müsst, ist der Kampf nicht allzu schwer. Geht ihm einfach aus dem Weg und lasst ihn die Metallträger herausreißen. Dadurch legt er gefährliche Stromfelder frei, in die ihr ihn mit einigen gezielten Faustschlägen befördert.

Ist euch der Nahkampf zu gefährlich, könnt ihr einfach abwarten, bis er auf euch zu rennt und im letzten Moment ausweichen. Mit ein wenig Glück setzt sich der anscheinend nicht allzu clevere Bösewicht dann versehentlich ganz ohne euer Zutun selbst unter Strom.

Sand Storm

Euer Helikopter verfügt über Raketen, Leuchtkörper und Luft-Boden-Bomben. Mit Letzteren könnt ihr die Boote zerstören, die vom Fluss aus auf euch feuern. Da die Boote durch die fehlende Zielerfassung der Bomben aber nur schwer zu treffen sind, könnt ihr sie auch einfach ignorieren und schnell an ihnen vorbeifliegen.

Geratet ihr unter heftigen Beschuss, schützt ihr euch mit praktischen Leuchtraketen, die feindliche Raketen von eurem Helikopter ablenken. Achtet auch auf einstürzende Säulen und herabfallende Gesteinsbrocken, die bei einer Kollision viel Energie kosten.



📍 An Old Friend: Sechs dieser Computer müsst ihr zerstören.



📍 An Old Friend: Lasst den Beißer in die Stromfelder hineinlaufen.

Am Ende der Mission verschanzt sich der General mit seinem Helikopter auf einer Landeplattform, die durch ein Kraftfeld vor Angriffen geschützt ist. Zerstört mit gezielten Bombenangriffen schnellstmöglich die drei Schildgeneratoren. Dadurch bricht das Kraftfeld zusammen und ihr könnt nun auch den Helikopter des Generals mit euren Bomben vernichten.

Serena St. Germaine

Nach dem Telefonat mit Serena solltet ihr richtig Gas geben – ihr habt nicht ewig Zeit, sie zu finden. Glücklicherweise zeigt das Spiel sofort an, wenn ihr falsch fahrt, so dass ihr leicht die richtige Route findet. Befolgt den Rat eurer Vorgesetzten und vermeidet Feindkontakt. Die roten Punkte auf der Karte symbolisieren die Jeeps eurer Gegner, so dass ihr mit ein wenig Geschick die Fahrt planen und Auseinandersetzungen vermeiden könnt. Notfalls hilft euch die Tarnvorrichtung eures Wagens, die ihr aber nur kurzzeitig einsetzen könnt.

Um die Straßensperre zu beseitigen, fahrt ihr zum Haus mit den Feuerwerkskörpern, das ihr kurz zuvor in einer Zwischensequenz gesehen habt. Ganz in der Nähe findet ihr einen blauen Lichtkegel, in dem ihr euer Auto parkt. Setzt eines der ferngesteuerten Autos ab und verschafft euch mit dem eingebauten Laser Zugang zum Vorratslager mit den Feuerwerkskörpern. Sprengt dort euer kleines Vehikel in die Luft. Durch das entstehende Spektakel löst sich die Straßensperre auf und ihr könnt euren Weg fortsetzen.

Habt ihr Serena endlich gefunden, geht es durch das Städtchen zurück. Kurz vor dem Ziel versperrt euch eine riesige umgestürzte Steinsäule den Weg. Fahrt links über den Rand der Klippe vorbei. Keine Angst – ihr stürzt nicht in die Tiefe, sondern landet auf einem Felsvorsprung. Gebt nun noch einmal richtig Gas, um den Sprung über einen Abgrund zu schaffen.

Vertigo

In dieser Mission müsst ihr ausgiebig Gebrauch machen von eurem Enterhaken, um euch auf die höheren Ebenen vorzuarbeiten. Gelegentlich springen euch von oben angesellte Gegner entgegen. Seid vorsichtig, um keine bösen Überraschungen zu erleben.

In einem Stockwerk blockieren zwei Lorens den Weg. Das ist allerdings weniger ein Problem als der nette Herr, der euch vom anderen Ende des Ganges aus mit einem Raketenwerfer beschießt. Schiebt die rechte Lore nach vorne und schaltet den Bösewicht aus, sonst setzt er der Mission schnell ein jähes Ende.

Seid ihr ganz oben angekommen, zögert keine Sekunde, die Feinde sofort abzuballern, da sie euch völlig ohne Deckung gegenüberstehen. Schnappt euch die Uplink-Einheit und kehrt um.

Auf dem Rückweg haltet ihr im Raum mit den Großrechnern an und installiert die Uplink-Einheit. Verlasst den Raum und zerstört die große Antenne gegenüber. Mit dem Aufzug drei Stockwerke tiefer gehts schließlich in den nächsten Level.

The Ruined Tower

Spätestens in diesem Level werden weniger geübte Agenten zum ersten Mal richtig auf die Probe gestellt. Hier erwarten euch Unmengen von Gegnern und es gibt keinen Rücksetzpunkt innerhalb



❗ **Death of an Agent:** James stürzt sich in die Tiefe, um Serena zu retten. Steuert stets in ihre Richtung und weicht den Hindernissen aus.

des Levels. Nutzt jede Deckung und schaltet unbedingt die Fieslinge aus, die euch aus der Ferne mit dem Raketenwerfer beschießen. Andernfalls werden euch diese zur Verzweiflung treiben, denn sie können mit einem gezielten Treffer richtig viel Schaden anrichten.

Habt ihr im ersten Abschnitt alle Feinde erledigt, gehts mit dem Enterhaken nach oben. Nach weiteren Feuergefechten findet ihr einen Hebel, mit dem ihr eine Holzkiste nach unten fallen lasst. Springt ihr hinterher, landet ihr in einem engen Gang. Drückt hier den Knopf und die Lore fährt los. Sie durchbricht die Bretter, die den Weg nach draußen versperrt haben. Folgt ihr ans Tageslicht.

Ballert ihr euch die Schienen entlang, findet ihr die Lore schließlich umgekippt vor einem großen Holztor liegend. Praktischerweise ist aus der Lore eine ganze Ladung Dynamit herausgefallen, die ihr mit einigen gezielten Schüssen hochgehen lasst. Dadurch wird ein neuer Pfad frei, der euch in den nächsten Level führt.

Death of an Agent

Nach einem Gespräch mit Agent 003 müsst ihr einen alternativen Fluchtweg finden. Durch ein Loch im Boden gehts in ein kleines unterirdisches Labyrinth, in dem ihr euch einfach an den Gegnern orientiert – solange ihr auf neue Bösewichter stößt, seid ihr auf dem richtigen Pfad. Über eine Treppe gelangt ihr schließlich wieder nach oben.

Der letzte Abschnitt dieser Mission hat es richtig in sich. Nachdem ihr euch todesmutig über die Klippe gestürzt habt, müsst ihr den vielen Hindernissen während eures Falls ausweichen und werdet zusätzlich von Gegnern von den Vorsprüngen aus beschossen. Konzentriert euch hauptsächlich auf Ausweichmanöver und ignoriert im Zweifelsfall die Feinde, die richten keinen nennenswerten Schaden an. Wenn ihr kein Hindernis im Weg habt, steuert stets in Richtung Serena. Schafft ihr es, nahe genug an sie heranzukommen, schaltet das Spiel in eine Zwischensequenz und ihr habt den Level gemeistert.

A Show of Force

Dieser Level ist in zwei verschiedene Abschnitte aufgeteilt. Zunächst steuert Serena den Panzer und ihr bedient nur das Geschütz. Auf dem Marktplatz kommt es zu einem Duell mit einem feindlichen Panzer. Serena umrundet so lange den Brunnen, bis ihr den Panzer in seine Einzelteile zerlegt habt.



❗ **Serena St. Germaine:** Parkt den Jeep in dem blauen Lichtkegel.



❗ **Vertigo:** In diesem Raum müsst ihr die Uplink-Einheit installieren.



Death's Door: Im Glockenturm findet ihr den Skelett-Schlüssel.



Death's Door: Haltet Jean Le Rouge von der armen Mya fern.

Die Brücke, vor der Serena den Panzer stoppt, bringt ihr mit einem gezielten Feuerstoß zum Einsturz. Der Übermacht am Ende des ersten Abschnitts könnt ihr euch ganz einfach entledigen, indem ihr die Tankstelle anvisiert und sie in die Luft jagt.

Im zweiten Abschnitt steht ihr unter Zeitdruck. Rasch müsst ihr mit dem Motorrad den Flieger erreichen. Die Jeeps solltet ihr vorzugsweise mit Raketen unter Beschuss nehmen, für die Biker empfehlen sich Schrotflinte oder Flammenwerfer, wenn sie sich direkt neben euch befinden. Sobald das Flugzeug in Sichtweite ist, solltet ihr ohne Rücksicht auf Verluste Gas geben, sonst schafft ihr es nicht, den Flieger rechtzeitig zu erreichen und stürzt die Klippe hinab.

Mardi Gras Mayhem

Um auch später in der Mission auf den Aston Martin zurückgreifen zu können, bedient ihr euch des folgenden Tricks: Parkt die Nobelkarosse hinter dem Transporter, steigt aus und öffnet dessen Ladeklappe. Steigt nun wieder in den Aston und "parkt" ihn im Transporter. Nun könnt ihr die Mission fortsetzen.

Nachdem ihr das Ortungsgerät angebracht habt, müsst ihr die Limousine stoppen. Öffnet erneut die Ladeklappe und steigt wieder in den Aston. Dank der Karte ortet ihr die Limousine innerhalb des Zeitlimits und bringt sie mit einigen Raketen zum Stehen.

The Kiss Kiss Club

Da ihr über den normalen Eingang nicht reinkommt, müsst ihr euren Enterhaken benutzen und zu dem offenen Fenster hinaufklettern. Habt ihr die Bühne erreicht, startet eine Zwischensequenz, nach der ihr euch hinter der Theke wiederfindet. Bleibt geduckt und begeben euch nach links zu dem Hebel. Betätigt ihn, um die Scheinwerfer auf die Widersacher hinabsausen zu lassen.

Wenn ihr nach der Aufnahme der Sicherheitskarte wieder nach unten fahrt, erscheinen einige sehr nahkampfstarke Gegner ohne Feuerwaffen. Macht kehrt und fahrt wieder nach oben. Von dort aus könnt ihr die Gegner bequem aus der Ferne erledigen.

Death's Door

Im Kampf gegen Endgegner Jean Le Rouge drückt ihr zuerst den Knopf in der Mitte, um die arme Mya vor dem Feuertod zu bewahren. Attackiert Jean dann aus einer sicheren Deckung hinter den Säulen und lasst euch nicht auf ein offenes Feuergefecht ein. Nehmt euch vor seinen explosiven Geschossen in Acht, die sehr viel Schaden anrichten können. Sollte es ihm gelingen, das Förderband wieder zu aktivieren, lauft umgehend hin, drückt erneut den Knopf und sucht gleich wieder Deckung. Glücklicherweise liegen im Raum verteilt einige Rüstungen und Munition, so dass es euch nicht allzu schwer fallen sollte, Jean ins Jenseits zu befördern.

Battle in the Big Easy

Dummerweise habt ihr zu Beginn dieser Mission eine Bombe an Bord, die explodiert, wenn ihr zu langsam werdet. Eine Anzeige über dem Fahrzeug zeigt das Tempo an. Bleibt stets auf dem Gas und lasst die Geschwindigkeit nicht in den roten Bereich fallen. Kürzt gegebenenfalls durch Schaufenster ab, um Kollisionen mit anderen

Fahrzeugen zu vermeiden. Ihr müsst zudem ohne Waffen auskommen, könnt lästige Verfolger aber mit einer Rauchwolke abschütteln, die ihr mit der Feuertaste auslöst.

Um Diavolos Anlage zu zerstören, setzt ihr an der markierten Stelle am Innenhof ein ferngesteuertes Auto ab. Über ein Rohr links von der Haupteinfahrt gelangt ihr ins Innere. Folgt hier dem Pfad und biegt an der Gabelung rechts ab. Zerstört dann das Schaltpult mit dem eingebauten Laser eures kleinen Vehikels.

Faded Splendor

Die beiden Schalter für die elektronisch verschlossene Tür befinden sich im großen Saal links und rechts unter der Treppe. Wenn ihr einen der beiden Schalter drückt, ruft das eine Horde Gegner auf den Plan. Stürmt also nicht gleich wieder in die große Halle hinaus, sondern eröffnet das Feuer durch die kleinen Fenster nahe der Schalter.

The Machinery of Evil

Bösewicht Yayakov könnt ihr direkt nicht verletzen, da er hinter der Glaswand vor euren Kugeln sicher ist. Ihr müsst zuerst die vier Maschinen zerstören, zwei findet ihr hinter elektrischen Türen links vom Startpunkt, die anderen beiden auf der rechten Seite. Eine der Türen ist defekt und lässt sich nicht ganz öffnen. Setzt eine der Q-Spinnen ab und lasst sie direkt vor der Tür detonieren. Dadurch erhaltet ihr Zugang zur vierten Maschine.

The Pontchartrain Bridge

Wenn ihr längere Zeit Vollgas fahrt, wird ein Boost ausgelöst. Ihr erkennt diesen Zustand an einer leicht veränderten Soundkulisse und Kameraperspektive. Auch wenn ihr dadurch sehr schnell zum Tanker des Beißers kommt, solltet ihr diese Methode behutsam einsetzen, sonst sind schmerzhaft Kollisionen mit anderen Verkehrsteilnehmern beinahe unvermeidlich.

Lasst euch vom Tanklastzug des Beißers nicht an den Straßenrand abdrängen, fahrt links und rechts neben ihn und bearbeitet die Reifen mit dem Flammenwerfer. Nach einigen Treffern stürzt der Tanklastzug die Brücke hinab und ihr habt dem Beißer ein weiteres Mal seine Grenzen gezeigt.

A Simple Exchange

In Diavolos Haus dürft ihr weder jemanden töten noch Alarm auslösen. Schleicht euch an die Gegner heran und erledigt sie lautlos von hinten. Werdet ihr entdeckt, greift zur Betäubungspistole und schickt sie ins Reich der Träume.

Bemüht euch, nicht ins Visier der Überwachungskameras zu geraten. Entdeckt euch einer der elektronischen Überwacher, wird Alarm ausgelöst und die Mission ist gelaufen.

Red Line

Lasst euch nicht auf große Rangeleien im Pulk ein, sondern versucht, möglichst früh an die Spitze des Fahrerfelds zu kommen. Werft regelmäßig einen Blick auf die Karte, um frühzeitig mögliche Abkürzungen zu erkennen, die euch wertvolle Sekunden im Kampf um die Führungsposition bringen.



The Machinery of Evil: Sprengt diese Tür mit einer Q-Spinne auf.



Pontchartrain Bridge: Weicht dem Truck per Slide-Manöver aus.

Ambushed

Um der Exekution zu Beginn der Mission zu entgehen, schlagt ihr sofort die beiden Gegner nieder und schnappt euch deren Waffen.

Den versteckten Raum, in dem Serena gefangen gehalten wird, erreicht ihr von der Terrasse im Erdgeschoss aus. Verschiebt dort das Holzregal, um die Mission erfolgreich abzuschließen.

The High Road

Da der Rennwagen nicht mit Waffen bestückt ist, müsst ihr Feindkontakt nach Möglichkeit vermeiden – passiert Panzer und Jeeps also so schnell wie möglich. Die Motorräder lassen sich nur sehr schwer abschütteln, versucht, sie durch geschickte Rammattacken in die Leitplanken zu befördern.

Die Flucht über die Dächer auf dem Q-Bike gehört zu den schwersten Stellen im Spiel. Fahrt ihr zu langsam, schafft ihr die schwierigen Sprünge von Haus zu Haus nicht und stürzt wieder auf die Straße. Habt ihr es bis zum Kanal geschafft, düst ihr diesen herunter und führt unten das Slide-Manöver aus, um unter dem Hindernis hindurchzurutschen. Mit Vollgas bewältigt ihr den anschließenden großen Sprung zur Mine hinüber.

Diavolo's Plan

Um anfangs dem sicheren Tod durch den Bohrer zu entgehen, benutzt ihr den EMP aus eurem Inventar. Der elektromagnetische Impuls legt die Maschine lahm.

Auf dem Förderband müsst ihr auf die Rohre rechts über den roten Handrädern feuern, um den Weg passierbar zu machen. Bleibt dabei ständig in einer Vorwärtsbewegung, um nicht in die Grube mit den Walzen transportiert zu werden.

The Platinum War

Sobald ihr die Bedrohung durch die Bombe unter dem Kreml abgewendet habt, sitzt euch ein knappes Zeitlimit im Nacken. Fahrt so schnell wie möglich durch die Kanalisation zurück zur Weggabelung, biegt hier nach links ab und zerstört die vier Säulen.

Wieder zurück an der Oberfläche, müsst ihr die Panzer vernichten, die den Kreml attackieren. Versucht erst gar nicht, mit Plasmageschütz oder Bordkanone zum Erfolg zu kommen, dazu ist die Zeit zu knapp. Feuerst stattdessen eine Ladung Nanobots auf den Helikopter mit der Diavolo-Statue ab.

Dangerous Descent

Das Abseilen an den Laserstrahlen vorbei ist einfacher als angenommen. Beobachtet die Bewegungen der Laser und springt dann mit möglichst großen Sätzen nach unten. Nachdem ihr den Lift reaktiviert habt, werdet ihr von Katya und einigen netten Herren mit



ⓘ Dangerous Descent: Der Abstieg ist gar nicht so schwierig zu meistern. Lasst euch aber nicht von den Geschützen in der Wand treffen.



ⓘ The Platinum War: Feuerst Nanobots auf die gewaltige Bombe ab.



ⓘ The High Road: Werft die Biker mit Rammattacken vom Sattel.

Raketenwerfern überrascht. Lasst diese links liegen und konzentriert euer Feuer auf die Bremsen des Lifts. Habt ihr alle vier zerstört, setzt sich der Lift in Bewegung und ihr trefft mal wieder auf den Beißer.

Duckt euch hinter eine der Metallkisten, um dem Flammenwerfer des Beißers auszuweichen. Konzentriert er seinen Angriff längere Zeit auf die Kiste, müsst ihr eure Deckung aufgeben, denn die Kiste erhitzt sich und ihr würdet Energie verlieren. Wenn er euch den Rücken zuwendet, greift an. Den explosiven Feuerbällen, die er euch entgegenschleudert, weicht ihr durch Rollen zur Seite aus. Nachdem er seinen Flammenwerfer weggeworfen hat, müsst ihr lediglich zum Cockpit des Flugzeugs hinüberlaufen, um den Beißer zumindest in diesem Spiel endgültig zu besiegen.

Red Underground

In der großen Halle müsst ihr euch bis ans andere Ende des Raums kämpfen. Dort lauft ihr die Rampe ins Untergeschoss hinab. Erstmals trefft ihr in diesem Level auf Gegner, die über eine Tarnvorrichtung verfügen und sich nahezu unsichtbar machen können. Ihr könnt sie auch nicht mit eurer Zielvorrichtung anvisieren. Setzt den EMP ein, um die Tarnvorrichtung zu zerstören und die Gegner erledigen zu können.

Freut euch nicht zu früh, wenn ihr am Ende des Levels am Computer-Terminal den Ausgang geöffnet habt. Dahinter lauern einige Feinde mit Raketenwerfern auf euch – eliminieren!

The Final Card

Erledigt hier erst sämtliche Gegner, damit ihr dann ungestört eines der Geschütze anzapfen könnt. Kümmert euch mit diesem um die auftauchenden feindlichen Truppen und zerstört anschließend die Kuppel, in der sich Diavolo aufhält.

Den Kampf gegen den Jet gewinnt ihr mit Hilfe des Raketenwerfers. In den umherstehenden Kisten, die Diavolo während des Gefechts zerballert, findet ihr Nachschub, falls euch die Raketen ausgehen. Mit Seitwärtsrollen könnt ihr auch in diesem Kampf Energie sparen. Feuerst Diavolo das Maschinengewehr des Jets ab, sucht ihr hinter dem vertikalen Stahlträger in der Mitte des Lifts Deckung.

Everything or Nothing

In dieser Mission wird euch noch einmal alles abverlangt. Während der erste Abschnitt noch relativ leicht zu schaffen ist, wird es in der großen Lagerhalle richtig schwer. Eine offensive Vorgehensweise bringt hier gar nichts, sucht euch also sichere Plätze und wartet dort auf die anstürmenden Gegner. Fies sind auch die Scharfschützen und die Gegner mit den Raketenwerfern, die euch in dieser Mission häufig aus großer Distanz beharken. Schaltet sie so schnell wie möglich aus. Am Ende der Mission werdet ihr wieder auf die bereits bekannten, getarnten Gegner treffen. Wie gehabt müsst ihr diese erst mit dem EMP enttarnen.

Wenn ihr schließlich zum Endgegner durchgedrungen seid, habt ihr das Schwierigste schon hinter euch, denn er ist sehr leicht zu bezwingen. Was genau ihr am Ende des Spiels zu tun habt, sei an dieser Stelle nicht verraten, schließlich soll ja auch noch ein wenig Spannung erhalten bleiben.

➔ **FABIAN KÄUFER**



Medal of Honor: Rising Sun

Die Japaner greifen an! Wir führen euch Schritt für Schritt durchs kriegerische Abenteuer und verraten alle versteckten Extras im Spiel.

ALLGEMEINE TIPPS

Doppelt hält besser!?

Wer die folgende Lösung aufmerksam liest, dem wird schnell klar, dass man das Spiel mehrfach absolvieren muss, um alle Boni zu bekommen.

Wenn ihr Schlüsselgegenstände wie Filmrollen, die Machete etc. gefunden habt, bleiben diese jedoch erhalten. Vorausgesetzt, ihr speichert euren Spielfortschritt. Habt ihr in einem Level bereits eine Filmrolle eingesackt, findet ihr diese beim erneuten Einsatz nicht noch einmal.

Die Steuerung

Egal wie ihr das Pad belegt, wir raten, die Vibrationsfunktion zu deaktivieren, damit habt ihr später einen leichten Vorteil beim Zielen. Die Empfindlichkeit der Analog-Sticks solltet ihr schon zu Beginn des Spiels optimal auf eure Bedürfnisse abstimmen. Auch das Spiegeln der Y-Achse kann dem ein oder anderen später Vorteile bringen.

Waffenkunde

Jede Waffe hat Vorzüge und Nachteile. Ein Gewehr wie die Thompson lädt regelrecht dazu ein, die Gegner mit Dauerfeuer niederzumähen. Das ist jedoch nur manchmal angebracht; schnelle, kurze Feuerstöße und rasches Drücken der **R1**-Taste (Einzelfeuer) sind oft sinnvoller.

Kolbenschläge

Der Kampf mit dem Kolben erfordert ein wenig Übung. Schießt einmal schnell auf Gegner, um diese abzulenken, stürmt zu ihnen hin und setzt mit der **R3**-Taste nach. Ein gezielter Schlag mit dem Kolben ist tödlich.

Begrenzter Munitionsvorrat

An jeder Ecke findet ihr Munitionsnachschub. Allerdings könnt ihr nur eine begrenzte Menge mit euch herumtragen. Wechselt eure Waffen immer wieder durch, um auch alle Munitionsvorräte nutzen zu können.

Tipp: Sobald ihr anlegt, fixiert mit der **LT**-Taste euren Blick. Drückt ihr nun den linken Analog-Stick nach links oder rechts, bewegt sich euer Charakter leicht zur Seite. Also könnt ihr in brenzligen Situationen hinter einer Mauerecke, einem Baum oder einem Felsen in Deckung gehen und euch zum Schießen seitlich aus der Deckung herausbeugen. Zum Nachladen müsst ihr nur den linken Analog-Stick loslassen.



ⓘ Ganz wichtig: Achtet auf die Leuchtsuren der Schüsse.



ⓘ Auf Gegneransammlungen reagiert ihr mit Granaten.



ⓘ Ihr findet immer wieder explosive Fässer. Draufhalten!



ⓘ Seitliches Anschleichen will gelernt sein, bringt aber Vorteile.

Gekonnt nachladen

Gewöhnt euch an, nach jeder brenzligen Situation nachzuladen, dann lauft ihr nicht versehentlich mit einem fast leeren Magazin in eine Falle. Macht euch keine Sorgen um die Anzahl eurer Patronen. Ihr bekommt immer nur so viele Kugeln abgezogen, wie auch in der Waffe fehlen. Ihr verschwendet also keine einzige Patrone. Beim Nachladen solltet ihr unbedingt in Deckung gehen!

Durchschuss!

Wenn Gegenstände wie Bretter oder Stämme in der Flugbahn eurer abgefeuerten Kugel liegen – einfach draufhalten. Das Spiel nimmt es mit solchen Dingen nicht allzu genau.

Missionsziele

Ihr müsst die Aufgaben nicht unbedingt in der Reihenfolge erledigen, in der sie auftreten. Wundert euch nicht, wenn ein Häkchen zunächst frei bleibt, das werdet ihr im Verlauf der Mission schon noch setzen.

Weiterkommen

An vielen Schlüsselstellen müsst ihr bestimmte Aufgaben erledigen, um bis dahin verschlossene oder versteckte Durchgänge zu öffnen. Wo also zunächst kein Durchkommen war, könnt ihr später oft weiterkommen. Habt ihr einen Bereich erfolgreich abgeschlossen, müsst ihr nur die Augen offen halten.

Nachschub

Kisten und andere zerbrechliche Gegenstände bergen oft Nachschub. Um Munition zu sparen, solltet ihr diese mit dem Gewehrkolben zerschlagen, anstatt darauf zu feuern.

Blindschüsse

In manchen Spielsituationen werdet ihr von Gegnern beschossen, ohne dass ihr eine Chance habt, diese zu finden, geschweige denn, sie zu treffen. Hier versagt die Spielroutine und Gegner schießen "durch" Häuser usw. hindurch. Haltet euch deswegen an solchen Punkten nicht allzu lange auf, es droht saftiger Energieverlust. Und versucht erst gar nicht, die schießwütigen Japaner zu finden, das bringt nichts.

Schlüsselcharaktere

Um die im Missionsverlauf auftretenden Schlüsselcharaktere müsst ihr euch nicht kümmern. Diese könnt ihr nicht umlegen und müsst beim Ballern keine Rücksicht auf sie nehmen. Im Gegenteil – oft laufen sie euch "absichtlich" in die Feuerlinie.

AUSRÜSTUNGSBONUS

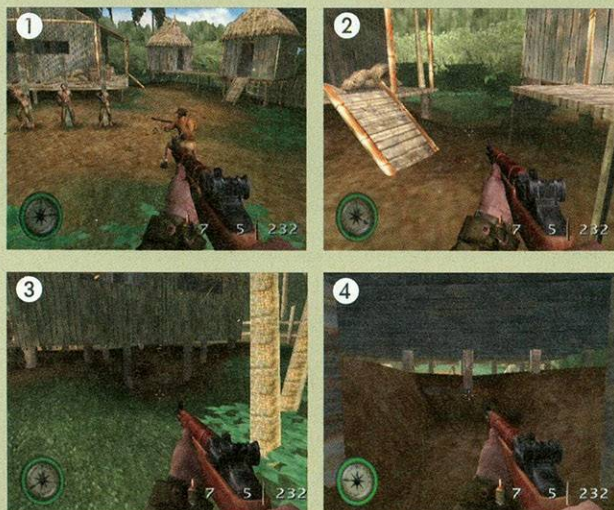
Ihr müsst drei wichtige Ausrüstungsgegenstände finden. Im folgenden Abschnitt erklären wir euch, was es mit Klappspaten, Machete und Dietrich auf sich hat. Wichtig: Ihr könnt die Gegenstände beim ersten Spiel noch nicht einsetzen, da sie erst im Spielverlauf gefunden werden müssen. Den jeweiligen Dietrich erhaltet ihr nur nach bestimmten Spielergebnissen.

KLAPPSPATEN



Den Klappspaten findet ihr erst in der Mission "Auf der Suche nach Yamashitas Gold". Nachdem ihr den Tempel betreten habt, findet ihr im ersten Raum – diesen habt ihr durch ein geschlossenes Tor betreten – einen Buddha. In seiner Hand trägt er eine Lotusblüte ①. Nehmt diese an euch. Am Ende des Tempels gelangt ihr in den Gefängnisbereich, in dem ihr den Piloten befreit. Lauft hier in den letzten Raum und findet einen liegenden Buddha ②. Legt die Lotusblüte in den Kelch vor ihm ③. Jetzt öffnet sich rechts eine Türe, hinter der ihr den Klappspaten findet ④.

MACHETE



Die Machete findet ihr in der Mission "Pistol Petes Ende". Lauft nach der Befreiungsaktion zwischen diese beiden Hütten ①. Haltet euch links, um hierhin zu gelangen ②. Auf der Rückseite entdeckt ihr einen Graben ③. Geht in die Hocke und kriecht nach vorne ④ – schon habt ihr die Machete.

Klappspaten

Erhältlich: Erst im Tempel der Mission "Auf der Suche nach Yamashitas Gold".

Sinn: Schaufeln, schaufeln, schaufeln! Spielt ihr die Missionen noch mal mit dem Spaten, könnt ihr euch im wahrsten Sinne des Wortes versteckte Cheats freischaufeln. Ihr müsst die Missionen nach Erhalt des Spatens erneut meistern, um an die Boni zu gelangen.

Machete

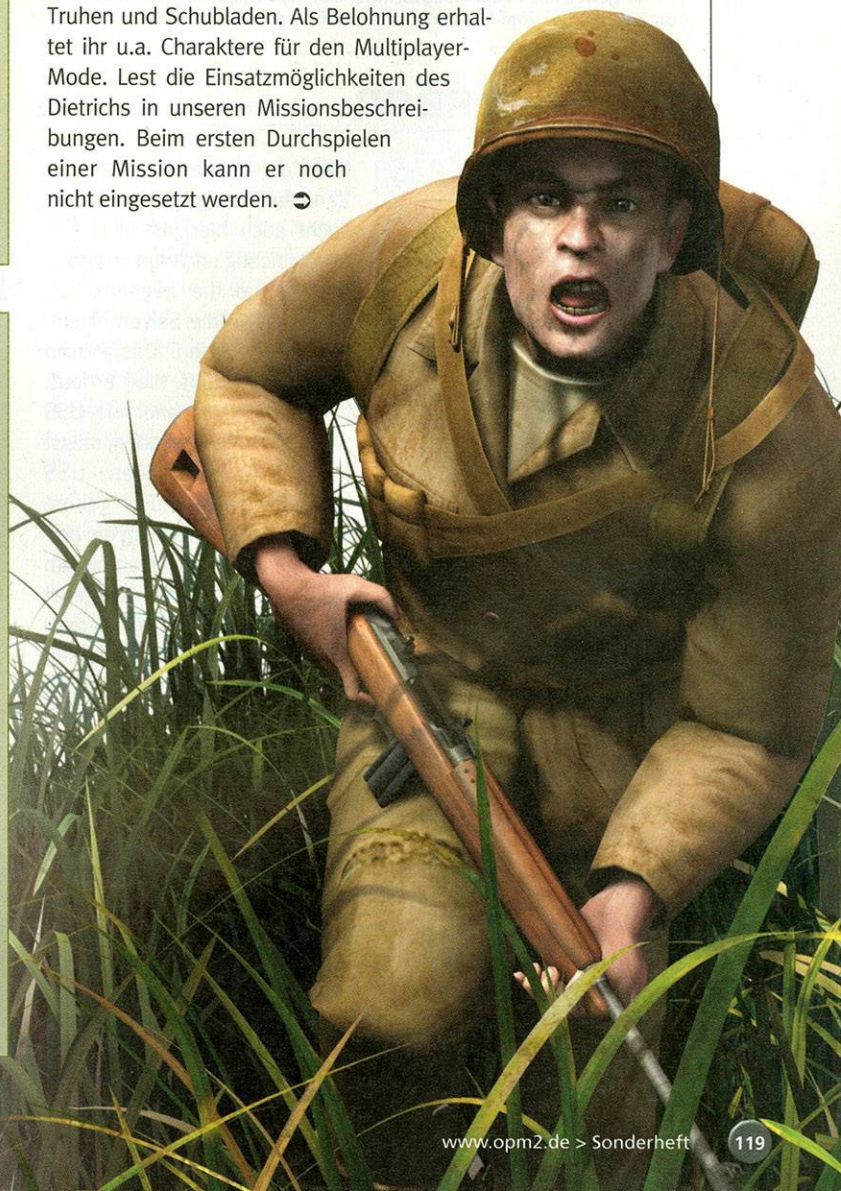
Erhältlich: Während der Mission "Pistol Pete Ende". Sie liegt versteckt unter einer Hütte.

Sinn: Mit der Machete könnt ihr euch in einigen Missionen versteckte Räume freihacken. Einige Missionen müsst ihr nach Erhalt der Machete erneut spielen. In diesen Bereichen findet ihr auch mal eine zusätzliche Waffe. Diese Bonuswaffen sind in unseren Missionsbeschreibungen nicht aufgeführt.

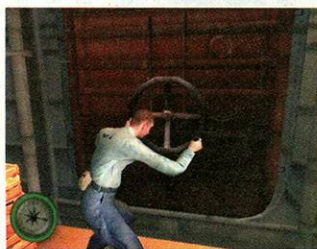
Dietrich

Erhältlich: Am Ende jeder Mission, vorausgesetzt, ihr habt alle Bonusmissionen erfüllt. Manchmal muss man dafür eine Mission mit einem besonders guten Durchschnitt absolvieren und eine goldene Bewertung einsacken. Also bitte perfekt spielen, oft muss die Treffergenauigkeit über 75 Prozent liegen und ihr dürft nur selten getroffen worden sein.

Sinn: Beim erneuten Spielen des zuvor erfolgreich gemeisterten Levels öffnet euch ein Dietrich Truhen und Schubladen. Als Belohnung erhaltet ihr u.a. Charaktere für den Multiplayer-Mode. Lest die Einsatzmöglichkeiten des Dietrichs in unseren Missionsbeschreibungen. Beim ersten Durchspielen einer Mission kann er noch nicht eingesetzt werden. ➞



DAY OF INFAMY



🔧 Helft unbedingt dem Techniker, das Schott zu schließen! Bonus!

Folgt eurem Kameraden durch den Schiffsbauch. Helft auf eurem Weg unbedingt dem Techniker, die Luke zu schließen (läuft auf die Türe zu und hält die Aktionstaste **✕** gedrückt). Nachdem ihr ein wenig später automatisch einen Feuerlöscher erhalten habt, werden die Matrosen im ersten Raum zur Linken

gerettet. Untersucht den Boden hinter ihnen. Hier findet sich eine Filmrolle. Marschier in den Gang zurück und weiter nach links hinein. Automatisch nimmt der Koch dort den Feuerlöscher an sich. Wartet kurz, bis er die Flammen bekämpft hat. Laft nun weiter durch den Mannschaftsraum und benutzt das Funkgerät zum Abspeichern.

Sobald ihr auf dem Deck angelangt seid und das Maschinengewehr erhalten habt, rennt ihr die Stufen nach oben, die geradeaus vor euch liegen, und übernehmt mit der Aktionstaste das grünliche Flakgeschütz. Dauerfeuer frei! Zielt immer sauber ein wenig vor die angreifenden Jagdmaschinen und lasst sie so durch eure Salven hindurchfliegen. Das ist die effektivste Methode, Gegner zu ernten. Alternativ könnt ihr auf die Torpedos im Wasser schießen. Benutzt hierzu die auf dem Deck erhaltene Waffe.



🔫 Hier geht's hoch zum Flakgeschütz. Übernehmt die Feuerspritze und holt die Japaner vom Himmel! Achtet auf eure Leuchtschiffe.

Reguläre Aufträge

- Gelangt nach oben.
- Löscht das Feuer.
- Verteidigt die USS California.

Bonusmissionen

- Helft dem Techniker.
- Rettet den Matrosen.

Filmrollen

- Rettet die Matrosen vor dem Flammentod (untersucht dann den gelöschten Bereich).
- Durchtrennt mit der Machete die Netze unter Deck (kurz nach Missionsstart beim Frisörsalon).

Dietrich

Einsatz im Frisörsalon.

Klappspaten

Einsatz: Gräbt an der Stelle, an der anfangs ein Seemann von einem Rohr erschlagen wird. Das ist, bevor ihr das erste Mal gesprungen seid und euch geduckt habt.

Machete

Einsatz: Netz beim Startpunkt (versteckte Filmrolle).

Bewaffnung

Feuerlöscher, Maschinengewehr, Flakgeschütze.

PEARL HARBOR

Reguläre Aufträge

- Verteidigt die Schlachtschiffe.
- Eskortiert die USS Nevada.

Bonusmissionen

- Schießt 20 Flugzeuge ab.
- Schießt 75 Flugzeuge ab.

Filmrollen

Keine

Dietrich

Kein Einsatz

Klappspaten

Kein Einsatz

Machete

Kein Einsatz

Bewaffnung

Geschütz auf einem Kanonenboot.

Lasst die Doppelrohre auf dem Kanonenboot glühen und versucht auch hier, mit dem Geschütz richtig und effektiv vorzuhalten, um die gegnerischen Flugzeuge in die Salven hineinfliegen zu lassen. Das Prinzip "vorhalten" hilft hier erneut. Nachdem die Japaner die USS Arizona vernichtet haben, müsst ihr der auslaufenden USS Nevada Geleitschutz geben. Kümmert euch mehr um die herankommenden Maschinen als um die weiter entfernten. Übrigens: Wenn ihr mehr als 29 gegnerische Flugzeuge abgeschossen habt, dürft ihr stolz auf euch sein. In der Schlacht um Pearl



🔫 "Vorhalten" – feuert mit eurem Geschütz vor die Flugzeuge und lasst sie in eure Salven hineinfliegen.

Harbor haben die Amerikaner damals nur 29 der rund 350 angreifenden Maschinen getroffen.

DER FALL DER PHILIPPINEN

Laft vom Startpunkt aus über die Brücke, um euren Bruder zu finden. Das benötigte Teil zur Instandsetzung des defekten Panzers befindet sich gleich rechts in der Halle mit den Säulen. Vorsicht! Hier trifft ihr auf japanische Einheiten. Gewöhnt euch an, die Augen offen zu halten. Bringt das Zahnrad zum Panzer und er setzt sich in Gang. Achtet auf die Balkons der Häuser, von dort aus werdet ihr unter Feuer genommen. Benutzt die M1 Garand, um solche Ziele effektiv zu

neutralisieren (**R1**-Taste zum besseren Zielen gedrückt halten!). Folgt dem Panzer und bleibt in Deckung, untersucht aber trotzdem alle Ruinen. Links liegt ein zerbombtes Gebäude, in dem ihr eine Filmrolle findet.

Reguläre Aufträge

- Findet euren Bruder.
- Repariert den Panzer.
- Findet den LKW mit dem Sprengstoff.
- Deaktiviert die Funkstation.
- Gebt dem Sprengkommando das Zeichen.
- Bringt den LKW zur Brücke.

Nach einiger Zeit gerät der Vormarsch eures Tanks ins Stocken, ferngeleitete Jäger setzen euch zu stark zu. Marschier in südöstlicher Richtung, um den gesuchten Funker zu finden. Vorsicht, auf dem Weg trefft ihr auf einen japanischen Panzer, der mit einigen Granaten außer Gefecht gesetzt wird (zielt auf den Turm). Betretet dann das Gebäude links daneben und schaut euch hinter der Treppe um. Der Speicherpunkt dort kommt sicher sehr gelegen. In einer der nächsten Straßen nehmt ihr das MG-Nest hoch und benutzt die Bleispritze, um vorbeifitzende Japaner unter Feuer zu nehmen. Diese positionieren sich gerne im toten Winkel des Maschinengewehrs und feuern auf euch. Wechselt deswegen zwischen dem fest positionierten Maschinengewehr und eurer regulären Bewaffnung hin und her. Einige Straßen weiter gelangt ihr an ein Holztor. Links daneben gehts runter in die Kanalisation. Watet durch die Fäkalienbrühe und gelangt ins Stadion.

Übernehmt das MG-Nest oben auf der Tribüne und räumt ein wenig auf. Neutralisiert dann den Funker, der sich im Holzbau oberhalb der Tribünen befindet und zerschlägt die Kisten im Raum (Bonusmission). Marschier aus dem Stadion, das zuvor verschlossene



🔧 Mit dem Antriebsrad repariert ihr den defekten Panzer.



🔨 Schlagt die Glocken, um das Kommando zu informieren.

Tor ist jetzt offen. Draußen merkt ihr, dass flüchtende Japaner freundlicherweise auch das große Eisentor geöffnet haben. Untersucht hier die Ruinen und zerschlägt alle Kisten, um einen goldenen Buddha aufzuspüren (Bonusmission). Schlagt euch weiter durch und räumt in der Villa (Hotel) auf. Bahnt euch einen Weg aufs Dach und gebt euren Freunden von hier oben mit dem vorgefundenen MG Feuerschutz. Sind Panzer und Gegner ausgeschaltet, könnt ihr die Villa verlassen und den großen Platz, auf den ihr gerade eben geballert habt, betreten. Sucht alle Bereiche rings um die Gebäude ab, hier findet sich die zweite Filmrolle.

Ein Stückchen weiter findet ihr den gesuchten LKW mit dem benötigten Sprengstoff. Lauft in die Kirche hinein und benutzt den Speicherpunkt neben dem Altar. Erklimmt danach die Stufen, um oben im Turm mit Hilfe der Seile die Glocke zu läuten. Springt auf den Laster und ballert während eurer Fahrt zur Brücke auf alles, was sich bewegt.

Bonusmissionen

- Findet Commander Shimas Foto.
- Findet den goldenen Buddha.

Filmrollen

- Zu Spielbeginn, nachdem der Panzer repariert wurde, links in einer Ruine.
- In einer Ecke des Hinterhofs, nachdem ihr den großen Platz mit der Kirche passiert habt, in der Nähe des LKWs mit dem Sprengstoff.

Dietrich

Benutzt ihn in der Villa/Hotel (von dessen Dach aus ihr den Kirchplatz unter Feuer nehmt) im zweiten Stock.

Klappspaten

Einsatz: Im Stadion

Machete

Einsatz: Startpunkt am Ende der Brücke links.

Bewaffnung

Colt M1911, Garand M1, Thompson M1, Granaten

ANGRIFF AUF GUADALCANAL

Ihr seid mit einem Sniper-Gewehr ausgerüstet. Gewöhnt euch an, die Umgebung mit eurem Fernrohr zu kontrollieren. Beachtet bei eurer Anfahrt auf dem Fluss, dass Gegner nicht nur am Ufer, sondern auch im Wasser stehen! Als Faustregel fürs Feuern gilt hier: Aus der Ferne schießen ist effektiver. Ballert ihr aus der Nähe, braucht ihr oft zwei Treffer. Auf euren Sergeant braucht ihr in den folgenden Auseinandersetzungen keine Rücksicht zu nehmen, der bleibt euch erhalten – schließlich muss euch einer ja immer anmaulen können. Ballert also ruhig, auch wenn er mal in der Schusslinie steht.

Die fünf gesuchten Dokumente findet ihr beim Durchstöbern aller Hütten und Gebäude. Wichtig: Die Japaner lauern gerne in getarnten Erdlöchern und brechen erst hervor, wenn ihr sehr nahe



🔫 Nahezu jeder Bunker ist mit einem MG bestückt und muss erst geknackt werden. Nähert euch vorsichtig von den Seiten.

seid. Rennt dann lieber erst mal einige Schritte rückwärts und setzt das Gewehr ein. Den zu zerstörenden Generator (Bonusmission) kann man nicht übersehen. Setzt Granaten ein.

Das Munitionslager selbst zerstört ihr, indem ihr die Flak bei den Hallen übernehmt – das ist erst gegen Ende des Levels möglich. Der dort positionierte Panzer ist sehr widerspenstig, geht ihm lieber aus dem Weg.

Habt ihr nach der Zerstörung des Munitionslagers das Flugfeld erreicht, müsst ihr nur noch das dort aufgestellte MG übernehmen und die anstürmenden Feinde zurückschlagen. ⇨



🔫 Mit der Flak vernichtet ihr das Munitionslager.

Reguläre Aufträge

- Erreicht die Landezone.
- Rückt zum Vorposten vor.
- Zerstört das Munitionslager.
- Sichert das Flugfeld.

Bonusmissionen

- 5 Dokumente sicherstellen.
- Generator deaktivieren.

Filmrollen

- Grabt in den schmalen Bereichen nach dem dritten Speicherpunkt (und nach der dritten MG-Stellung).
- Sucht im Vorposten (Laster/Schaufelbagger) eine Leiter und klettert nach oben.

Dietrich

Benutzt ihn im Gebäude, bevor ihr das Flugfeld erreicht.

Klappspaten

Einsatz: Grabt im versteckten Schützengraben, nachdem ihr den Vorposten verlassen habt. Ihr könnt einen Geheimgang freilegen.

Machete

Einsatz: Im Vorposten mit dem Laster und dem Schaufelbagger untersucht ihr die Laubwände, hinter den markanten Laternen im Dschungel legt ihr Nachschub frei.

Bewaffnung

Colt M1911, Springfield ,03, Granaten



PISTOL PETES ENDE



Übernimmt immer MGs, wenn ihr Gelegenheit dazu habt.



Der Auslöser für das erste Geschütz steht auf den Kisten.



Bunkerstellung vor Geschütz Nummer zwei. Werft Granaten.

Pirscht langsam den Dschungelpfad entlang. Ihr trefft sehr früh auf gegnerische Einheiten. Versucht, hinter und neben den Felsen in Deckung zu gehen und erledigt sie aus dieser sicheren Position heraus. Kurz darauf erobert ihr das MG-Nest und helft Clemens mit einigen Salven. Folgt Clemens zum Lager der Japaner und positioniert euch geschickt. Schießt erst, wenn die Japaner die Auseinandersetzung beginnen. Unter der Hütte hinter den Gefangenen findet ihr die Machete. Sprecht mit den befreiten Gefangenen und nehmt den Hang neben dem Lager ein. Hier gelangt ihr erst weiter, nachdem eine Granate den braunen Bereich der Umzäunung freigebombt hat.

Vom Hügel aus nimmt euch eine Feldhaubitze unter Beschuss. Versucht, diese seitlich zu umgehen und übernimmt sie selbst. Von allen Seiten stürmen jetzt Japaner auf euch ein – mit den Granaten der Haubitze wehrt ihr sie ab. Auch der langsam anrollende Panzer kann mit mehreren Treffern vernichtet werden. Untersucht dessen Wrack und erhaltet eine Filmrolle.

Marschiert den Hang hinunter und gelangt an einen Fluss. Nehmt die beiden MG-Nester aus und haltet die Feinde auf. Dringt weiter in den Dschungel vor und trefft erneut auf Clemens, der sich bei einem Wasserfall verbirgt. Räumt die Umgebung auf und untersucht jeden Winkel, ihr findet hier eine Thompson M1. Folgt Clemens, der euch zu einer Höhle führt, durch die ihr euch vorsichtig zum ersten Hauptziel der Mission durchkämpft. Versucht, vom Gewölbeeingang aus die Wachmannschaft am Geschütz zu erledigen. Werft vorsichtshalber mehrere Granaten in Richtung Geschütz. Euer Kamerad bringt daraufhin eine Sprengladung an, die ihr mit dem Auslöser hochjagt, der auf den Kisten in derselben Höhle steht.

Nun ist die bisher geschlossene Holztüre im Seitenarm der Anlage offen. Erledigt vom Steg aus die Gegner in der Höhle und sammelt alle Extras ein, bevor ihr nach draußen stürmt. Hier versperren Japaner den Weg über die Hängebrücke. Positioniert euch ganz links und nehmt sie nacheinander unter Feuer. Geht auf dem Weg die Holztreppe hinauf vorsichtig vor, da hier oben ein MG-Nest auf euch wartet. Rechts davon ist der Eingang, der sich erst öffnet, wenn die Wachmannschaft neutralisiert wurde. Harrison sprengt dahinter das nächste Geschütz. Der Rest des Weges führt euch zum dritten und letzten Geschütz. Dreht euch in der Höhle, ein Holzsteg führt zu einer Filmrolle. Bevor ihr die Mission abschließt, müsst ihr noch die letzte Hängebrücke sicher überqueren. Benutzt die Aktions-Taste um Harrison zu retten.

Reguläre Aufträge

- Findet die verschollene Patrouille.
- Findet und zerstört die Artilleriestellung "Pistol Pete".
- Schützt die verschollene Patrouille.
- Begleitet Harrison zu Pistol Pete.
- Trefft euch mit Martin Clemens.
- Entkommt über die letzte Brücke.

Bonusmissionen

- Stürmt die Feldhaubitze.
- Schützt Lt. Harrison.

Filmrollen

- Stürmt die Feldhaubitze und wehrt mit ihr den anrückenden japanischen Panzer ab, oder bearbeitet den Bereich um die Feldhaubitze mit Granaten.
- Nachdem das dritte Geschütz gesprengt wurde, untersucht ihr die Rückwand der Höhle. Ein Holzsteg führt nach unten.

Dietrich

Benutzt ihn im Lager an einer Truhe, nachdem ihr die Gefangenen befreit habt.

Clappspaten

Einsatz: Grabt neben dem Speicherpunkt, nachdem ihr den Fluss passiert habt.

Machete

Einsatz: Linker Bereich, bevor ihr die Feldhaubitze stürmt.

Bewaffnung

Colt M1911, Garand M1, Granaten

SHOWDOWN IN SINGAPUR

Ihr startet am Hafen. Bleibt in Deckung und pirscht euch langsam vor. Springt sofort vom Pier hinunter, bevor ihr euch um die Wachen rechts kümmert. Ihr landet auf alten Booten. Von hier aus geht es geradewegs einige Planken hinauf, bis ihr in eine Ecke gelangt. Benutzt die Machete am Netz, das über einen elektrischen Kasten gespannt ist. Das verursacht einen Kurzschluss, der viele Wachen erledigt. Säubert danach den Bereich und läuft aus dem Hafengelände hinüber. In einer Rikscha wartet bereits Tanaka auf euch.

Nach einem "kleinen" Unfall beruhigt Tanaka die Wachen – bleibt solange stehen, ohne euch zu rühren. Lauft dann durch die Gassen und erledigt alle Wachen leise und vorsichtig. Am Haupttor werden die Japaner erledigt und ihr schlägt euch durchs Gebäude neben der Schranke. Benutzt die Kanäle an den Straßenseiten. Sie bieten Deckung und Nachschub.

Durchforstet die alte Lagerhalle und befreit den ersten Kriegsgefangenen im Dachbereich. Sucht danach die Häuser ab. Eines davon birgt einen versteckten Tunnel mit auffälligen gelben Innenwänden. Hier unten findet ihr eine Filmrolle. Danach müsst ihr nur noch Bromley finden, der euch begleitet. Nach dem informativen Gespräch geratet ihr im Kellerbereich in eine Schießerei. Untersucht

dort unten alle dunklen Ecken und vor allem die Tische (Filmrolle). Zurück in der Stadt steht ihr bei einem Überfall die passende Uniform.

Ihr kommt dann über eine desolate Holztreppe auf die Dächer, über die ihr euch zum Hotel durchkämpft. Dort begrüßt man euch dank der passenden Uniform ehrenvoll. Das Treffen, das ihr infiltrieren sollt, findet im ersten Stock auf der linken Seite statt. Lauscht den Ausführungen der Verschwörer. Kurz darauf erscheint der beraubte Oberst in Unterwäsche und die Ereignisse überschlagen sich. Bromley versorgt euch mit einer äußerst effektiven Schnellfeuerwaffe, die

Reguläre Aufträge

- Trefft euch mit Tanaka.
- Geht zum Hotel.
- Überfällt Kändlers Auto.
- Stehlt Kändlers Uniform.
- Infiltriert das Gipfeltreffen.
- Nehmt den Filmstreifen.
- Flieht aus dem Hotel.

Bonusmissionen

- 3 Kriegsgefangene retten.
- 3 zusätzlichen Beweise sicherstellen.

Filmrollen

- In der Stadt in einem Keller eines Restaurants.
- Nachdem ihr euch mit Bromley getroffen habt, gibt es in einem verwüsteten Keller eine Schießerei. Untersucht die dunklen Ecken (Tisch).

ihr auch gleich einsetzt. Bevor ihr den Raum verlasst, sackt ihr die Filmrolle ein, die sich im Vorführgerät befindet.

Kämpft euch nach unten durch in die Küche und von dort aus in den Nebenraum. Die drei zusätzlichen Beweise findet ihr automatisch im Bereich der Küche und kurz darauf auf dem Treppen der Bar. Diese erreicht ihr über die Treppe des Nebenraums (mit dem Speicherpunkt).

Lauft den Gang entlang, der aus der Bar herausführt und untersucht den ersten offenen Raum auf der linken Seite. Danach geht es geradeaus über den Flur hinüber in den nächsten Raum, der den dritten Beweis birgt. Tretet hinaus auf dem Balkon und lasst eure Waffe sprechen.

Dietrich

Nachdem ihr aus dem Hotel fliehen sollt, nach der Küche und nach der Bar. Letzte Türe links hinten im Gang, bevor ihr auf den Balkon gelangt.

Klappspaten

Einsatz: Grabt im westlichen Bereich nach dem ersten Speicherpunkt.

Machete

Startpunkt. Rampe hoch und sofort auf die zertrümmerten Boote hinunterspringen. Nächste Rampe hoch. Hinten in der Ecke wird das Netz zerschnitten.

Bewaffnung

Bewaffnung, Welrod, Colt M1911



🕒 Zerschneidet das Netz mit eurer Machete in dieser Ecke und ihr setzt den ganzen Bereich unter Strom. Das neutralisiert die Wachen.

Ein letzter gewagter Sprung über das Geländer bringt euch zu eurem Fluchtauto, das Tanaka steuert.

AUF DER SUCHE NACH YAMASHITAS GOLD

Dschungeleinsatz! Und endlich steht euch eine gute Auswahl an Waffen zur Verfügung! Denkt daran, dass die Schrotflinte keine Fernwaffe ist, aber eine effektive Streuung besitzt. Ihr erzielt mit einem Schuss ein Resultat, auch wenn der Zielkreis gar nicht richtig auf einen Gegner fixiert ist.

Klappert die Wege am Startpunkt und nördlich davon ab und neutralisiert alle Japaner. Der weitere Weg ist recht linear aufgebaut und mit vielen Deckungsmöglichkeiten leicht zu bewältigen. Sobald ihr an die erste größere Tempelruine gelangt, an der auffällig viele MG-Stellungen aufgebaut sind, heißt es, gezielt die überall verteilten roten Fässer in die Luft zu jagen. Das dezimiert die Feinde und macht nebenbei noch richtig Spaß.

Die MG-Stellung hinter der Mauer umgeht ihr weitläufig und versucht, von hinten heranzuschleichen. Würdet ihr von eurer vorherigen Position aus den jeweiligen MG-Schützen wegballern, würde dieser schnell durch einen weiteren Soldaten ersetzt. Zusätzlich ist es sehr schwer, aus tiefer gelegener Position richtig zu treffen. Schleicht also um die Stellung. Habt ihr die Stellung auseinander gelegt, schaut ihr euch um. Hier wartet eine Filmrolle. Zerschlagt alle Kisten, auch die länglichen, und ihr habt die Funkgeräte der Japaner zerstört (Bonusmission). In diesem Abschnitt rücken aus dem

Dschungel immer wieder Gegner nach und ersetzen bereits erschossene MG-Schützen.

Auf dem weiteren Weg findet ihr einen Speicherpunkt und kurz darauf die brennende Absturzstelle der Flying Tiger. Ein paar Meter weiter ruft schon Tanaka. Rechts von der Absturzstelle wird der Spaten eingesetzt (klappt erst bei wiederholtem Spielen). Setzt nun euren Weg zum Haupttempel durch den Urwald fort.

Den Vorplatz des Tempels einzunehmen, ist nicht einfach. Versucht erst gar nicht durch die Mitte euer Glück. Jagt lieber erst einige Granaten in die Soldatengruppierungen und lauft dann entweder ganz rechts oder links, bis nach hinten in eine Ecke des Hofes (nicht die Treppen hinauf). So umgeht ihr die Bestreichungsregionen der MG-Stellungen auf den Wachtürmen. Die Schützen werden so recht einfach von hinten ausgeschal-

Reguläre Aufträge

- Findet die Absturzstelle der Flying Tiger.
- Findet Tanaka.
- Verlasst den Tempel, bevor das vierte Geschütz explodiert.
- Findet Yamashitas Gold.
- Rettet den Piloten.

Bonusmissionen

- Zerstört die Funkgeräte der Japaner.
- Zerstört den Sake-Vorrat (fünf Fässer).
- Klappspaten finden (wird nicht angezeigt!).

Filmrollen

- Untersucht die erste größere Tempelruine auf eurem Weg. An dieser sind auffällig viele Japaner stationiert.
- Zerstört die fünf Sake-Fässer im Haupttempel

Dietrich

Küche/Gefängnis

Klappspaten

Sobald die Absturzstelle der Flying Tiger gefunden wurde, müsst ihr rechts davon graben.

Machete

Einsatz: Startpunkt, erste Abzweigung nach links gehen und die linke Buschreihe bearbeiten.

Bewaffnung

Schrotflinte
Springfield ,03
Sten MKII
Granaten



🕒 Hinter der MG-Stellung: Links hinten ist eine Filmrolle. Rechts an der Wand die zu zerstörenden Funkgeräte.



🕒 Jagt die Sake-Fässer im Tempel in die Luft – Bonus.



tet. Tanaka sollte mittlerweile am Treppenaufgang für reichlich Unruhe gesorgt haben. Steigt die Stufen hinauf und werft Granaten in den Eingang, bevor ihr oben seid. So knackt ihr die MG-Stellung, die sich dort befindet. Dringt jetzt in den Tempel ein.

Im Bereich mit dem Balkon und der riesigen Buddha-Statue findet ihr links hinten in den Kisten eine weitere Waffe (Bazooka). Rechts geht es weiter, dort findet ihr auch das erste Sake-Fass (Fass 1) – zerstört es. Bahnt euch im Zickzack euren Weg durch die Gänge.

Ihr kommt immer wieder an geschlossene Holztore, die ihr mit der Aktions-Taste öffnet. Dass hinter jedem Tor eine ganze Horde frischer Feinde lauert, dürfte klar sein. Deswegen: Tor öffnen, erst mal sicherheitshalber ein paar Granaten reinwerfen (oder die Bazooka benutzen). Nach dem ersten Tor findet ihr rechts hinten einen Gang mit Nachschub und einem Speicherpunkt. Untersucht hier auch den Buddha (nehmt die Lotusblüte aus seiner Hand – Bonusmission/Klappspaten) und sucht hinten in einer Ecke des Raumes das nächste Fass (Fass 2). Orientiert euch in die Richtung, in die der Buddha schaut.

Weiter gehts. Säubert den Trainingshof von arroganten, Schwert schwingenden Offizieren und springt durch den Bereich mit den Säulen hindurch. Ein Stück weiter wird links das Tor geöffnet und der Vorratsraum kaputt geschlagen (Fass 3). Lauft weiter und überrascht nach dem nächsten Holztor die essenden Soldaten mit einigen Granaten (Fass 4). Hinter dem Raum gelangt ihr an eine Gabelung. Lauft zuerst nach rechts (!) in die Küche! Dort ist ein Sake-Fass (Fass 5) sowie eine Filmrolle, die es einzusacken gilt. Danach erst benutzt ihr den linken Gang und untersucht den Raum (Yamashitas Gold aufgefunden). Durch die verursachte Explosion wird ein Loch in den Boden gesprengt und ihr fallt nach unten (deswegen sollte zuerst die Küche besucht werden).

Unten neutralisiert ihr die Japaner und lauft in den Gang zum Gefängnisblock. Säubert den ersten Raum links und befreit im nächsten Zimmer rechts den Piloten.

DIE BRÜCKE AM KWAI

Dreht euch am Startpunkt um 180 Grad und benutzt die Machete. Ihr schneidet euch so einen versteckten Weg frei. Folgt diesem und ihr gelangt an einen kleinen Bach. Neutralisiert die Japaner und schaut euch etwas weiter vorne um. An einem Baum nahe der Schlucht findet ihr eine Liane. Mit dieser könnt ihr euch im Tarzanstil über den Abgrund schwingen. Drüben angekommen, brecht ihr automatisch durch Buschwerk hindurch und landet in einer kleinen Höhle. Hier findet sich neben einer Filmrolle eine weitere Waffe: Die LMG T11. Verlasst die Höhle durch den anderen Ausgang und springt hinunter. Schaut ihr jetzt nach links, seht ihr eine morsche Hängebrücke. Über diese Brücke gelangt ihr normalerweise, wenn ihr vom Startpunkt aus losmarschiert und die Machete noch nicht besitzt. Ab hier beschreiben wir den Lösungsweg ohne Machete! Und keine Sorge wegen der LMG Typ 11, ihr findet auf dem weiteren Weg Stellen, an denen diese Waffe aufgenommen werden kann.

Folgt hier dem einzig möglichen Weg auf den Gleisen. Haltet euch jedoch immer nahe an den Felswänden, die euch etwas Schutz bieten. Von oben werdet ihr von Scharfschützen und Mörserfeuer unter Beschuss genommen. Weiter vorne lauert auf dem Wasserturm ein Japaner, der erst attackiert, nachdem ihr den Turm passiert habt. Rechts neben dem Turm gelangt ihr über einen steilen Weg auf das Plateau. Räumt diesen Bereich von Gegnern (MG-Stellung hinten nutzen) und stoßt einen Felsen vom Rand hinunter, der einen gegnerischen Panzerwagen aus dem Weg räumt. Vorsicht, kehrt ihr zurück, tauchen neue gegnerische Einheiten auf und greifen an. Auf dem weiteren Weg über die Gleise gelangt ihr an eine lang gezogene Kurve. Hier kommt ein weiterer Panzerwagen auf den



❶ Hinter geschlossenen Türen erwarten euch Feindesscharen.



❷ Am Ende des Levels wird noch ein gegnerisches Lager zerstört.

Tipp: Rennt ihr in der Schmelze vor dem Gefängnisstrakt sehr schnell über den Steg, erwischt ihr die aufgeschreckten Wachtuppen noch im Gefängnisgang und könnt diese wunderbar in euer Feuer laufen lassen.

Geht ihr nun an das Ende des Abschnitts, findet ihr einen Raum mit einem liegenden Buddha. In die Mitte zwischen die Kerzen legt ihr die Lotusblüte hinein und es folgt eure Erleuchtung. Rechts wird der verschlossene Abschnitt geöffnet und ihr findet endlich den Klappspaten.

Marschiert jetzt den kompletten Weg zur Schmelze zurück. Hier ist ein Tor geöffnet worden, durch das ihr in den unteren Bereich des Tempelgangs gelangt (habt ihr vorher vom Balkon aus gesehen, an der Stelle, an der die Bazooka gefunden wurde). Vorsicht, bereits aufgeklärte Passagen sind wieder mit frischen gegnerischen Einheiten bestückt. Rennt hier nicht versehentlich in die Falle. Durchquert diesen und schlagt euch durch die Gänge. Am Ende findet ihr eine Halle vor. Erledigt alle Wachen und übernimmt eines der Maschinengewehre. Nehmt das Lager vor euch unter Feuer (schießt vor allem auf die Fässer). Nach einiger Zeit wird der Level automatisch beendet und ihr findet euch draußen wieder. Hier werdet ihr von einem Hubschrauber aufgenommen.



❸ Nach dem Treffen mit den Chindits findet ihr links im Lager einen Behälter für den Dietrich.

Schienen auf euch zu. Lauft einfach zurück, denn seine Zerstörung übernehmen die Chindits, auf die ihr jetzt trefft.

Kurz darauf findet ihr eine Weggabelung. Links runter! Hier gilt es, ein Lager auszurauchern. In einer der Hütten findet sich ein Schrein, der mit dem Dietrich geöffnet werden kann. Weiterhin gelangt ihr an eine Barriere. Bis hierhin heißt es schleichen, schleichen und nochmals schleichen. Behelft euch mit eurem Granatenvorrat. Werft diese hinter die Felswälle an den Seiten. Hier sind explosive Fässer, die durch Granatenexplosionen gesprengt



➞ Rechts vom Elefanten findet ihr einen versteckten Bereich.



➞ Während des Ritts wird alles unter Feuer genommen.



➞ Lasst euch auf dem Weg durch den verunglückten Zug Zeit.

werden und beim Ausräuchern der Japaner helfen. Snipert schon an der Barriere zehn Gegner ins digitale Jenseits. Rechts öffnet sich dann der Zugang zu einem Lager. Grabt mit dem Klappspaten in dem auffälligen Haufen den ihr dort findet und verlasst das Lager. Setzt euren Weg links von der Barriere fort.

Marschier den Weg hinunter und achtet auf die hinterhältigen Japaner, die in den Bäumen sitzen und aus Erdlöchern auftauchen. Benutzt den Speicherpunkt und setzt euren Weg zur Hängebrücke fort. Bevor ihr diese Brücke überquert, geht ihr rechts davon in Deckung und sucht mit dem Sniper-Zoom alles ab. Hier sind einige Scharfschützen unten am Dock positioniert. Ballert auf sie und auch auf die aufgestellten Fässer. Lauft dann auf die Hängebrücke und erledigt von dort aus den Rest. Habt ihr alle Fässer getroffen, wird das Dock zerstört (Bonusmission).

Marschier weiter und übernehmt die kleine MG-Stellung. Nach gründlicher Gegnerdezimierung findet ihr hinter den Kisten einen Elefanten. Neben ihm könnt ihr mit der Machete einen versteckten Bereich öffnen, der Nachschub birgt. Benutzt dann den Elefantenexpress und verteidigt euch mit der Kanone, die auf dem Rücken des Dickhäuters angebracht ist. Nach einem kurzen Ritt trifft ihr automatisch Bromley. Folgt ihm und nehmt die Schützen auf den Wachtürmen unter Beschuss. Überquert danach die Gleise und lauft hinten am Felsen entlang. Springt in den Kran und lasst die schweren Eisenträger auf die Gleise fallen. Gerade rechtzeitig! Schon kommt ein Zug, der durch die blockierenden Eisenträger entgleist. So sieht Sabotage aus! Raus aus dem Kran und runter zwischen die entgleis-

ten Waggons! Ihr müsst euch durch die Waggons kämpfen und nacheinander an den auffällig in Schwarz gehaltenen Treibstoffwaggons die roten Drehventile betätigen. Diese befinden sich immer in der Mitte des jeweiligen Waggons. Macht hier langsam, denn an jeder Ecke nutzen die Feinde die Deckung, um euch das Leben schwer zu machen.

Habt ihr alle drei Ventile geöffnet, gelangt ihr in einen Personenwaggon, in dem Bromley auf euch wartet. Draußen werden noch ein paar Japaner erledigt und schon habt ihr die Brücke erfolgreich sabotiert.

Folgt Bromley, der euch über die Dächer der Waggons leitet. Auf dieser Strecke findet ihr übrigens eine weitere Filmrolle. Springt dann todesverachtend aus dem Waggon, in dem Bromley auf euch wartet – hinunter in den Fluss.

Reguläre Aufträge

- Findet die Chindits.
- Findet Bromley.
- Sabotiert die Brücke am Kwai.
- Bringt den Kran in eure Gewalt.
- Öffnet die 3 Benzintanks.
- Runter von der Brücke!

Bonusmissionen

- Schaltet zehn Gegner an der Barriere aus.
- Zerstört das Dock

Filmrollen

- Startpunkt. Machete benutzen und im versteckten Bereich mit der Liane in die Höhle schwingen.
- Nachdem die Brücke sabotiert wurde, folgt ihr Bromley. Auf einem Waggondach liegt die zweite Filmrolle.

Dietrich

Nachdem ihr die Chindits angeht, marschier ihr an der folgenden Weggabelung links ins Lager. In einer Hütte befindet sich ein entsprechender Schrein.

Klappspaten

Nachdem zehn Gegner an der Barriere erledigt wurden, könnt ihr rechts durch den Bambuszaun in ein Lager laufen. Im Lager grabt ihr im auffälligen braunen Haufen.

Machete

Startpunkt, 180 Grad umdrehen. Auch später neben dem Elefanten.

Bewaffnung

Schrotflinte, Springfield ,03, LMG Typ 11, Granaten

SABOTAGE AUF HOHER SEE



➞ Mit dem Klappspaten klappert ihr die Spinde ab – Cheat-Code.



➞ So sehen die zu zerstörenden Treibstoffventile aus.

Einsatz Kameraden! Grundsätzlich schaut ihr unter Deck in jeden Raum. Das bringt zusätzliche Ausrüstung und vor allem wichtige Punkte aufs Konto der Ehre.

Vom Startpunkt aus die Treppe runter. Links, Gang nach vorne und in den Raum zur Linken (Ventil-Schalter 1). Lauft weiter durch den Gang. Nach einigen Abzweigungen findet ihr den nächsten Schalter automatisch im Gang (achtet einfach auf die eingblendete Anzeige im Screen) (Ventilschalter 2).

Lauft weiter durch den Gang. Erste Türe rechts nehmen und Japaner dezimieren. Schnappt euch hinten die T99.

Weiter durch den Gang. Nach einiger Zeit gelangt ihr an eine Abzweigung. Rechts geht es in die Küche und links gelangt ihr in zwei

Räume. Der nächste Schalter befindet sich dort in dem Raum mit den Piloten (Ventilschalter 3). Zurück in den Gang und in den nächsten Raum hinein. Hier findet sich eine Filmrolle. Klappert auch an der Wand mit der X-Taste die Spindtüren ab. Dort fördert der Spaten einen weiteren Cheat-Code zu Tage. Nächster Raum: Zwei Piloten werden neutralisiert und der nächste Schalter kann ausgelöst werden (Ventilschalter 4). Marschier durch die gegenüberliegende Türe hinaus und von diesem Gang aus in den nächsten Raum, wo euch endlich ein Speicherpunkt erwartet. Nehmt danach draußen die Treppe nach unten.

Foppt die beiden Wachen dort und rennt zurück. Wartet, bis sie nachladen, ihr könnt sie von eurer höher gelegenen Position aus leichter erwischen. Benutzt dann die nächste Treppe.

Ihr kommt in den Treibstofflagerraum unten im Bauch des Flugzeugträgers. Laft links bis zu den Kisten und benutzt den Steg über den Tanks. Marschier von hier aus nach vorne und geht links. Jetzt folgt eine etwas unklare Stelle, aber dafür habt ihr ja diese Lösung: In der Mitte zwischen den Tanks befinden sich links und rechts Kästen. Wenn ihr dort hinlauft, erfolgt die Meldung, dass ihr die Ventile mit der Aktions-Taste zerstören sollt. Situationsbedingt klickt man jetzt wie ein Verrückter an den Kästen herum, ohne dass etwas passiert. Gemeint sind aber die vier roten Aufsätze, die sich an den Rohren ringsherum befinden. Zerstört werden diese nur, wenn ➞



👉 Ballert auf die Treibstofffässer neben den Flugzeugen. Alternativ bringt ihr sie mit Treffern im Motorbereich zur Explosion.

ihr sehr nahe dran steht. Macht die vier Teile also kaputt und entledigt euch erst mal der ganzen aufdringlichen Matrosen.

Links und rechts führt jeweils ein T-förmiger Gang zu vier Kontrollräumen. In jedem Raum findet ihr neben dem Eingang einen Schalter – öffnen (Ventilschalter 5, 6, 7, 8)! Zusätzlich befindet sich in jedem dieser vier Räume ein Kasten am Boden, der auf beiden Seiten von einer roten Verkleidung abgedeckt ist – das sind die gesuchten Treibstoff-Kontrollsysteme – alle vier zerstören!

Marschiert wieder in die Mitte der Halle mit den vier Kästen und Bromley taucht auf. Nachdem er Sprengladungen angebracht hat, rennt ihr ihm hinterher und erledigt alle Wachen. Benutzt den Ausgang und ihr gelangt in eine Kammer mit dem gesuchten Gold. Kämpft gegen die Wachen, während sich der Raum mit Gas füllt und ihr automatisch ohnmächtig werdet.

Erwachen mit Schrecken: Unfreundlich und arrogant wie ein nackter Pudel weckt euch Commander Shima. Während dieser prahlt, dass sich die Balken biegen, taucht versteckt Tanaka auf (ihr könnt euch hier mit Hilfe der Analog-Sticks umschauchen).

Schnell zerschneidet er eure Fesseln. Allerdings bezahlt Tanaka seine miese Tat sehr teuer.

Folgt Bromley und schnappt die Waffe. Speichert und lauft nach draußen. Kämpft euch den Weg frei und vernichtet im ersten Flugzeughangar alles. Die Treibstofffässer eignen sich hervorragend, um die Flugzeuge zu sprengen. Gegnerischen Wachmannschaften begegnet ihr am besten, indem ihr euch stets mit dem Rücken zu einer Wand bewegt.

Ist im ersten Hanger alles klar, geht es hinaus und die Reling entlang. Hier gelangt ihr in den nächsten Hangar. Versucht erst mal, von draußen aus alle potenziellen Ziele zu neutralisieren, bevor ihr hineinrennt. Auch hier folgt ihr dem Schema der totalen Vernichtung. Benutzt die Machete am großen Sicherungsnetz und lauft geduckt nach hinten.

Ist der zweite Hangar frei, müsst ihr in den Kontrollraum. Schaut euch in der Halle um. Sehr versteckt an der Seite findet ihr einen Zugang. Dort warten zwei Offiziere auf euch. Schnappt die



👉 Hier gehts im zweiten Hangar weiter. Oben ist der Schalter.



👉 Wer will, kann sich an den Fliegern noch austoben.



👉 Die Machete zerschneidet das Netz im zweiten Hangar.

Befehlsmappe (Befehl 1) vom Tisch und benutzt den roten Schalter, der den Durchgang zum nächsten Hangar öffnet. Hier folgt eine kurze aber dramatische Zwischensequenz, und ihr müsst euch der Wachen entledigen. Die Flugzeuge fangen recht schnell Feuer, wenn ihr mit dem Gewehr auf die Motoren schießt. Benutzt danach die Treppe und ihr gelangt auf eine weitere Reling. Hier müsst ihr schnell handeln, um zum Geschütz zu gelangen, das etwas Deckung bietet. Neutralisiert einen Gegner nach dem anderen aus der Hocke heraus.

Wieder gehts ins Schiffsinne. Säubert die Nasszelle und seht zu, dass ihr die Treppe hinauf gelangt. Hier ist ein Schrank für euren Dietrich. Zusätzlich findet ihr eine weitere Befehlsmappe auf dem Arbeitstisch (Befehle 2). Säubert die Gänge und marschiert aufs nächste Deck. Speicherpunkt benutzen und Gegner neutralisieren.

Weiter vorne gelangt ihr in einen Raum mit einem Funkgerät. Setzt hier einen falschen Funkspruch ab (Bonusmission). Vorne befindet sich ein weiterer Arbeitstisch. Hier erhaltet ihr die dritte Befehlsmappe (Befehle 3) und schwupps – gleich daneben fällt euch die zweite Filmrolle entgegen.

Verlasst den Raum und marschiert einmal draußen um den Turm herum. Nehmt die Treppe und neutralisiert die beiden Japaner auf der Brücke. Hinten gehts raus und von dort aus gelangt ihr runter aufs Flugdeck.

Bromley schreit sich bereits die Seele aus dem Leib, dass ihr ins bereit stehende Flugzeug steigen sollt. Allerdings waren die Japaner gemein und wir rächen uns, indem wir erst noch die gesamte verbliebene Munition an den auf Deck geparkten Kampfflugzeugen vergeuden. Alle Flugzeuge, bis auf euer Fluchtgefährt, können noch in die Luft gesprengt werden. Steigt dann ins Fluchtflugzeug und Bromley beweist, dass er kein guter Pilot ist. Während er mehrfach versucht, die Maschine in die Luft zu bekommen, kümmert ihr euch mit Hilfe des Maschinengewehrs um japanische Maschinen, die nacheinander vom Himmel geholt werden.



👉 ...und tschüss! Flugzeugträger kaputt – Spiel aus.

Reguläre Aufträge

- 8 Ventile öffnen (Ventil-Schalter).
- Zerstört die Treibstoff-Kontrollsysteme (4).
- Zerstört die Treibstoffventile (4).
- Findet das Gold.
- Versenkt den Flugzeugträger.

Bonusmissionen

- Befehle finden (3).
- Setzt ein falsches Funksignal ab.

Filmrollen

- Nach Raum mit Schalter 3. Besprechungsraum der Piloten.
- Arbeitstisch mit Befehlsmappe 3.

Dietrich

Arbeitsraum, in welchen ihr Befehlsmappe 2 findet.

Klappspaten

Nach Raum mit Schalter 3, Fundort erste Filmrolle. Spinde abklappern.

Machete

Zerschneidet das Netz im zweiten Flugzeughangar. Lauft geduckt hinein.

Bewaffnung

Sten MKII, T 99

Flugzeugträger kaputt – Spiel gemeistert – lehnt euch zurück und genießt den Abspann. Herzlichen Glückwunsch! Wir lesen uns beim nächsten "MoH" wieder!

➔ GUNTHER HRUBY

Findet Nemo

Bestell-Nr. 300 158
SMS-Code: SHOP NEMO
39,95 € (USK 0)

James Bond: Alles oder Nichts

Bestell-Nr. 300 165
SMS-Code: SHOP ALLES
56,95 € (US\$ 16)

RTL Skispringen 2004
Bestell-Nr. 300 145
SMS-Code: SHOP RTLSKI
39,95 € (USK 0)

GTA Vice City (dt.)
Platinum
Bestell-Nr. 300 179
SMS-Code: SHOP VICEP
29,50 € (USK 16)

SOCOM: U.S. Navy Seals (o. Headset)
Platinum (Erhältlich ab 26.02.2004)
Bestell-Nr. 300 163
SMS-Code: SHOP SOCOM
29,50 € (USK 16)

Splinter Cell
Platinum
Bestell-Nr. 300 162
SMS-Code: SHOP SPLINTER
29,50 € (USK 16)

XIII

Bestell-Nr. 300 138
SMS-Code: SHOP XIII
59,95 € (US\$ 15)



**Airstyle
Funk Controller**
Bestell-Nr. 300 129
SMS-Code: SHOP AIRSTYLE
49,95 €

**12er Pack
DVD-Leerhüllen**
Bestell-Nr. 300 035
SMS-Code: SHOP DVDCASE
5,95 €

Lightgun Gunstation
white dot
Bestell-Nr. 300 057
SMS-Code: SHOP LGUN
34,95 €

**Eye Toy: play
PS2-Bundle & Kamera**
Bestell-Nr. 300 155
SMS-Code: SHOP PS2EYETOY
199,- € (USK 0)

Vorname, Name	
Straße/Nr.	
PLZ, Ort	
E-Mail-Adresse	
Telefon	Geburtsdatum
Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzl. Vertreters)	

Seit 1.7.2002 muß bei Bezahlung per Kreditkarte neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist z.B. auf der Karte, Briefzettel zu finden) angegeben werden.

www.ultimategaming.de

Need for Speed: Underground

Probleme mit dem Verkehr oder mit hartnäckigen Rivalen? Kein Erfolg bei den Drift- und Drag-Rennen? Vielleicht helfen euch unsere Raser-Tipps weiter.

ALLGEMEINE TIPPS FÜR ANFÄNGER UND FORTGESCHRITTENE

Dem Verkehr ausweichen

Habt ihr Probleme, "normalen" Autofahrern auszuweichen, dann verinnerlicht folgende Ratschläge: In der Regel tritt Verkehr nur in bestimmten Abschnitten einer Strecke auf. Andere Abschnitte hingegen sind frei von lästigen Autos (beispielsweise der japanische Park, der betonierte Abflusskanal oder der Schrottplatz). Auf diesen Teilstücken könnt ihr getrost Vollgas geben und euch ausschließlich auf den Straßenverlauf konzentrieren. Auf dicht befahrenen Straßen hingegen solltet ihr Vorsicht walten lassen.

Die zweite Methode, Unfälle zu vermeiden, ist Folgende: Benutzt jenen Teil der Fahrbahn, auf dem euch ganz sicher kein Auto entgegenkommt. Gemeint sind damit die gelb schraffierten Seiten- oder Mittelstreifen einer Straße, aber auch Bürgersteige, sofern sie nicht mit Müllsäcken, Tonnen und Straßenlaternen zugestrichelt sind. Vor allem bei unübersichtlichen Streckenabschnitten ist es ratsam, auf der "sicheren Seite" zu fahren.

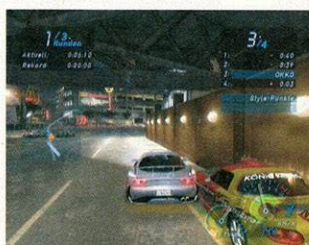
Nutzt den Windschatten

Wie bei den meisten vernünftigen Rennspielen wurde auch in "Need for Speed: Underground" der Effekt des Windschattens berücksichtigt. Wenn ihr einem Gegner direkt hinterherfahrt und genau auf seiner Linie bleibt, werdet ihr nach wenigen Augenblicken in seinen Windschatten gesogen. Das bedeutet, dass ihr hinter ihm einem viel geringeren Luftwiderstand ausgesetzt seid und schnell an Geschwindigkeit hinzugewinnt. Ganz nebenbei bekommt ihr dafür auch noch Style-Punkte. Seid ihr nahe genug am Vordermann dran, zieht ihr raus und überholt ihn.

Doch auch eure Gegner machen von dieser Taktik Gebrauch. Seht ihr im Rückspiegel den Verfolger langsam näher kommen, fahrt ihr am besten leichte Schlangenlinien, um ihm den Windschatten zu verweigern. Fies – aber effektiv!



☛ Auf Spuren ohne zivilen Verkehr baut ihr weniger Unfälle.



☛ Will euch ein Kontrahent überholen, drückt ihr ihn an die Wand.



☛ Rammt euren Gegner in der Luft und werft ihn aus der Bahn.

Drängeln, rempeln, stoßen

Zart besaitete Sonntagsfahrer haben bei "Need for Speed: Underground" nichts zu suchen. Um einen Gegner außer Gefecht zu setzen oder ihn hinter euch zu lassen, muss jedes Mittel recht sein. Wenn ein Rivale die Lücke zwischen euch und der seitlichen Fahrbahnbegrenzung zum Überholen nutzen will, lasst ihn zunächst an euch 'rankommen, bis er mit euch auf einer Höhe ist. Dann zieht ihr stark zur Seite und drückt ihn an die Wand. Aufgrund der Reibung wird er viel Geschwindigkeit verlieren und zurückbleiben, während ihr davondüst.

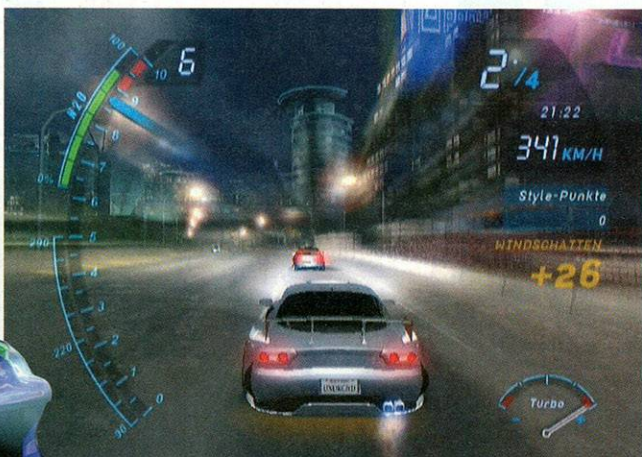
Noch effektiver sind Rempelen von hinten: Fahrt ihr ganz dicht auf euren Vordermann auf und touchiert ihn an einer Ecke seines Hecks, wird er mit großer Wahrscheinlichkeit hinten ausbrechen und sich drehen. Vor allem bei Sprüngen ist ein Schubser von hinten wirkungsvoll. Euer Gegner wird unverschämtes Glück brauchen, wenn er nach einem Rempeler in der Luft sicher auf allen Vieren landen möchte. Am besten saugt ihr euch vor der Rampe im Windschatten an euren Vordermann heran und bleibt nur wenige Meter hinter ihm. Kurz vor dem Sprung gebt ihr Vollgas und zündet zusätzlich noch die Lachgaseinspritzung, um ihn in der Luft zu berühren.

Tipps für die Drag-Rennen

Beim Start eines Drag-Rennens ist der Umgang mit dem analogen Gasknopf oder -pedal (je nachdem, ob ihr ein Lenkrad benutzt) entscheidend. Während der Countdown zählt, solltet ihr mit gefühl-



☛ Im Windschatten gewinnt ihr schnell an Geschwindigkeit.



☛ Zündet während eines Drag-Rennens euren Nitro-Boost erst in den höheren Gängen. Dann ist er am effektivsten.



vollem Gasgeben den Zeiger des Drehzahlmessers in dem Bereich halten, in dem das grüne Licht leuchtet. Dieser Bereich liegt bei jedem Auto anders. Startet ihr mit dieser perfekten Drehzahl, lasst ihr eure Gegner schon zu Rennbeginn hinter euch.

Doch der erste Gang ist schnell ausgereizt, vor allem bei PS-starken Wagen. Bereitet euch deswegen schon kurz nach dem Start darauf vor, in den zweiten Gang zu schalten.

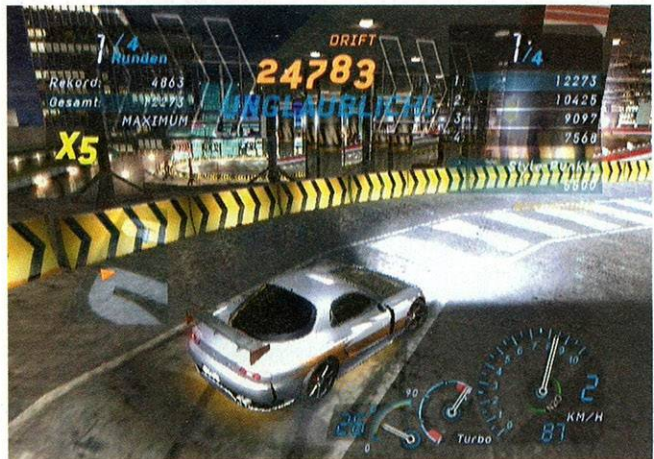
Euren NOS-Nitro-Boost setzt ihr am besten im vierten und im fünften Gang ein, da er bei diesen hohen Übersetzungen am meisten Wirkung zeigt. Kurz vor dem Ziel könnt ihr auch im sechsten Gang euren Boost einsetzen, jedoch müsst ihr dabei auf die Drehzahlen achten. Schneller als ihr denkt, fliegt euch der Motor um die Ohren, und das bedeutet das vorzeitige Aus.

Tipp: Fahrt im Windschatten. Sobald euch ein Gegner überholt hat, wechselt ihr sofort auf seine Spur und hängt euch ganz dicht an ihn ran. Nur durch den verminderten Luftwiderstand habt ihr dann noch eine Chance, das Rennen für euch zu entscheiden.

Tipps für die Drift-Rennen

Beim Driften werden der Winkel und die Geschwindigkeit eures Wagens bewertet. Deswegen solltet ihr mit etwas Schwung in die Kurve fahren. Wenn ihr kriecht, erscheint die Meldung "Zu langsam" und euer Multiplikator wird herabgesetzt.

Um an satte Zusatzpunkte zu kommen, solltet ihr versuchen, euren Drift in die gestrichelten Bonuszonen an den Fahrbahnrandern zu ziehen. Passt aber auf die Mauer auf. Eine Berührung, und der Bonus ist futsch. Die effektivste Methode, Punkte zu scheffeln, sind



ⓘ Verbindet eure Drifts durch schnelle Rechts-Links-Manöver zu Kombos. Auf diese Weise erreicht ihr gigantische Punktzahlen.

jedoch Drift-Kombinationen. Nach einer Rechtskurve beispielsweise lenkt ihr sofort nach links, um das Heck des Wagen hinten herumrutschen zu lassen. So bleibt ihr permanent im Drift-Zustand und die Punkte klettern in ungeahnte Höhen. Diese Kombos sind jedoch nur schwer auszuführen, vor allem mit allrad- oder frontgetriebenen Autos. Unsere Erfahrung hat gezeigt, dass sich der Mitsubishi Eclipse und der Mazda RX-7 sehr gut für Drift-Rennen eignen.

Wenn ihr mit einem etwas griffigeren Auto driften wollt, wählt im Optionsmenü den Punkt "Wagen" und deaktiviert hier die Traktionskontrolle. So kommen die Boliden schneller ins Schleudern.

STYLE POINTS

Style Points gibts für spektakuläre Fahrweise und optische Fahrzeugmodifikationen. Spoiler, Motorhauben, Lacke und Vinyls verbessern euren Ruf und damit auch den Faktor, mit dem eure Style Points nach einem Rennen multipliziert werden.

Der folgenden Liste entnehmt ihr, wofür ihr wie viele Style Points bekommt und wie die einzelnen Boni heißen.



ⓘ Powerslides geben zwar Punkte, sind aber schwer kontrollierbar.



ⓘ Das Zünden des Boosts während des Countdowns gibt 150P.

Name	Punkte	Bekommt man, wenn man...
Knapp vorbei	+100	...knapp an einem normalen Auto vorbeifährt.
Abkürzung	+100	...eine Abkürzung zum ersten Mal nimmt.
Bester Start	+100	...schneller als alle anderen startet.
Führungsrunde	+100	...am Ende einer Runde das Feld anführt.
Sauberer Abschnitt	+50	...einen Streckenabschnitt ohne Unfall absolviert.
Saubere Runde	+200	...eine ganze Runde ohne Unfall absolviert.
Sauberes Rennen	+500	...ein ganzes Rennen ohne Unfall absolviert.
Sieg	+500	...das Rennen gewinnt.
Windschatten	+Variabel	...im Windschatten des Vordermanns fährt.
Powerslide	+Variabel	...durch eine Kurve driften.
Abgehoben	+Variabel	...über eine Rampe oder Bodenwelle springt.
"NOS-Säuberung"	+150	...während des Countdowns Vollgas gibt und kurz den NOS-Boost betätigt.
Gut gedriftet	+100	...im Drift-Modus für einen Drift mit über 1.000 Punkten schafft.
Cooler Drift	+150	...im Drift-Modus für einen Drift mit über 3.000 Punkten schafft.
Genial!	+500	...im Drift-Modus für einen Drift mit über 7.000 Punkten schafft.
Kolossal!	+1000	...im Drift-Modus für einen Drift mit über 15.000 Punkten schafft.
Unglaublich!	+3000	...im Drift-Modus für einen Drift mit über 20.000 Punkten schafft.
360°-Drehung*	+200	...im Drift-Modus einen vollen 360°-Drift hinlegt.
Bonuszone	+Variabel	...im Drift-Modus durch die schraffierten Randbereiche driften.

*Nur die ersten drei Drehungen werden gewertet



DIE PRÄMIEN IM UNDERGROUND-MODUS

In dieser Liste könnt ihr nachlesen, was euch ein Sieg in den einzelnen Rennen einbringen kann. Der gewählte Schwierigkeitsgrad hat keinen Einfluss auf die Prämie, lediglich die Preisgelder variieren.

Da es bei manchen Rennen nichts zu holen gibt, ist die Nummerierung nicht fortlaufend. **Es sind nur die Rennen aufgeführt, die Gewinne bringen.**

Rennen Nr. Prämie

1/111	Das erste Auto wählen	50/111	Platz 7 Drift-Rangliste
3/111	Drift-Strecke 1	51/111	Visuelles Upgrade Level 3 Decals
4/111	2003 Mitsubishi Lancer ES; Drag-Strecke "14th and Vine Reverse"	52/111	Platz 7 Rundkurs-Rangliste
5/111	Rundkurs "Olympic Square Reverse"	53/111	2000 Acura Integra Type R
6/111	Leistungs-Upgrade Level 1 Motor/Auspuff	54/111	Visuelles Upgrade Level 3 Auspuffblenden
7/111	TJ's einzigartiges Upgrade: Motor/Auspuff, Antrieb oder Reifen	55/111	Drag-Strecke "Main Street Reverse"; Platz 7 Drag-Rangliste
			Turbo and High Tech Performance Magazin
8/111	2003 Ford Focus ZX3; Rundkurs "Atlantica"	56/111	Visuelles Upgrade Level 3 Autoglasfolien
		57/111	Sprint-Strecke "Bedard Bridge Reverse"; Platz 7 Sprint-Rangliste
9/111	Leistungs-Upgrade Level 1 ECU- & Einspritzsystem	58/111	1999 Mitsubishi Eclipse GSX
		59/111	Rundkurs "Stadium Reverse"
11/111	Drag-Strecke "Highway 1"		Platz 6 Rundkurs-Rangliste; Super Street Magazin
		60/111	Visuelles Upgrade Level 3 Frontscheinwerfer
12/111	Sprint-Strecke "Broadway"; Visuelles Upgrade Level 2 Decals	61/111	Visuelles Upgrade Level 3 Rückleuchten
14/111	Leistungs-Upgrade Level 1 Leichtbau	62/111	Visuelles Upgrade Level 3 Neonröhren
		63/111	Platz 6 Drag-Rangliste
	Leistungs-Upgrade Level 1 Aufhängung	64/111	1998 Toyota Supra; Platz 6 Drift-Rangliste
		65/111	Visuelles Upgrade Level 3 Farben; Drift-Strecke 6
	Leistungs-Upgrade Level 1 Nitro	66/111	Leistungs-Upgrade Level 3 Motor/Auspuff
			Leistungs-Upgrade Level 3 Antrieb
15/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Motorhaube; Autopress Magazin		Leistungs-Upgrade Level 3 Reifen
		67/111	Platz 6 Sprint-Rangliste; Sport Compact Car Magazin
16/111	Rundkurs "Inner City Reverse"	68/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Samanthas Custom Vinyls 1-10
17/111	2003 Hyundai Coupé	69/111	2003 Honda S2000
18/111	Visuelles Upgrade Level 2 Neonröhren	70/111	Visuelles Upgrade Level 3 Dachspoiler
19/111	Rundkurs "Market Street"		Drag-Strecke "Main Street Construction"
		71/111	Rundkurs "Terminal"; Platz 5 Rundkurs-Rangliste
21/111	Platz 10 Drag-Rangliste	73/111	1995 Mazda RX 7; Platz 5 Drift-Rangliste
22/111	2003 Subaru Impreza 2.5 RS; Sprint-Strecke "Broadway Reverse"	74/111	Sprint-Strecke "Spillway"; Platz 5 Sprint-Rangliste
	Platz 10 Sprint-Rangliste	75/111	2003 Nissan 350Z
		76/111	Platz 5 Drag-Rangliste
23/111	Visuelles Upgrade Level 2 Farben; Sprint-Strecke "Lock Up"	77/111	Sprint-Strecke "Spillway Reverse"
24/111	2004 Nissan Sentra SE R Spec V		Samanthas einzigartiges Upgrade: Spoiler
25/111	Drift-Strecke 3; Platz 10 Drift-Rangliste; Chrom & Flammen Magazin	78/111	Sprint-Strecke "1st Ave. Truck Stop"
26/111	Sprint-Strecke "9th and Frey"	79/111	1999 Nissan Skyline R34 GTR
		80/111	Leistungs-Upgrade Level 3 ECU- & Einspritzsystem
	TJ's einzigartiges Upgrade: Bremsen, Antrieb, Reifen,		Leistungs-Upgrade Level 3 Turbo
			Leistungs-Upgrade Level 3 Bremsen
	Turbo oder ECU- & Einspritzsystem		Drag-Strecke "Main Street Construction Reverse"
		81/111	Visuelles Upgrade Level 3 Felgen
27/111	Sprint-Strecke "Bedard Bridge"	82/111	Platz 4 Sprint-Rangliste
	Platz 9 Sprint-Rangliste; Sport Compact Car Magazin	83/111	Drag-Strecke "Commercial"; Platz 4 Drag-Rangliste
		84/111	Visuelles Upgrade Level 3 Seitenschürzen
28/111	Visuelles Upgrade Level 2 Auspuffblenden; Drift-Strecke 4		Rundkurs "Market Street Reverse"
29/111	Visuelles Upgrade Level 2 Autoglasfolien	85/111	Platz 4 Drift-Rangliste; Import Tuner Magazin
30/111	Leistungs-Upgrade Level 2 Motor/Auspuff	86/111	Rundkurs "Terminal Reverse"; Platz 4 Rundkurs-Rangliste
		87/111	Platz 3 Drag-Rangliste
	Leistungs-Upgrade Level 2 Antrieb	88/111	Platz 3 Rundkurs-Rangliste
		89/111	Visuelles Upgrade Level 3 Motorhauben; Drift-Strecke 7
	Leistungs-Upgrade Level 2 Reifen; Rundkurs "National Rail"	90/111	Visuelles Upgrade Level 3 Front-Stoßstangen; Rundkurs "Port Royal"
		91/111	Leistungs-Upgrade Level 3 Leichtbau
31/111	Visuelles Upgrade Level 2 Dachspoiler		Leistungs-Upgrade Level 3 Aufhängung
33/111	1992 Nissan 240SX SE; Platz 9 Drift-Rangliste		Leistungs-Upgrade Level 3 Nitro
34/111	Visuelles Upgrade Level 2 Felgen		Rundkurs "Port Royal Reverse"
		92/111	Platz 3 Drift-Rangliste
	Sprint-Strecke "9th and Frey Reverse"	93/111	Visuelles Upgrade Level 3 Spoiler
			Sprint-Strecke "7th and Sparling"
35/111	Platz 9 Rundkurs-Rangliste	94/111	Sprint-Strecke "1st Ave. Truck Stop Reverse"
36/111	Platz 9 Drag-Rangliste		Platz 3 Sprint-Rangliste; Maxi Tuning Magazin
37/111	Platz 8 Rundkurs-Rangliste; Import Racer Magazin	96/111	TJ's einzigartiges Upgrade: Leichtbau, Bremsen, Antrieb,
38/111	Leistungs-Upgrade Level 2 ECU- & Einspritzsystem		Reifen, Aufhängung, Turbo oder Nitro
		97/111	Drag-Strecke "Commercial Reverse"
	Leistungs-Upgrade Level 2 Turbo	98/111	Platz 2 Rundkurs-Rangliste
		99/111	Platz 2 Sprint-Rangliste
	Leistungs-Upgrade Level 2 Bremsen; Drift-Strecke 5	100/111	Visuelles Upgrade Level 3 Heck-Stoßstangen
		101/111	Hot4s Magazin
39/111	Visuelles Upgrade Level 2 Seitenschürzen	104/111	Drift-Strecke 8; Platz 2 Drift-Rangliste
40/111	Platz 8 Drift-Rangliste; Import Tuner Magazin	106/111	Platz 1 Rundkurs-Rangliste
41/111	2002 Toyota Celica GT-S; Platz 8 Sprint-Rangliste	107/111	Drag-Strecke "Highway 1 Reverse"; Platz 1 Drag-Rangliste
42/111	Platz 8 Drag-Rangliste	108/111	Platz 1 Drift-Rangliste
43/111	Visuelles Upgrade Level 2 Motorhauben	109/111	Sprint-Strecke "7th and Sparling Reverse"
			Platz 1 Sprint-Rangliste
	Sprint-Strecke "Lock Up Reverse"	110/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Kotflügelverbreiterung
		112/111	Underground-Modus beendet
44/111	Visuelles Upgrade Level 2 Front-Stoßstangen		
45/111	Visuelles Upgrade Level 2 Spoiler		
	Rundkurs "National Rail Reverse"		
46/111	2003 Acura RSX Type S		
47/111	Samanthas einzigartiges Upgrade: Felgen		
48/111	Leistungs-Upgrade Level 2 Leichtbau		
	Leistungs-Upgrade Level 2 Aufhängung		
	Leistungs-Upgrade Level 2 Nitro		
49/111	Visuelles Upgrade Level 2 Heck-Stoßstange; Super Street Magazin		

GEWUSST WO – DIE BESTEN ABKÜRZUNGEN



Olympic: Die Abkürzung vor dem Torbogen übersieht man leicht. Bei Olympic Reverse fällt sie durch die gute Beleuchtung etwas besser auf.

Abkürzungen und versteckte Gassen gibt es in "Need for Speed: Underground" viele, doch nicht alle verschaffen euch einen Vorteil. Deswegen zeigen wir euch die sinnvollsten Abkürzungen einiger Rundkurse für die beiden Fahrrichtungen Vorwärts und Reverse.

Olympic

Der Olympic-Rundkurs bietet eigentlich nur eine kleine Abkürzung. Es ist der schmale, rot gepflasterte Fußgängerbereich nach der weiten Linkskurve und vor dem Torbogen (vorwärts). Sie ist auf der Streckenkarte nicht eingezeichnet und ist daher leicht zu übersehen. Achtet deswegen auf die rot-weiße Kurvenmarkierung an den Leitplanken.



Atlantica: Entscheidet ihr euch für die Abkürzung durch die Baustelle, so wählt den schmalen Weg neben der Mauer.

Atlantica

Die Abkürzung durch die Baustelle bietet zwei verschiedene Wege: Entweder die linke Spur den Hügel hinauf oder die rechte Spur durch die Mulde (vorwärts). Beim linken Weg werdet ihr mit großer Wahrscheinlichkeit sehr hoch springen. Es besteht die Gefahr, dass ihr einen Unfall baut. Wählt deswegen den Weg durch die Mulde. Das gleiche gilt für Atlantica Reverse.

Market Street

Die erste Abkürzung beim Market-Street-Rundkurs findet ihr kurz nach der Stelle, an der euch die Straßenbahn entgegenkommt. Haltet nach einem eisernen Gittertor zu eurer Linken Ausschau (vorwärts). Dahinter verbirgt sich ein enger Weg, über den ihr die Linkskurve in den Park abkürzen könnt. Wenn ihr die Reverse-Strecke fahrt, ist diese Gasse leichter zu erkennen, da sie nicht von einem Tor versperrt wird.



Market Street: Brettet nach der Straßenbahn links durch das eiserne Tor. Diese Abkürzung ist bei Market Street Reverse leichter zu erkennen.



Market Street: Die zweite Abkürzung ist durch den "City Plaza"-Schriftzug markiert. Auf diesem Teilstück müsst ihr kaum abbremsern.

Die zweite Abkürzung sieht auf den ersten Blick aus wie ein Umweg. Sucht nach einer Unterführung, über der "City Plaza" geschrieben steht (vorwärts). Hier könnt ihr mit Vollgas hindurchfahren und müsst – im Gegensatz zum regulären Weg – kaum abbremsern. Deswegen seid ihr auf dieser Route einen Tick schneller. Fahrt ihr rückwärts und kommt die Straße durch Chinatown hinabgeschossen, schliddert ihr fast automatisch in diese Abkürzung.

Terminal

Gleich nach dem zweiten Tunnel lenkt ihr sofort links ein und kürzt so die umständliche 90-Grad-Linkskurve ab (vorwärts). So müsst ihr nicht abbremsern und könnt den Schwung mit in die lange Rechtskurve zur Baustelle nehmen. Natürlich solltet ihr diese Abkürzung auch bei der Reverse-Variante der Strecke nutzen.



Terminal: Biegt nach dem langen Tunnel gleich links ab.

Ob die zweite Abkürzung der Terminal-Strecke wirklich vorteilhafter ist als die reguläre Route, müsst ihr selbst entscheiden. Sie befindet sich nur wenige Meter vor der Start-Ziel-Geraden (vorwärts). Sobald ihr die weiße Session-Reklame zu eurer Rechten passiert, lenkt ihr leicht nach rechts und springt über die Treppe.

Riskant ist hierbei, dass ihr womöglich zu hoch springt, unsanft landet und anschließend in die Wand kracht.

Port Royal

Das Industriegebiet von Port Royal bietet viele alternative Wege. Folgende Route hat sich bewährt: Nach der leichten Links-rechts-Kombination fahrt ihr zunächst auf einer langen Geraden, die anschließend nach links abknickt (vorwärts). An dieser Stelle teilt sich die Fahrbahn. Ihr nehmt die rechte Route. Donnert durch die Schranken und fahrt dann dort, wo die Straße wieder nach links abknickt, einfach geradeaus in die Gasse mit den Containern. Vorsicht: Bremsst leicht ab, um in der folgenden Linkskurve nicht in die Wand zu rasen. Nach der Kurve geht es rechts herum auf die normale Straße oder geradeaus in eine weitere Abkürzung. So kommt ihr am schnellsten durch das Industriegebiet.

➔ CARSTEN GRAUEL



Port Royal: Wählt nach der langen Geraden die rechte Route und fahrt durch die Schranken. Danach gehts geradeaus und dann links.

Die Sims brechen aus

Die Sims bleiben aktuell. Deswegen findet ihr hier **viele praktische Tipps**, die ihr unbedingt mal ausprobieren solltet.

ALLGEMEINE TIPPS

Bewegungsfreiheit

Achtet darauf, euch wichtige Laufwege nicht sinnlos zu verbauen. Jeder Schritt kostet euren Sim ein klein wenig Zeit – Minuten, die später bei der Ausführung wichtiger Tätigkeiten fehlen können. Platziert eure Einrichtungsgegenstände deswegen in erster Linie sinnvoll und achtet dabei weniger auf die optische Wirkung.

Tipp: Stellt probenhalber einen einzigen Raum mit allen Einrichtungsgegenständen des täglichen Bedarfs zusammen. Türe, Fenster, dreiteiliges Sofa, Toilette, Mikrowelle, Herd, Kühlschrank, Beleuchtung, Tisch, Stühle, Fernseher, Pflanzen. Steuert den Sim hinein und lasst ihn alles ausprobieren (böse Zeitgenossen entfernen die Türe). Achtet mal darauf, wie effektiv man so alle Bedürfnisse des Sims befriedigen kann.

Entrümpeln!

Alles, was nicht benötigt wird, verkauft ihr und macht es zu Geld. Lasst alte Einrichtungsgegenstände nicht sinnlos im Haus herumstehen, sie nehmen nur Platz weg.

Tipp: Verkauft eine sperrige Jukebox und holt euch dafür einen simplen Ghettoexplaster. Das reicht anfangs völlig aus. Denkt daran, dass ihr beim Auszug die Rechnung für verkaufte Gegenstände präsentiert bekommt.

Wohnen bei Muttern

Mutti putzt, sie kocht und ist für euch da. Sobald ihr euch eine Arbeit gesucht habt, hört sie auch auf, ständig an euch herumzunörgeln. Auch scheint es, dass Abmahnungen der Arbeitgeber, oder sogar fristlose Kündigungen wesentlich länger auf sich warten lassen, wenn ihr noch im Mutterhaus lebt. Also: Auch wenn ihr die Möglichkeit habt auszuziehen, solltet ihr nicht sofort gehen. Bei Mutti spart ihr euch Zeit und könnt diese in den Erwerb eurer Fähigkeiten investieren. Ganz Ungeduldigen unter euch sei gesagt, dass ihr im späteren Spielverlauf auch wieder zurück ins "Hotel Mama" ziehen könnt, falls ihr alleine nicht zurechtkommt.

Tipp: Verkauft die Standuhr sobald wie möglich und investiert die Knete in eine Trainingsbank und in ein Schachbrett.

Möbel-Logistik

Denkt nach und plant eure Einrichtung weise. Viele Möbelstücke machen nur in Kombination mit anderen Sinn. Ein Schachbrett ohne Stühle ist nicht viel wert. Auch wird euer Sim nicht sehr glücklich, wenn der neue Fernseher mit der Mattscheibe zur Wand steht.

Tipp: Macht euch von Zeit zu Zeit die Mühe und räumt eure Möbel um. Kombiniert die Teile und prüft, ob die Sims den Aufwand mit mehr Zufriedenheit honorieren. Möbel sinnvoll und effektiv anzuordnen spart Zeit und verkürzt Laufwege.

Falscher Geiz

Egal in welcher Unterkunft ihr gerade wohnt – spart nicht an der Einrichtung! Wer hier geizt, tut sich keinen Gefallen.



ⓘ Eine Alarmanlage an einer Außenwand meldet Einbrecher.



ⓘ Verscherbelt Muttis Wanduhr – das bringt euch 3500 Punkte.

Nickerchen

Kauft eurem Sim unbedingt einen Sessel, in dem er sich zurücklehnen kann. Hier könnt ihr von Zeit zu Zeit ein Nickerchen halten. Stellt den Sessel am besten vor einem Fernseher auf. Denkt aber daran, dass Nickerchen bei eingeschalteter Flimmerkiste nicht sehr effektiv sind. Stellt ihr den Fernseher aus und ist gleichzeitig das Schlafbedürfnis des Sims ist nicht allzu hoch, wacht er normalerweise am Morgen rechtzeitig auf, um sich auf den Weg zur Arbeit zu machen.

Ring! Telefonate

Telefonieren stärkt soziale Bindungen und bringt oft Geld ein! Also nehmt nach Möglichkeit alle Anrufe entgegen. Es macht durchaus Sinn, andere Tätigkeiten zu unterbrechen um ans Telefon zu gehen. Wichtig: Wie im wahren Leben nehmen es euch einige Bekannte richtig übel, wenn ihr sie nachts anruft. Die Zeit von 02:00-06:00 Uhr sollte deswegen nicht zum Anrufen genutzt werden.

Selbst ist der Sim!

Spätestens wenn ihr einen zweiten Sim steuern müsst, wird es stressig. Deswegen ist es ungeheuer wichtig, seinen Sims viel beizubringen. Wissen die Sims, wo sie sich Essen holen können und wo das Bett steht, kümmern sie sich entsprechend ihres Charakters eigenständig darum, sobald ihr sie mal nicht steuert. Ein guter Ort, den Kleinen alles beizubringen, ist beispielsweise bei Mutti.

Luxusmöbel

Viele der luxuriöseren Möbelstücke scheinen auf den ersten Blick nur teuer zu sein, ohne wirklich sinnvolle Anschaffungen zu sein. Dieser Eindruck allerdings kann täuschen. Denn eine Müllpresse oder eine selbst reinigende Toilette kann unterm Strich viel Zeit sparen. Auch verbessern sie die Zufriedenheit der Sims viel schneller.



ⓘ Tratschen, tratschen, tratschen – ungeheuer wichtig.



ⓘ Mitten in der Nacht ruft man nur gut befreundete Sims an.

Wert der Räume

Ein Möbelstück wertet den Raum auf, in dem es steht. Allerdings auch nur diesen einen Raum. Deswegen solltet ihr die Möglichkeit in Betracht ziehen, Räume zu kombinieren. Je größer desto besser... Ihr könnt Küche und Wohnzimmer durchaus in einem Raum unterbringen. Bad und Schlafzimmer solltet ihr jedoch außen vor lassen. Hier brauchen die Sims ihre Ruhe und Privatsphäre.

Doppelbett – Sim alleine!

Sims benutzen Doppelbetten nur gemeinsam. Und nur dann, wenn die "Chemie" stimmt und wenn sich beide sehr gut kennen. Leben bei euch mehrere der kleinen Wuselmanster in einem Haushalt, macht es Sinn, die Doppelbetten zunächst gegen Einzelschlafmöglichkeiten auszutauschen... bis die Freundschaftswerte höher liegen.

Trick mit der Fliegenfalle

Kauft eine Fliegenfalle und aktiviert sie. Beachtet die Anzeige für das Schlafbedürfnis und berührt das gute Teil mehrmals. Siehe da – der Sim wird hellwach! Allerdings schwächt das die Komfortanzeige ein wenig. Deswegen sollte die Fliegenfalle gleich in der Nähe von Sessel oder Couch aufgestellt sein.

Freundschaften vorbereiten

Sobald ihr Bekannte besuchen könnt, solltet ihr damit beginnen, Freundschaften zu pflegen. Der Vorteil liegt darin, dass Freunde dann von Zeit zu Zeit auch bei euch vorbeischauen und ihr ein Schwätzchen halten könnt, ohne aus dem Haus gehen zu müssen. Wichtig: Besuchen euch eure Freunde, müsst ihr natürlich auch an die Türe gehen und sie hereinlassen. Übrigens: Die Nachbarn kommen von alleine zu euch und wollen euch kennen lernen. Schenkt diesen Höflichkeitsbesuchen unbedingt eure Aufmerksamkeit.

Spielmeldungen beachten

Begrüßt alles und jeden (außer Einbrechern). Es macht sogar Sinn, aktuelle Aktionen abubrechen, um Sims zu begrüßen, die vor eurer Haustüre warten.

Freundschaft erzwingen

Wer neue Freunde sucht, lädt Fremde einfach zu sich nach Hause ein und entfernt alle Türen. Jetzt kommt niemand mehr auf den Gedanken, zu gehen – egal wie spät es wird. Wichtig: Serviert etwas zu Essen – die Sims legen auf so etwas großen Wert. Übertreibt den Trick mit den Türen jedoch nicht. Sperrt ihr mehrere Sims zu lange bei euch ein, reagieren die mit der Zeit stinksauer.

Tipp: Dieses Erzwingen durch Verstellen der Fluchtwege funktioniert in vielen Situationen. Übertreibt es aber nicht.

Whirlpool-Falle

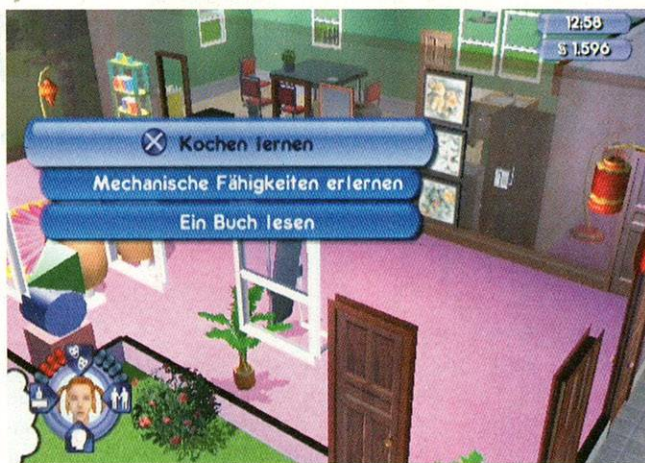
Ladet einen Sim in den Whirlpool ein. Seid ihr beide im Wasser, wird alles rings herum mit Tischen zugestellt. Nachdem keiner mehr aus dem Pool steigen kann, fangen die Sims von alleine eine Unterhaltung an. Das kann für Freundschaften sehr nützlich sein.



📌 Eingeladene Freunde verwöhnt man mit einem Abendessen.



📌 Denkt daran, dass Sims eifersüchtig werden können.



📌 Lesen bildet: Kontrolliert das Bücherregal und verbessert eure Fähigkeiten und Kenntnisse durch informative Lektüre.

Einbrecher

Seht ihr, wie ein Einbrecher in eurem Haus herumschleicht, verkauft schnell die Türen und ruft die Polizei. Denkt aber daran, dass ihr es den Polizisten ermöglichen müsst, zum Einbrecher zu gelangen. Reagiert in so einem Fall so schnell wie irgend möglich – bis die Polizei eintrifft, kann es schon zu spät sein.

Rechnung ade

Sobald eine Rechnung drohend herumliegt, soll sie einfach einer der Sims in die Hand nehmen. Keilt den Kleinen jetzt mit Möbeln ein, so dass er sich nicht mehr rühren kann. Mit ein wenig Glück verschwindet die Rechnung ins digitale Jenseits und muss nicht mehr bezahlt werden.

Kontakt herstellen

Eine Beziehung zu einem Sim ist schnell hergestellt. Es reicht schon aus, diesen einmal zu begrüßen. Fangt deswegen auch von Zeit zu Zeit Passanten auf dem Gehweg ab und begrüßt diese. Alles was ihr tun müsst, ist, diese neue Beziehung ausreichend zu pflegen (und das ist wirklich so kompliziert wie im wahren Leben). Denkt immer daran, dass alle Sims alles registrieren, was im Raum vor sich geht. Ein ausschweifendes Schwätzchen kann somit bei den anderen Sims auch Neid hervorrufen. Um frische Bekanntschaften bei Besuchen etwas länger zu beschäftigen, solltet ihr euren Gästen unbedingt etwas zu Futtern anbieten.

Alarmanlagen und Feuermelder richtig platzieren

Alarmanlagen können richtig positioniert auch außerhalb der Wohnung Einbrecher in die Flucht schlagen! Normalerweise funktioniert so ein Gerät immer nur in dem Raum, in dem es auch aufgestellt ist. Das Spiel selbst scheint allerdings das komplette Gebiet außerhalb des Hauses als einen einzigen Raum zu registrieren. Befestigt deswegen eine Alarmanlage an der Außenwand.

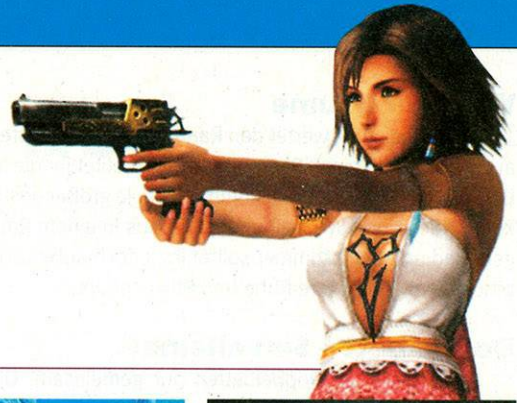
Kann man Einbrecher selbst fangen?

Nein – es helfen nur Alarmanlagen oder ein Anruf bei der Polizei gegen Einbrecher. Habt ihr einen Dieb entdeckt, brecht ihr am besten sofort alle Aktionen eures Sims ab und schickt ihn auf der Stelle zum Telefon. Bis endlich die Polizei eintrifft, könnte der Einbrecher schon längst über alle Berge sein.

Tipp: Kauft euch unbedingt eine Alarmanlage.

Final Fantasy X-2

Schnappt euch Knarre, Schwert und Dolch und begleitet uns auf der Reise durch Spira.



KAPITEL 1

Das Konzert

Nach dem Intro kommt es zum Kampf mit der vermeintlichen Yuna. Während Paine die kleinen Gegner erledigt, bestiehlt Rikku die Betrügerin. Draußen nehmt ihr die Verfolgung auf – auch hier können die anstürmenden Gegner beklaut werden. Nachdem Ormi und Logos aufgetaucht sind, stößt die echte Yuna zur Truppe. Im Kampf werden die beiden zunächst bestohlen und danach vermöbelt. Da Logos etwas gefährlicher ist, kümmert ihr euch zuerst um ihn. Jetzt ist noch Leblanc an der Reihe: Wechselt mit Yuna zum Diva-Sphäroiden und blendet Leblanc – habt ihr sie erfolgreich bestohlen, gebt ihr der Dame den Rest. Damit ist die erste Mission geschafft.

Berg Gagazet

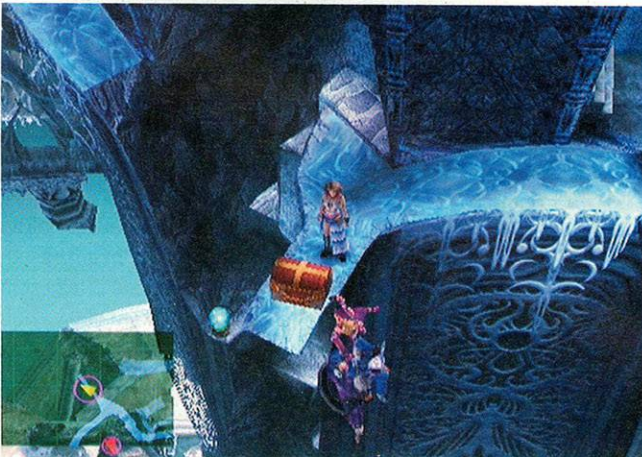
Auf der Celsius redet ihr mit Brüderchen und Kumpelchen, um Al-Bhed-Lexika zu erhalten. Wenn ihr mit Shinra das Kostüm-Tutorial durchgeht, bekommt ihr eine Kostümpalette. Im Maschinenraum öffnet ihr die Truhen, in der Kabine schläft ihr. Wieder auf der Brücke, gibt euch Kumpelchen eine neue Mission am Berg Gagazet.

Folgt dem Weg und erlernt dabei die Grundlagen des Springens – die Kisten knackt ihr natürlich auch. Wieder einmal kommt euch das Leblanc-Trio in den Weg. Klaut ordentlich und erledigt zuerst Leblanc, da sie eure ganze Gruppe treffen kann. Jetzt kommt es zu einem Wettrennen zur Bergspitze: Seid ihr vor der Leblanc-Truppe da, gibt's ein nützliches Zubehör. Öffnet auch die Kisten unterwegs, Zeit genug habt ihr. Oben angekommen folgt ein Bosskampf.

Boss: Boris

Die Mischung aus Spinne und Krabbe hat 480 HP, teilt ordentlich aus und kann eure Figuren lähmen. Yuna tanzt, um den Gegner zu blenden, während Rikku und Paine draufhauen. Passt trotzdem auf eure Energie auf: Lasst sie auf keinen Fall unter 70 HP sinken.

Zurück auf der Celsius schaut ihr nach Brüderchen und seht euch bei Shinra die Sphäre an: Ihr erhaltet die Klamotten des Schwarzmagiers, sie sind besonders für Yuna extrem nützlich!



ⓘ Habt ihr Leblanc im Rennen am Berg Gagazet geschlagen, lässt sich eure Konkurrentin erst mal ein wenig hängen...



ⓘ Mit der Boris-Krabbe habt ihr trotz ihrer Größe leichtes Spiel.



ⓘ Der Drache heizt euch mit Feuermagie ein – kontert mit Eis!

Nun werden zwei neue aktive Verbindungen angezeigt: Insel Besaid und die Ruinen von Zanarkand. Letztere Mission lasst ihr zunächst aus, sonst könnt ihr die anderen Missionen des ersten Kapitels nicht mehr erledigen und verpasst vieles.

Insel Besaid

Auf Yunas Heimatinsel betretet ihr das Dorf und trifft Wakka. Nach dem Gespräch geht ihr in Lulus Hütte – nach einem längeren Gespräch übernachtet ihr dort. Am nächsten Morgen redet ihr draußen mit Lulu und bietet an, den inzwischen verschwundenen Wakka zu suchen. Sprecht mit allen Dorfbewohnern, um Informationen über vier Zahlen zu erhalten. Verlasst das Dorf und trainiert erst einmal im Umkreis des Speicherpunkts. Geht dann weiter und sucht vier lilafarbene, auf der Karte dargestellte Markierungen. An jeder davon findet ihr eine Zahl. Habt ihr alle vier, geht ihr zu der Tür im Gebiet zwischen dem langen Weg und dem Strand.

Geht den Code ein und ihr seid drin. Nach einem Gespräch mit Wakka geht ihr nach hinten, bis ihr den Sphäroiden seht. Er wird von einem grimmigen Drachen bewacht.

Boss: Flame Dragon

Mit 980 HP hat er wesentlich mehr zu bieten als Boris. Auch hier lohnt sich der Einsatz der Diva-Sphäroiden, allerdings gehen dann nicht alle feindlichen Attacken daneben. Mit Eismagie und Attacken mit Eis-Attribut kommt ihr ihm gut bei. Setzt er seinen Flammenatem ein, kostet das jede Menge Energie – heilt euch so schnell wie möglich.

Der Inhalt des gewonnenen Sphäroiden selbst ist zwar eher uninteressant, dafür bekommt ihr das Weißmagier-Kostüm.

Luca

Fliegt nach Luca: Hier erfahrt ihr, was vor dem Konzert im Vorspann geschehen ist. Geht ihr nach unten, spielt ihr Yuna. Redet mit dem Mann beim Wagen. Er bittet euch, zehn Ballons zu verteilen. Bis auf einen Mann und einen Jungen nehmen alle Leute einen, die letzten beiden werdet ihr los, wenn ihr per Knopfdruck das Fenster des Cafés öffnet. Ist das geschafft, geht ihr ins Stadion: In den Umkleiden trifft ihr Rin und könnt außerdem noch das Minispiel Sphäro-Break lernen. Nach dem Tutorial bekommt ihr erste Münzen.

Verlasst die Stadt in Richtung Mi'hen Straße. Zwar erwartet euch dort keine Mission, aber wenn ihr die Straße per pedes durchquert, könnt ihr jede Menge Items und Erfahrungspunkte sammeln.

Fungus Pass

Am Ende der Straße kommt ihr auf den Fungus Pass. Redet mit Yaibal und Clasko: Ihr bekommt den Auftrag, den Weg von Monstern zu reinigen. Wenn der Nebel sich zuzieht, bleibt stehen, bis er sich verzogen hat, sonst werdet ihr in jede Menge Kämpfe verwickelt. Unterwegs erblickt ihr Ormi und Logos. Folgt den zwei Chaoten nach unten, kämpft euch zum Speicherpunkt neben der Höhle durch und vertreibt Ormi und Logos ohne Kampf.

Schnappt euch den Sphäroiden und schlägt euch bis zum Hauptquartier der Youth-League durch. Nach diversen Gesprächen geht's mit dem Aufzug nach oben. Zwar hat Nooj keine Zeit für euch, dafür trifft ihr Lucil, mit der ihr zweimal redet, anschließend lasst ihr euch von Mei'Chen die ganze Geschichte erzählen. Ganz am Anfang des Fungus Pass' trifft ihr auf einen verzweiften Clasko: Ladet ihn auf die Celsius ein. Geht selbst an Bord, seht euch den neuen Sphäroiden an und redet in den Quartieren mit Clasko.

Djose Tempel, Illuminum & Guadosalam

Im Djose Tempel lernt ihr Gippal kennen. Um zu ihm zu kommen, müsst ihr warten, bis sich die Schlange aufgelöst hat. Öffnet die Truhe und redet mit Leuten, bis ihr an der Reihe seid. Drinnen werdet ihr in den Tempel geschickt, wo ihr mit Gippal sprecht. Geht dann raus auf die Brücke und er stellt euch eine Grabungserlaubnis aus.

Euer nächstes Ziel ist das Illuminum. Dort trifft ihr Tobli: Der hektische Geselle hat eine Bitte an euch. Ihr sollt seinem Hypello-Mitarbeiter helfen, eine Lieferung vor Dieben zu schützen. Lauft in Richtung Djose Tempel, nach ein paar Metern trifft ihr den Hypello. Begleitet den Wagen. Nach und nach tauchen Diebe auf und klauen Ladung. Verfolgt die Schurken und besiegt sie, um die Ladung zurückzuholen. Besonders schwer ist das alles nicht. Am Ziel angekommen, erhaltet ihr von Tobli den Magie-Schütze-Sphäroiden. Mit dem Shoopuf überquert ihr das Wasser und kommt so nach Guadosalam. Geht nach oben zum Eingang des Abyssum, um ein paar Prozentpunkte zu erhalten. Nun nehmt den unteren Ausgang, um zur Donnersteppe zu gelangen. Durchquert das Gebiet und ihr kommt in den Macalania-Wald.

Macalania-Wald

Hier gibt es einiges zu tun. Zunächst gilt es, drei Musiker zu suchen: Bayra, Donga und Pukutak. Bayra ist sehr nahe am Eingang, Donga steht östlich an einem Teich und Pukutak findet ihr, wenn ihr den Astwegen folgt. Kurz vor dem Ausgang kommt ihr an einen Teich, an dem ihr mehrere Guado trifft, unter anderem Seymours alten Butler Tromell. Redet so lange mit ihm, bis er euch Paines Spezial-Sphäroiden und eine neue Kostümpalette überreicht.

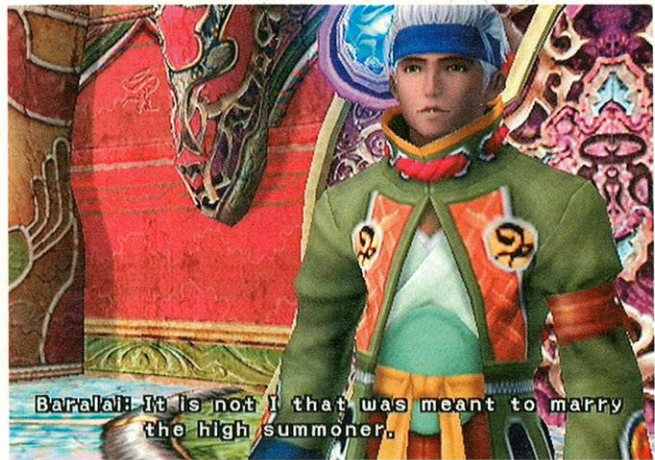
Verlasst die Wälder und geht auf die paar Al-Bhed zu, die hinter dem Händler O'aka her sind. Der taucht auch gleich auf und flieht in die Wälder. Folgt ihm. Geht über den Weg aus Licht, um abzukürzen. In der Nähe des Speicherpunktes seht ihr ihn wieder. Folgt ihm nach rechts, geht an den Wachen vorbei und stellt ihn schließlich am Ufer eines Teichs. Er bittet euch um Hilfe, woraufhin ihr ihn an Bord der Celsius einladet. Der gute Mann hat 100.000 Gil Schulden bei den Al-Bhed: Wenn ihr etwas kauft, verringern sich diese.



Die Guado haben sich in den Wäldern vor den Ronso versteckt.



Die Karte zeigt euch, wo in der Wüste ihr graben müsst.



Der Neu-Yevon-Anführer Baralai macht einen sympathischen Eindruck. Oder spielt er euch etwas vor?

Geht jetzt an den Wachen vorbei nach Bevelle. Betretet die Stadt und ihr werdet begrüßt. Geht weiter und ihr trifft auf Baralai, den Anführer von Neu-Yevon. Folgt ihm in das Gebäude und geht nach oben, um von ihm einen Gegenstand zu erhalten.

Wüste Bikanel

Folgt Rikku durch die Wüste. Nachdem ihr euch verlaufen habt, werdet ihr von den Al-Bhed gefunden. Redet im Lager mit Rikku und Paine, danach sprecht ihr den Piloten neben dem Hovercraft an, damit Nhadala erscheint. Unterhaltet euch mit ihr, um mit dem Graben zu beginnen. Das Ganze ist denkbar einfach. Das gelbe Kreuz auf der Karte ist das missionsbezogene Item, die anderen Kreuze sind sonstige Items oder Gegner.

Habt ihr eine markierte Stelle erreicht, gräbt Yuna von alleine. Reicht die Zeit, könnt ihr bis zu zwei weitere Kreuze erreichen, ansonsten zurück zum Hovercraft, um die Mission zu beenden. Belasst es erst einmal bei diesen Ausgrabungen und kommt später zurück.

Stille Ebene und Berg Gagazet

Besucht jetzt die Stille Ebene. Hier könnt ihr zwei langfristige Missionen annehmen: Ihr könnt eines von zwei Freizeitunternehmen unterstützen und bei anderen Leuten Werbung machen oder eine Frau für einen Mann neben der Reiseagentur suchen. Sprecht dafür die Bewohner Spiras mit der Quadrat-Taste an.

Macht euch jetzt auf den Weg zum Berg Gagazet. Bei den Ronso herrscht Aufruhr, aber ihr könnt die blauen Riesen beruhigen. Sieben Ronso verlangen nach eurer Meinung. Antwortet so, dass sie euch vertrauen. Bietet Hilfe an, bedauert die in "Final Fantasy X" gefallenen Ronso und hackt ordentlich auf den Guado rum, um die Sympathie der Ronso zu gewinnen. Sprecht auch öfter mit Kimahri. Wenn er euch um Rat fragt, wählt Antwort 2.

Ruinen von Zanarkand

Zeit für die nächste große Mission: Geht nach Zanarkand, um die dortige Sphäre zu suchen. Inzwischen solltet ihr auf Level 17 oder 18 sein und die Monster problemlos umhauen können. Zunächst müsst ihr aber die Touristen loswerden. Erklimmt dazu den Hügel und redet mit Isaaru, danach ist der Weg in die Ruinen frei. Kämpft euch durch und ihr erfahrt unterwegs die zwei Teile des Passworts. Hinten stellt ihr Cid zur Rede und Yuna drückt ihren Unmut aus. Weiter hin- ➞



Nervige Touristen überall: Yuna gefällt das überhaupt nicht...

ten speichert ihr und kommt zu dem Ort, an dem ihr im Vorgänger Yunalesca besiegt habt. Eine Stimme stellt euch ein Rätsel. Identifiziert sie als Isaaru und ihr bekommt eine Kostümpalette. Geht dann die Treppe runter und lauft durch die Gänge. Am Ende findet ihr einen halben Sphäroiden, von einem Boss bewacht. Das Monster hat 2886 HP und ist vor allem gegen Magie empfindlich.

Insel Kilika

Nach den Ruinen kommt ihr direkt nach Kilika. Erforscht die Stadt, knackt die Truhen und redet mit der Frau bei den Affen: Sie bittet euch, die Affen in den Wäldern zu zählen. Stattet auch Dona in ihrer Hütte einen Besuch ab. Verlasst die Stadt durch das große Tor und hört euch draußen die Rede von Nooj an.

In den Wäldern sucht ihr einen Weg an den Wachen vorbei und haltet nebenbei nach den Affen Ausschau: Insgesamt 13 sind in den Wäldern versteckt. An der Abzweigung im Norden könnt ihr die Wachen belauschen und erfahrt so die aktuellen Passwörter: Die



❗ Ohne das richtige Passwort kommt ihr nicht durch.



❗ Der Mech mag keine Blitze: Verpasst ihm einen Kurzschluss!

unterscheiden sich, je nachdem, ob die Anzahl der Wachen gerade oder ungerade ist. Verlasst den Wald nach Norden und geht die Stufen hoch. Oben kommt es zum Bosskampf. Mit den richtigen Kostüm-Sphäroiden ist auch dieser Endgegner geschenkt. Beharkt ihn mit Schwerttechniken, klagt, was zu holen ist und verpasst ihm Blitzmagie – nach kurzer Zeit gibt er klein bei.

KAPITEL 2

Nach der Betrachtung des neuen Sphäroiden soll Yuna ein Konzert geben. Geht in den Maschinenraum und knackt die Kisten, danach geht ihr in die Quartiere und redet mit den Musikern. Schiebt sie nun entsprechend ihrer Größe in den Aufzug, angefangen mit dem Kleinsten. Nach dem Konzert ist eine Entscheidung fällig: Geben wir den Sphäroiden Neu-Yevon oder der Jungen Liga?

Da wir bei der Wahl von Neu-Yevon nicht alle Prozentpunkte bekommen können, entscheiden wir uns für Noojs Junge Liga. Nach dem Gespräch in der Fungus Pass stiehlt Leblanc die Sphäre von Zanarkand. Eure Hauptaufgabe ist es, drei Leblanc-Uniformen zu finden und euch in die Villa Leblanc in Guadosalam einzuschmuggeln.

Insel Besaid

Fliegt nach Besaid, dort trifft ihr Beclm, den neuen Trainer der Aurochs. Nehmt seine Herausforderung an und bestreitet den Schießwettbewerb. Knallt möglichst viele Monster nacheinander ab, ohne selbst getroffen zu werden. Nur so kommt ihr innerhalb des Zeitlimits an die erforderlichen 500 Punkte.

Übt Zielen und vor allem das extrem wichtige Munitionswechseln. Passt auf die schnellen Wölfe auf, die auf euch zurennen – hier werdet ihr am schnellsten getroffen. Behaltet auch immer einen Todesschuss im Inventar: Wenn ihr die Punkte habt und auf dem Weg zu Beclm seid, stellt sich euch kurz vor dem Strand ein großer Mech in den Weg, den ihr mit einem Todesschuss schnell wegputzt. Als Belohnung gibt's eine Kostümpalette.

Mi'hen Straße

In Kilika gibt's nicht viel zu tun, da ihr nicht in die Stadt kommt. Schnappt euch die Kiste hinter dem Startpunkt und redet mit Dona. In Luca gibt's etwas mehr: Gebt Shelinda ein kurzes Interview und übt eventuell etwas Sphäro-Break – in Kapitel drei werdet ihr es brauchen, um einen Kostüm-Sphäroiden zu gewinnen.



❗ Lasst euch beim Ballerspiel auf Besaid nicht von Gegnern treffen.



❗ Unter Bevelle findet ihr ein riesiges Gewölbe voller Maschinen.



❗ Wenn ihr euch klug anstellt, könnt ihr den drei Mädels zusehen, wie sie in der Therme am Berg Gagazet baden.

Verlasst Luca nach Norden zur Mi'hen Straße. Lauft zur Reiseagentur (ihr könnt auch fahren, aber wenn ihr lauft, könnt ihr ordentlich EXP erkämpfen) und redet mit dem jungen Mädchen an den Klippen. Jetzt gilt es, einen Chocobo zu fangen. Zunächst folgt ihr Rikku und versucht unterwegs ein paar Federn aufzusammeln. Wenn Rikku sagt, sie habe ihn gesehen, könnt ihr nachschauen – meistens findet ihr aber nur eine Kiste und müsst dann von vorne beginnen. Erst ihre dritte Sichtung ist die Richtige.

Im nächsten Abschnitt blocken Rikku und Paine die Ausgänge, während Yuna den Chocobo jagt. Versucht, zu erkennen, in welche Richtung das gelbe Federvieh läuft und blockt diese dann. Der Chocobo wird langsamer, aber ein weiteres Mal gelingt ihm die Flucht. Geht jetzt wieder auf Chocobo-Jagd bis zum unteren Ende der Mi'hen Straße. Redet mit der Person am Hovercraft, sie blockiert das obere Ende der Straße – damit ist der Chocobo gefangen. Speichert an der Reiseagentur und kommt Calli zu Hilfe.

Rennt schnell ans obere Ende des Weges und geht nach unten: Es kommt zum Kampf mit dem gefürchteten Chocogourmet.

Boss: Chocogourmet

Mit einem Schwarzen Magier habt ihr keine Probleme, da das Monster auf Feuer allergisch ist. Stehlen lohnt sich nicht, macht lieber das Biest mit seinen 2.350 HP möglichst schnell unschädlich. Sprecht nach eurem Sieg noch einmal mit Calli, um sie an Bord der Celsius zu nehmen.

Fungus Pass

Auf dem Fungus Pass lasst ihr euch von den Wachen eskortieren. Geht wieder in die Höhle, in der ihr in Kapitel 1 Ormi und Logos getroffen habt. Diesmal erwartet euch Nooj und ihr erhaltet einen weiteren Sphäroiden.

Geht weiter zum Hauptquartier und redet mit Lucil und Elma. Nächstes Ziel ist jetzt der Djose Tempel: Geht über die Brücke und folgt der Djose Highroad. Unterwegs belauscht ihr ein paar Leblancs und findet Yunas speziellen Kostüm-Sphäroiden. Kurz darauf kommt es zum Kampf gegen Ormi, Logos und einen Leblanc-Handlanger.

Boss: Ormi, Logos & Fem-Goon

Kinderspiel: Erledigt zuerst den Fem-Goon mit ein bis zwei Schlägen, um die Magie auszuschalten. Ormi und Logos haben 1.150 bzw. 1.030 HP – erledigt zuerst Logos und danach Ormi. Ein guter Dieb kann beiden ein Elixier stehlen. Damit habt ihr eure erste Leblanc-Uniform gewonnen.

Illuminum

In Illuminum braucht wieder mal Tobli eure Hilfe: Ihr sollt für ihn zehn Tickets an den Mann bringen, Profite dürft ihr behalten. Unsere Tabelle verrät euch, wer wie viel zu zahlen bereit ist:

Tobli's Ufer:

Al-Bhed Frau in Pink neben dem Eingang:	1500 Gil
Frau mit rotem Stirnband kurz vor Tobli:	1500 Gil
Frau neben Kind hinter Tobli:	1000 Gil
Frau in Gelb und Orange gegenüber dem Speicherpunkt:	1500 Gil
Mann auf Bank in Orange und Grün:	1000 Gil
Grüne Person auf den Dock-Stufen:	2000 Gil

Anderes Ufer:

Kind in Weiß neben Hypello:	2000 Gil
Person in Gelb oben auf Rampe:	2000 Gil
Frau in Grün gegenüber der Bank:	2000 Gil
Mann in Blau und Gelb links am Weg:	1500 Gil

Tobli revanchiert sich mit einer Kostümpalette und einem Item. Außerdem dürft ihr euren gewaltigen Gewinn behalten.

Guadosalam

Geht schnell für ein paar Prozentpunkte zur Villa Leblanc, danach geht ihr zum Inn, speichert aber vorher. Ihr könnt für den Besitzer Informationen verkaufen. Kauft ihm die Information für 10.000 Gil ab und hört euch den Hinweis an. Lautet der etwa so: "Es ist die letzte Person, die ihr erwartet", dann ist der Empfänger der Verkäufer selbst und zahlt euch fürstliche 100.000 Gil.

Lautet die Information anders, ladet den Spielstand und probiert so lange, bis die richtige Information kommt. Jetzt habt ihr genug Geld, um O'aka bei den Schulden zu helfen, was ihr auch prompt tut.

Donnersteppe

Redet mit dem Al-Bhed am Anfang und helft ihm, die Türme zu kalibrieren. Dafür sind zehn Reaktionsspiele erforderlich – für jeden Turm eines. Bei Yuna müsst ihr euch die Tastenkombination merken und wiedergeben, bei Rikku müsst ihr schnell auf die Zeichen reagieren und Paine muss das richtige Zeichen erkennen (es leuchtet auf) und es schnell eingeben.

Pro Turm sind 30 korrekte Eingaben erforderlich. Habt ihr zumindest versucht, jeden der zehn Türme zu kalibrieren, gibt euch der Al-Bhed in der Reiseagentur eine Kostümpalette. Vergesst nicht, mit Cid zu reden: Er ist durch ein rotes Kreuz auf der Karte dargestellt.

Macalania-Wald

Erklimmt den ersten Ast und bietet dem Hypello eure Hilfe an. Sucht die Quelle in den Wäldern und sprecht dort mit Bayra. Er trägt euch auf, die Schmetterlingskreise zu suchen. Daher lauft ihr die



ⓘ Verpasst Leblanc eine ordentliche Rückenmassage, um sie ins Land der Träume zu schicken. Das rote Herz ist ein Treffer.

kompletten Wälder ab – vier Kreise findet ihr insgesamt, durch einen müsst ihr springen um ihn auszulösen. Habt ihr Donga und Pukutak gefunden, redet ihr mit Bayra um die Mission abzuschließen – der Hypello gibt euch noch eine Belohnung.

Stille Ebene

Clasko steigt hier aus: Folgt ihm und kommt seiner Bitte nach. Ihr sollt jetzt die Höhlen von den Monstern säubern. Dafür müsst ihr fünf Gegner besiegen. Allerdings findet ihr jede Menge Illusionen, nur einer der Gegner ist echt. Den erkennt ihr daran, dass die Illusionen alle in seine Richtung blicken – habt ihr also einen Gegner, der in die entgegengesetzte Richtung schaut, ist das Monster gefunden.

Speichert nach jedem Kampf, da die Biester teilweise überaus resistent sind. Geht zu Clasko und besiegt alle Gegner. Jetzt gibt er euch Gizar-Kräuter, mit deren Hilfe ihr Chocobos fangen könnt.

Macht euch auf den Weg zur Reiseagentur und lasst euch angreifen – ist ein Chocobo unter den Gegnern, werft ihr ihm die Kräuter vor und erledigt schnell die Monster. Jetzt gebt ihr ihm noch einmal Gizar-Kräuter und das Geflügel ist gefangen.

An der Agentur redet ihr noch mit den Ronso-Kids Lian und Ayde, danach macht ihr euch auf den Weg zum Berg Gagazet.

Berg Gagazet

Hört euch wieder die Probleme der Ronso an und antwortet diesmal etwas Guado-freundlicher. Auf Kimahris Frage gebt ihr die Antwort 2. Lasst euch nun zur Klippe der As-thra teleportieren. Ihr erblickt ein paar Gehilfinnen. Folgt ihnen aber nicht zu den heißen Quellen, sondern klettert weiter nach oben, bis der Vorsprung bricht – das zahlt sich in einer längeren Zwischensequenz aus, in der ihr die drei Damen beim Baden beobachtet. Nach dem Bad trifft ihr Ormi, den ihr wie gewohnt besiegt. Damit habt ihr die zweite Uniform.

Ruinen von Zanarkand

Geht in die Ruinen und redet mit Isaaru: Rikku und Paine haben einen teuflischen Plan um die Touristen zu vertreiben: Verkuppelt die Affen, damit die ordentlich für Nachwuchs sorgen und die Leute vertreiben.

Dafür sucht ihr den Affen mit Herzen über dem Kopf: Yuna hebt ihn auf und zeigt ihn den anderen Exemplaren. Habt ihr den Partner gefunden, bleibt er bei ihm und ein neuer Affe verliebt sich. Wiederholt das zwölf Mal. Eine Hilfe sind die Namen der Affen, die immer etwas miteinander zu tun haben.





Wüste Bikanel

Nhadala bittet euch, ein paar eigenartige Vorgänge in der Oase zu untersuchen. Ihr findet Rikkus Spezial-Kostüm-Sphäroiden und werdet von Logos und zwei Gehilfinnen angegriffen.

Auch dieser Kampf ist kein großes Problem – klagt und haut drauf, weder die Gehilfinnen noch Logos halten besonders viel aus. Damit gehört euch die dritte Uniform.

Guadosalam

Erledigt alle noch offenen Subquests, bevor ihr hierher kommt – ihr landet sonst direkt am Ende des zweiten Kapitels. Nähert euch der Villa, ihr müsst unerkannt eindringen. Nachdem ihr das Gespräch zwischen Nooj und Leblanc belauscht habt, geht ihr nach unten zu Ormi und Logos: Die beiden schicken euch nach oben, damit ihr Leblanc massiert.

Dies geht so: Je nachdem, welchen der neun Punkte ihr massiert, seht ihr ein rotes (5 Punkte), ein gelbes (2 Punkte), ein grünes (1 Punkte) oder ein blaues Herz (0 Punkte). Diese zeigen euch an, wie nahe ihr der richtigen Stelle seid. Ein rotes Herz ist ein Volltreffer, ein gelbes Herz zeigt, dass ihr nur ein Feld entfernt seid, ein grünes Herz zeigt, dass die Stelle ein diagonales Feld entfernt ist – das blaue ist komplett daneben. Ihr müsst mit 15 Versuchen 32 Punkte erreichen.

Schafft ihr das im ersten Anlauf, gibt es in Ormis Raum ein sehr nützliches Item. Leblanc schläft ein und Ormi und Logos tauchen auf. Geht dahin, wo die beiden vorher standen und untersucht die Wand – eine Geheimtür öffnet sich. Brüderchens Dummheit lässt die Tarnung auffliegen und es kommt zu einem einfachen Kampf gegen Ormi und zwei Gehilfinnen. Speichert und geht in die Zimmer von Ormi und Logos. Bei Ormi findet ihr eine Kiste, bei Logos wartet ein Sphäroid. Es kommt wieder zum Kampf.

Mit Schwarzer Magie kommt ihr ihnen schnell bei. Verlasst den Raum und geht nach rechts. Lasst euch jeweils in die Gruben fallen und drückt den Knopf, um das Sicherheitssystem zu deaktivieren. Hinten erscheint eine Stachelwand: Rennt weg und lasst euch auf Höhe des hohen Durchgangs von der Falle erwischen – so kommt ihr nach oben und betätigt den dritten Schalter. In Leblancs Raum findet ihr den gestohlenen Sphäroiden.

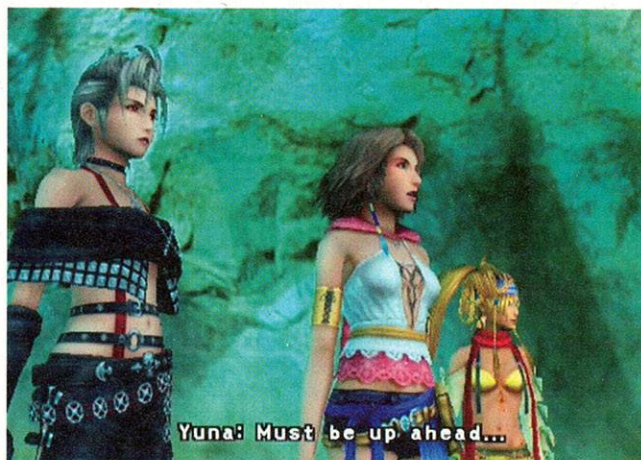
Boss: Leblanc, Ormi & Logos

Die Truppe hat dazugelernt: Mit einer fiesen Dreierkombo setzen sie euch ordentlich zu. Da Logos (989 HP) am wenigsten Energie hat, konzentriert ihr euch auf ihn – ist er besiegt, können sie die Kombo nicht mehr einsetzen. Leblanc (1380 HP) ist besonders lästig durch die Magie, mit der sie ihre Leute unterstützt – daher ist sie als nächstes dran. Schließlich nehmt ihr euch Ormi (1.344 HP) vor und der Kampf ist gelaufen. Versucht auch wieder ein paar Elixiere zu stehlen.

Nach dem Ansehen der nun kompletten Sphäre machen sich die Möwen und Leblanc auf den Weg nach Bevelle.

Bevelle

Kämpft euch zum Tempel durch und geht hinein. Baralai ist nicht aufzufinden. Geht in die Kammern links und rechts, in denen ihr die Mechanismen aktiviert. Nun bringt euch der Lift nach unten. Diese Gegend kennt ihr noch aus "Final Fantasy X". Springt in das Loch in der Kammer der Asthra und ihr kommt in den beeindruckenden Untergrund von Bevelle. Hier ist der Magie-Schütze Gold wert: Mit den Attacken gegen Maschinen und Maschina spart ihr wertvolle Magie für die Bosskämpfe und könnt den Monstern stark zusetzen. Erforscht die Gegend und redet mit Leblanc – sie zeigt euch die Kette, an der ihr in die Mitte kommt. Dort findet ihr Türme: Entweder glüht vor diesen ein blaues oder gar kein



➔ Trotz guter Stimmung leben Yuna, Rikku und Paine nicht ungefährlich... gerade nähert sich etwas.

Licht. Aktiviert die blauen Türme, um nach unten zu kommen. Betätigt ihr einen roten Turm, werdet ihr mit einem schwereren Monster konfrontiert – aber das lasst ihr bleiben.

Boss: Erz-Wächter

Das Monster (3.680 HP) ärgert euch mit fieser Status-Magie und kann eure Leute mit einem Schlag K.O. hauen. Wir empfehlen einen Schwarzen Magier, der starke Zauber draufhaut, einen Krieger, der dem Biest mit Exkalibur zusetzt, und einen Weißen Magier, der fit hält.

Unten kommt ihr in ein paar Gänge. Schnappt die Ethers und dreht euch nach rechts. Ihr benutzt einen Aufzug und kommt nach draußen, wo ihr eine Kostümpalette findet. Geht zurück und haltet euch diesmal links – löst die Mechanismen aus, indem ihr draufklettert, und ihr kommt zu einer riesigen Maschine. Haltet sie in der richtigen Position an, um draufklettern zu können.

Rikku erklärt euch das Prinzip und ihr könnt zwei wertvolle Items in der Wand hinter der Maschine abstauben, wenn ihr Rikku das Teil in den richtigen Positionen anhalten lasst. Geht weiter nach links. Hier müsst ihr zunächst mit einem der Lifte nach oben. Lasst euch runterfallen und benutzt den in der Mitte, um zu einem Schalter zu kommen. Geht wieder nach oben und holt den Lift zurück – nun muss der andere Lift da stehen, damit der Mittlere euch zu einem zweiten Schalter bringt. Lasst euch nun ganz nach oben bringen – ihr habt eine Brücke zu einer Truhe ausgelöst, in der ihr nützlichen Dunkelritter-Sphäroiden findet. Die effektivste Attacke dieser Kugel ist Dunkle Macht. Allerdings verliert ihr dabei einige HP.

Boss: Baralai

Baralai (3.380 HP) ist unangenehm schnell: Macht euch selbst ebenfalls schneller – benutzt eine Chocobo-Feder oder den Rapid-Tanz. Setzt ihm stark mit Schwarzer Magie zu und haltet eure Lebensenergie oben, da kurz darauf ein zweiter Bosskampf folgt.

Boss: Bahamut

Yunas Ex-Bestia (8.400 HP) ist hart im Nehmen. Macht eurer Party mit den gewohnten Mitteln Beine und haut drauf, was geht – Schwertattacken, Schwarzmagie und was ihr sonst noch habt. Ein Weißer Magier oder ein Alchemist sind lebensnotwendig, um die harten Attacken von Bahamut auszugleichen. Wenn ein Countdown beginnt, wird er seine Spezialattacke "Mega-Flare" einsetzen – bringt eure Party währenddessen auf volle Energie, um zu überleben. Besser ist es aber, wenn ihr Bahamut besiegt, bevor er richtig loslegen kann.

KAPITEL 3

Schlechte Nachrichten. Aus allen Tempeln Spiras kommen Monster. Außerdem gibt es eine neue Art von Gegnern: Die Rekorder sind eine sehr unangenehme Spezies, da sie eure bevorzugten Attacken einem späteren Boss übermitteln, der diese dann gezielt blockiert. Erledigt also in JEDEM Kampf erst den Rekorder mit Standardschlägen, bevor ihr euch in gewohnter Manier den Monstern zuwendet.

Luca

Trotzdem nehmen wir erst mal an der Sphäro-Break-Meisterschaft teil – der erste Preis ist der Glücksspieler-Sphäroid und der ist äußerst nützlich, da er unter anderem eure Erfahrungspunkte verdoppelt. Ihr müsst drei Teilnehmer und den Champion besiegen – speichert nach jedem Sieg ab. Der Champion ist Shinra, ihn zu besiegen kann sehr kompliziert werden.

Die beste Taktik ist es, auf Echo-Bonus zu setzen: Macht jeden Sphäro-Break mit der gleichen Anzahl von Münzen (am besten drei) – dann geht der Multiplikator nach oben und ihr könnt die erforderlichen 50 Punkte erreichen. Früheres Training zahlt sich hier aus.

Mi'hen-Straße

Die Maschina, die die Menschen beschützen sollten, drehen durch und greifen an. Ihr helft, indem ihr die Straße entlanglauft und Maschina beseitigt, die Passanten angreifen. Insgesamt müssen das Möwenpack und die Al-Bhed 13 Gegnergruppen ausgeschaltet werden – versucht, so viele wie möglich selbst zu erledigen, da sie ordentlich Punkte bringen. Ein Zauberschütze ist hier wiederum sehr nützlich. Schaut danach noch kurz beim Fungus Pass vorbei, um ein paar Prozentpunkte zu kassieren, dasselbe macht ihr beim Djose Tempel und beim Illuminum.

Guadosalam

Besucht Leblancs Hauptquartier und redet mit Ormi und Logos. Da ihr Leblanc nicht aufheuern könnt, geht ihr wieder zu den beiden Handlangern, die euch anbieten, einen Sphäroiden anzusehen. In Logos Zimmer ist es soweit: Ihr erblickt Nooj unter Bevelle! Nehmt einen weiteren Sphäroiden rechts von Logos Bett und hört euch danach Mei'Chens Geschichte an.

Plündert Leblancs Raum und geht zur Donnersteppe. Dort redet ihr mit Cid, außerdem trifft ihr im zweiten Abschnitt wieder die beiden Ronso-Kids Lian und Ayde.

Macalania-Wald

Geht über den leuchtenden Pfad zu O'akas ehemaligem Geschäft. Auch hier greifen Monster an. Erledigt die Gegnergruppen ohne Unterbrechung und achtet dabei auf eure Lebensenergie – zwischen den Kämpfen könnt ihr nicht heilen. Hat O'aka seine Schulden bezahlt, taucht er auf und eröffnet in Kapitel 5 ein Geschäft. Als Belohnung für eure Mühen erhaltet ihr Berserker-Sphäroiden.

Wüste Bikanel

Nhadala bittet euch, mit dem Kaktoren-Staat Kontakt aufzunehmen, dafür stellt sie euch einen Übersetzer zur Verfügung. Redet mit Marnela, die euch von den Kaktoren erzählt. Bestätigt, dass die Geschichte einen Sinn ergibt, und ihr bekommt einen Auftrag: Ihr sollt zehn in alle Welt verstreute Kaktoren finden, damit sie den großen Haboob beschwören können, der ein grimmiges Monster besiegen soll,



ⓘ Wenn ihr wollt, könnt ihr schon jetzt ein paar Kaktoren suchen.

den gerade erwacht. Wir verschieben die Aufgabe auf Kapitel 5, da wir erst dann alle zehn Kaktoren finden können.

Stille Ebene

Wieder ein Notfall: Touristen sind in einer Höhle gefangen. Wir gehen hinein und suchen die Leute. Jeder hat bestimmte Vorlieben – nur in der richtigen

Reihenfolge könnt ihr sie auf einen Rutsch retten – es ist aber kein Problem, wenn ihr die wählerischen Touris einen nach dem anderen zum Ausgang bringt, es dauert nur länger.

Einer der Leute gibt euch den wertvollen Besaid-Schlüssel, andere geben euch einen Energiekern, mit dem ihr den Teleporter wieder aktivieren könnt. Wenn nur noch einer fehlt, geht ihr nach draußen und redet mit jemandem – ihr bekommt den letzten Kern. Speichert (ihr könnt die Mission ohne Probleme verlassen und später weitermachen) und geht wieder hinein. Nun könnt ihr aus den Nebenkammern, die ihr nur über den hinteren Transporter erreicht, die beiden Leute retten. In der letzten Kammer wartet ein sehr harter Boss.



ⓘ Mit dem Glücksspielerkostüm könnt ihr schnell EXP sammeln.

Boss: Yojinbo

Ohne die richtigen Jobs seht ihr hier kein Land. Magische Klassen helfen euch hier nicht, da Yojinbo euch innerhalb kürzester Zeit die Magiepunkte raubt. Rüstet alle drei Mädels mit Schutzgegenständen gegen Gift aus – Yuna sollte Schütze sein, Rikku Item-Schütze und Paine Krieger oder Dunkelritzer. Yojinbos Attacken sind harmlos – aber sein Zanmato ist fast tödlich: Es reduziert die Lebensenergie und Magie eurer Truppe auf jeweils 1! Euer Item-Schütze kombiniert an dieser Stelle entweder eine Potion mit einer Hi-Potion (bringt der ganzen Truppe 2.000 HP zurück); wenn schon jemand k.o. sein sollte, kombiniert ihr Phönixfeder mit einer Hi-Potion, um euch spektakulär wiederzubeleben. Der Schütze benutzt in jeder Runde Kugelhagel, der Angreifer seine stärksten Attacken – mit 22.000 HP hält Yojinbo einiges aus.

Berg Gagazet

Habt ihr den Sphäroiden an Neu-Yevon gegeben, macht ihr einen schnellen Zwischenstopp in Bevelle: Ihr bekommt dort eine Kostümpalette. Danach gehts zum Berg Gagazet.

Habt ihr Kimahris Fragen korrekt beantwortet, drückt er euch den Dompteur-Sphäroiden in die Hand. Ihr bietet an, Garik zu überreden, den Angriff auf die Guado abzublasen. Erklimmt den Berg zu Fuß. Kurz nach dem oberen Speicherpunkt trifft ihr auf Garik: Wenn ihr ihn besiegt, lässt er von seinem törichten Vorhaben ab.

Habt ihr bei den bisherigen Besuchen auf dem Berg die Sorgen der Ronso einigermaßen richtig beantwortet, wird der Kampf wesentlich leichter.

Boss: Garik

Je nachdem, wie ihr euch vorher verhalten habt, kommen Garik (6.880 HP) ein oder zwei weitere Ronso (je 4.060 HP) zu Hilfe – habt ihr es mit insgesamt drei Gegnern zu tun, benutzt Garik auch Totalabwehr und macht es euch damit schwer, zu treffen. Beginnt den Kampf, indem ihr die Geschwindigkeit eurer Party erhöht, ein Schwarzer Magier kann per MP-Absorption Gariks Magie leeren und so verhindern, dass er seine lästigen Status-Attacken benutzt. Beklaut die Gegner und gebt ihnen mit starken Angreifern wie dem Krieger oder dem Dunkelritzer den Rest.

Ruinen von Zanarkand

Habt ihr die Affenmission in Kapitel 2 erfolgreich geschafft, sprecht ihr mit Isaaru, ansonsten könnt ihr hier jetzt die restlichen Affen verkuppeln und die Kisten knacken – es gibt noch ein paar nützliche Gegenstände.

Insel Besaid

Redet mit Lulu, die euch in die neuesten Geschehnisse einweiht. Folgt Wakka in den Tempel und schlagt euch durch die Rätsel-Sektion. Sucht den verwundeten Wakka und nehmt den Lift nach unten. Dort kommt es wieder zum Kampf mit einer Bestia.

Boss: Valfaris

Der Kampf gegen Valfaris (8.430 HP) ist nicht allzu schwer: Greift mit starken Schwarzen Magien an, verlangsamt den Gegner, um seine Angriffsfrequenz zu mindern, und sorgt dafür, dass eure Truppe immer gut geheilt ist. Da Valfaris sich gerne an euren Magiepunkten vergreift, sollte euer Schwarzer Magier die MP-Absorption-Fähigkeit beherrschen, um nicht auf einmal ohne Magie dazustehen.

Habt ihr den Besaid-Schlüssel aus der Höhle der Stillen Ebene, könnt ihr die Kiste in einem der Tempelräume öffnen: Drinnen ist ein Such-Sphäroid. Damit sucht ihr Kameras, die auf Besaid verteilt sind (im Dorf, beim Speicherpunkt, bei den Wasserfällen und am See) – ein Mann im Tempel erklärt euch, wie das funktioniert. Mit den Kameras könnt ihr vier weitere Ziffern finden, mit deren Hilfe ihr die Tür in der Höhle aus dem ersten Kapitel öffnen könnt. Das Ganze bringt euch ein paar Ether und eine nützliche Kostümpalette.

Insel Kilika

Öffnet erst mal alle Truhen in Kilika und geht zu der Frau, die euch beauftragt hat, die Affen im Wald zu zählen. Hattet ihr alle 13 gefunden, bekommt ihr eine Kostümpalette.

Danach geht ihr zu Dona – mit ihrer Hilfe könnt ihr das Tor durchqueren. Übt ein paar Mal – wenn es euch gelingt, ungesehen durchzukommen, erhaltet ihr ein extrem nützliches Item. Im Wald sucht ihr erst die vier Barrikaden, dann die Stelle mit dem Geheimpfad – sie liegt in einer der großen Kurven. Geht hoch zum Tempel, hinter der großen Maschina ist ein Speicherpunkt.

Rettet Barthello vor den Monstern und er erklärt euch, wie ihr zur letzten Kammer gelangt. Folgt seinen Anweisungen.

gen. Habt ihr alle Monster besiegt, nehmt ihr den Samurai-Sphäroiden mit und stellt euch dem Boss.

Bevelle

Nun könnt ihr das Neuyevon-Hauptquartier wieder betreten. Geht nach hinten und schaltet den Lift so um, dass ihr auf den Balkon kommt – die Priester geben euch ein paar nützliche Items.

Jetzt nehmt ihr den Lift nach unten – folgt Gippal in die Tiefen von Bevelle zu jener Stelle, an der Vegnagun verschwunden ist, und betrachtet die Zwischensequenz mit den Anführern von Spiras drei Gruppierungen. Nach einem Kampf gegen einen lächerlichen Morbol nehmt ihr den Sphäroiden mit.



Mit Yunas Spezialkostüm habt ihr leichtes Spiel gegen Ifrit.

Boss: Ifrit

Ifrit (8.820 HP) hat zwei große Schwächen: Er ist sehr anfällig gegen Gemach, und Eismagie zieht ihm extrem viel Energie ab. Dafür solltet ihr aufpassen, ihn nicht mit Feuer-Attacken anzugreifen, da diese ihn heilen. Mit den üblichen Techniken übersteht ihr den Kampf ohne größere Probleme.

Djose Tempel

Nehmt den Auftrag an, den Tempel von Monstern zu säubern. Im Tempel müsst ihr dann Säulen in die richtigen Nischen schieben. Welche Säule die richtige ist, hängt vom Zufall ab – verschiebt ihr die falsche Säule, folgt ein Kampf. Macht euch keine Sorgen, die Kämpfe sind einfach. Wenn die Treppe frei ist, kommt ihr zum Endgegner:

Boss: Ixion

Die Blitz-Bestia (12.380 HP) hat ähnliche Schwächen und Stärken wie Ifrit. Ixion ist allergisch gegen Wasser-Attacken und Magie, Blitz-Techniken dagegen heilen ihn. Ein Schwarzer Magier ist auch hier wieder sehr nützlich, wenn er seine Magiepunkte im oberen Bereich halten kann. Auch Ixion ist anfällig gegen Gemach. Wenn ihr eure Truppe effektiv heilt, habt ihr auch diese Bestia nach kurzer Zeit besiegt.

Im Abyssum verfolgt ihr die Handlung weiter. Wenn Yuna auf der Insel inmitten von Nichts steht und sagt, sie sei alleine, drückt ihr den X-Knopf und hört ein bekanntes Geräusch. Wiederholt das viermal, das führt zu einem besseren Ende. Verlasst dann schnell das Abyssum, um das Kapitel abzuschließen.



Valfaris hat einen sehr hohen Schnelligkeitwert und greift häufig mit starken Attacken an. Achtet auch auf eure Magiepunkte.



Ein Samurai (hier Yuna) kann Leucht- und Strahlenkugel lernen. Diese Attacken fügen auch schwer gepanzerten Gegnern viel Schaden zu.

KAPITEL 4

Die folgende Zeit verbringt ihr erst einmal an Bord der Celsius und betrachtet Szenen im Sphärofon-Netzwerk. Knackt die obligatorischen Kisten im Maschinenraum und übernachtet in den Quartieren. Nach einem Gespräch mit Paine auf dem Deck der Celsius geht ihr zu Shinra, der euch in sein Sphärofon-Netzwerk einweist.

Ihr könnt hier viel Zeit verbringen und viele Szenen betrachten, bei denen ihr ein paar weitere Prozent auf euren Zähler kriegt oder auch Al-Bhed-Lexika abstauben könnt. Die wichtigen Szenen sind aber jene auf der Insel Besaid, auf der Insel Kilika, am Fungus Pass und im Neu-Yevon-Hauptquartier Bevelle.

Danach berätet ihr mit Kumpelchen das weitere Vorgehen. Wenn ihr wollt, könnt ihr ein paar weitere Sequenzen über das Netzwerk betrachten. Auswirkungen auf die Prozente hat dies aber nicht.

Illuminum

Hier gilt es, Tobli zu suchen: Der Gute hat Probleme mit Schuldeneintreibern. Sucht ihn und folgt ihm schnell, wenn ihr ihn entdeckt. Nach vielen Fehlschlägen sind die Gläubiger weg, die den Weg zum Shoopuf versperrt haben, und ihr könnt den Fluss auf dem Rüsseltier überqueren. Irgendwann seid ihr dann kurz vor Guadosalam – haben die Gläubiger Tobli vom Baum geholt, folgt ihr ihm, um die Mission zu beenden.

Celsius

Nachdem der Hypello losgeschickt wurde, speichert ihr und geht zu Rikku in die Quartiere. Beim folgenden Tanz-Minispiel habt ihr nur einen Versuch – macht ihr Fehler, solltet ihr schnell laden, da es sehr gute Preise gibt für gute Leistungen.

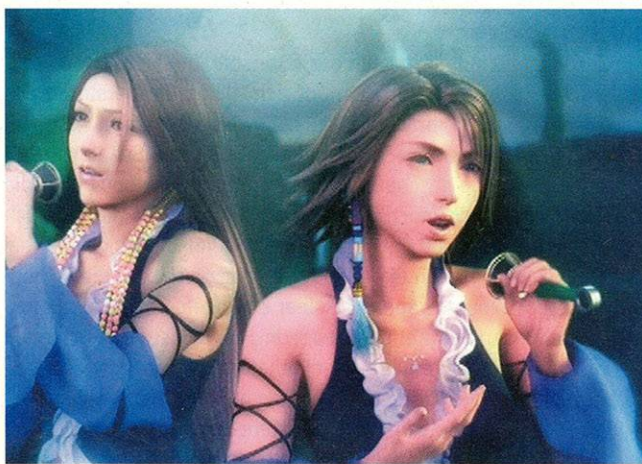
Geht nun wieder zum Sphärofon-Netzwerk und betrachtet, wie die Hypellos die PR-Arbeit für Toblis Show erledigen. Redet mit Kumpelchen, um zur Donnersteppe zu kommen.



❶ Nach einer Verfolgungsjagd trifft ihr Tobli in Guadosalam.



❷ Strengt euch beim Tanzspiel auf der Celsius an, es lohnt sich.



❸ Habt ihr den Salamander besiegt, kann das Konzert endlich beginnen. Yunas Lied befreit die Bewohner Spiras ein wenig von ihrem Hass.

Donnersteppe

Ignoriert erst einmal das Monster, das den Durchgang in eine geheime Höhle frei gibt und öffnet die Truhen, die in der Gegend herumstehen. Speichert dann und betretet die Höhle. Knackt die Kisten und stellt euch dem Boss, der ganz hinten wartet.

Boss: Salamander

Mit Magie ist diesem Biest nicht beizukommen, da der Salamander (12.850 HP) gegen Zauberei praktisch immun ist – hier ist rohe Gewalt gefragt.

Benutzt Berserker-, Schütze-, Samurai-, Krieger- oder Dunkel-Ritter-Sphäroiden, auch ein Item-Schütze zum Heilen ist hier sehr nützlich. Ihr könnt das Monster auch blenden, dann verpuffen die regulären Attacken wirkungslos. Gegen den Feueratem könnt ihr dagegen wenig ausrichten, aber ein Item-Schütze hat euch schnell das richtige Heilmittel gemischt.

Celsius

Nachdem ihr den Salamander ins Jenseits befördert habt, findet ihr euch an Bord der Celsius wieder. Redet mit Tobli, um das Konzert zu beginnen und genießt die herrliche Rendersequenz. Anschließend lasst ihr euch auf der Brücke der Celsius wieder ein paar interessante Fakten vom alten Mei'Chen erzählen, danach geht ihr in den Maschinenraum und redet mit Leblanc und ihren Leuten. Ihr erhaltet einen Sphäroiden. Geht wieder zur Brücke, redet mit Shinra und schließt damit Kapitel 4 ab.

KAPITEL 5

Ab jetzt könnt ihr jederzeit zum finalen Dungeon und zum Kampf gegen den Endgegner kommen, wir raten aber, erst noch ein paar Missionen zu erledigen, um den letzten Kostümsphäroiden (Maskottchen) zu erhalten.

Übernachtet in den Quartieren, um eine Sequenz mit Brüderchen zu sehen, und macht euch auf den Weg nach Zanarkand. Dort sind die Touristen weg, sofern ihr den Affen-Quest geschafft habt. Hört euch Mei'Chens Geschichte an und sprecht mit Isaaru. Das Innere könnt ihr nun nicht mehr betreten – damit ist Zanarkand komplett.

Insel Besaid

Folgt Wakka zum Eingang des Tempels und redet mit ihm. Am Strand verabschiedet ihr euch von Beclm, der euch einen Sphäroiden gibt. Den überreicht ihr Wakka, den ihr auf dem Weg zum Dorf trifft. Gebt ihm den Sphäroiden und folgt ihm zu der Feier im Dorf. Damit ist auch Besaid abgeschlossen.

Insel Kilika

Geht zum Tor und durchquert den Wald – am Tempel seht ihr die Wiedervereinigung von Dona und Barthello. Knackt noch diverse Kisten und redet mit dem Mann, der den Bau der Youth-League-Basis verfolgt.

Habt ihr in Kapitel 1, 3 und 5 durch die Kamera gesehen, bietet er euch jetzt an, euch zur Basis zu bringen. Ihr müsst die Szene durch die Kameralinse betrachten. Anhand der Karte findet ihr ein Item, das es erlaubt, Gegnern mehr als 9.999 Schadenspunkte zuzufügen.

Luca

Überraschung: Ihr könnt wieder Blitzball spielen! Im Vergleich zu "FFX" hat sich einiges geändert – lasst es euch erklären und ihr bemerkt, dass es mittlerweile auch einen großen Trainer-Part gibt. Auf dem Balkon knapp unterhalb des Speicherpunktes entdeckt Yuna einen Moogles. Folgt ihm zu den Docks und beendet die Episode.

Mi'hen-Straße

Zunächst verlangt Rin nach euch: Ihr sollt ihm helfen herauszufinden, wer hinter den Vorfällen auf der Mi'hen-Straße steckt. Um richtig zu antworten, braucht ihr die Hinweise, die ihr in Kapitel 4 über die Sphärofone gesammelt habt. Habt ihr den Schuldigen, ist auch diese Episode geschafft und ihr könnt auf Chocobos über die Straße reiten. Knackt noch ein paar der Kisten. Aber es gibt noch mehr: Ihr findet einen Geheimdungeon, wenn ihr einige der bei Clasko hochgezüchteten Chocobos zur Schatzsuche auf die Mi'hen-Straße schickt. Irgendwann wird einer ein eigenartiges Portal melden. Geht hin und betretet den Dungeon. Hier müsst ihr verschieden starke Wände sprengen. Bomben erhaltet ihr von den diversen Zufallsgegnern – besonders viele bekommt ihr, wenn ihr einem der Mädels das Glücksspielerkostüm anzieht und dann die Monster bestecht. Räumt den Dungeon komplett aus, bevor ihr euch auf den Bosskampf einlasst.

Boss: King Vermin!

Verpasst euren Mädels Schutz gegen Feuerattacken, da King Vermin (39.857 HP) die sehr gerne einsetzt – so heilt euch der Boss im Idealfall sogar mit seinen Attacken. Mit starken Magien oder guten Nahkämpfern macht ihr dem Kerl schnell die Hölle heiß. Zum Heilen tuts wie immer ein Weißer Magier oder ein Item-Schütze.

Fungus Pass

Die jungen Kämpfer brauchen etwas Training – wie gut, dass eure Party so fit ist. Nehmt Yaibals Herausforderung an und kämpft euch durch den Fungus Pass. Insgesamt sechs Gruppen von Soldaten greifen euch an, in der letzten ist Elma dabei. Danach kommt es zum freundschaftlichen Kampf gegen Lucil.

Boss: Lucil

Das Gefährlichste an Lucil (7.324 HP) ist ihr häufiger Einsatz von Todesurteil, das eure Party schnell aus den Socken hauen kann. Hier kommt wieder der Item-Schütze ins Spiel: Benutzt einen Mega-Phoenix – entweder aus eurem Vorrat, per Stash-Fähigkeit oder ihr mischt einen zusammen. Da Lucil nicht wirklich viel Energie hat, könnt ihr sie mit weniger harten Attacken schnell besiegen.

Keht von der Celsius noch mal zur Youth League zurück und öffnet die Kisten – Lucil gibt euch noch einen Sphäroiden von Nooj, den ihr euch an Bord eures Luftschiffs gleich mal anseht.

Habt ihr alle Crimson-Sphäroiden beieinander, könnt ihr die Höhle mit Siegel unter dem Fungus Pass betreten. Hier ist zunächst Yuna alleine gefragt. Rüstet eure Heldin mit möglichst starken Gegenständen aus, um Angriff und Verteidigung zu stärken, außerdem sollte sie unbedingt Gegenstände von Gegnern stehlen können – es lohnt sich.

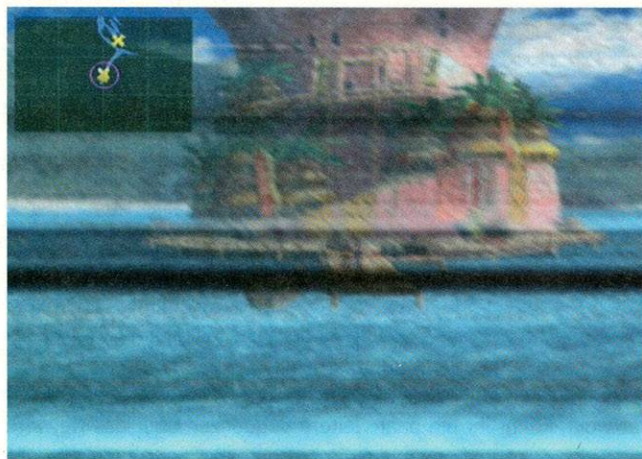
Geht einfach durch – die Pyreflies übernehmen Yunas Gefährten und es kommt zum Duell.

Boss: Rikku

Sie ist schnell, schlägt aber nicht so stark zu – beklaugt sie und greift an, bis ihre 7.800 HP aufgebraucht sind. Heilt euch, wenn nötig, für den nächsten Kampf.

Boss: Paine

Mit 9.200 HP hält sie schon einiges mehr aus. Klaugt schnell und packt eure stärksten Attacken aus, um den Kampf möglichst schnell zu beenden. Die nächsten drei Kämpfe dürft ihr zum Glück wieder im Team bestreiten.



☞ Schaut regelmäßig durch das Objekt des Kameramanns in Kilika, um später im Spiel an ein "Hit-Expander"-Item zu kommen.

Boss: Baralai

Magie bringt euch nicht viel, da Baralai (12.220 HP) gerne Stille benutzt und euch Magiepunkte klaugt. Daher greift ihr nach dem obligatorischen Klauvorgang mit Waffengewalt an und setzt auf die Hilfe eines Item-Schützen, um euch schnell und komfortabel zu heilen.

Boss: Gippal

Gegen Gippal (14.800 HP) ist Magie etwas hilfreicher – gelegentlich benutzt er Granaten, um Magie zu unterbinden, aber das passiert nicht allzu häufig. Sinkt seine Lebensenergie unter 5.000, benutzt er eine neue Attacke, die extrem schmerzhaft ist. Klaugt gleich zu Beginn des Kampfes sein Item, außerdem könnt ihr ihn mit der entsprechenden Fähigkeit um 15.000 Gil erleichtern. Versucht, das Ende des Kampfes so schnell wie möglich herbeizuführen, damit er möglichst wenige seiner harten Attacken einsetzen kann.

Boss: Nooj

Nicht nur, dass er mit 23.800 HP die meiste Energie hat, mit diesen Attacken entzieht er der ganzen Truppe Magie und viel Energie und heizt euch gehörig ein. Klaugt sowohl Geld (20.000 Gil) als auch seinen Gegenstand und greift dann mit Dunkler Macht, Berserker-Attacken oder als Samurai an. Fällt seine Lebensenergie unter 3.000, beginnt er einen Angriff, der der ganzen Truppe bis zu 5.000 HP abzieht – haltet eure Energie also oben und lasst den Item-Schützen Überstunden schieben.

Djose Tempel

Die Al-Bhed haben eine Kampfmaschine gebaut, die ihr für sie testen sollt. Das tut ihr einmal, wenn die Maschine auf Level 1 ist, und einmal, wenn sie voll ausgerüstet ist. Frische Ausrüstung findet ihr, wenn ihr in der Wüste Bikanel grabt. Ihr braucht jede Menge Items, damit die Maschine bereit ist, außerdem muss sie nach jedem Kampf mit einem Manual repariert werden. Davon gibt es nur sehr wenige – eines hat beispielsweise der Mann in der Nordkammer des Tempels, ein weiteres bekommt ihr, wenn ihr zu den drei Affen außerhalb des Tempels geht. Drückt X, wenn alle drei springen, und ihr erhaltet das gute Stück.

Habt ihr die Maschine einmal auf Level 1 und einmal auf Level 5 besiegt, ist auch der Djose Tempel abgeschlossen.



Boss: Experiment

Die Fähigkeiten dieses Gegners hängen von der Ausbaustufe ab. Auf Level eins habt ihr seine 18.324 HP schnell weg, auf Level fünf knabbert ihr da schon länger. Bei fiesen Attacken, die eine eurer Heldinnen sofort töten (Raketen), braucht ihr einen guten Heiler. Die anderen beiden greifen als Dunkelritter oder Schütze an, um schnell viel Energie abzuziehen. Ein hohes Level ist hier Pflicht.

Illuminum

Habt ihr alle Illuminum-Missionen in den vorherigen Kapiteln geschafft, könnt ihr euren Erfolgen hier die Krone aufsetzen. Nehmt an Toblis Show teil – ihr könnt den Kamerawinkel dabei verändern, um optimale Sicht zu haben.

Guadosalam

Hier erwarten euch drei Aufgaben: Habt ihr Garik auf dem Berg Gagazet besiegt und die Musiker in den Macalanía-Wäldern gefunden, sind die Guado zurückgekehrt. Sprecht mit Tromell, um die Mission zu beenden. Kehrt nach Guadosalam zurück und sprecht nochmal mit Tromell – jetzt könnt ihr das verschlossene Haus betreten. Habt ihr Lian und Ayde in der Donnersteppe getroffen, erhaltet ihr von einem Guado eine Kostümpalette, außerdem ist in einer Kiste ein Sphäroid. Geht dann noch zu Toblis Haus: Je nachdem, wie ihr euch bei Toblis Missionen und auf dem Berg Gagazet verhalten habt, findet ihr in der Kiste ein mehr oder weniger nützliches Item.

Donnersteppe

Hier ist viel zu tun: Zunächst beschützt ihr die Türme. Rennt zu den Monstern und gebt ihnen Saures, nach dem Kampf erscheint eine Kiste. Der Inhalt ist davon abhängig, wie gut ihr die Türme in früheren Kapiteln kalibriert habt. Der letzte Turm ist etwas außerhalb des Feldes. Rennt am Rand entlang und es kommt zum Kampf.

Boss: Hunbaba

Das große Vieh (27.772 HP) benutzt gerne Totalabwehr auf sich selbst – mit Zauberslöcher nehmt ihr ihm die meisten der praktischen Attribute wieder ab. Haltet eure Energie oben und greift mit zwei starken Kämpfern an, vorzugsweise mit Dunkelrittern oder Samurais. Blitzmagie wird von Hunbaba absorbiert und heilt ihn, spart euch den Donner also. Kurz vor seinem Ableben benutzt Hunbaba "Meteor" – ist eure Energie zu niedrig, kostet euch das euer Leben.

Nach dem Sieg über Hunbaba erscheint ein Loch unter einem der Türme. Wappnet euch gegen Poison und Blitzmagie und lasst euch von einem Al-Bhed hinbringen. Sucht wieder Cid – auf der Karte ist er mit einem roten X markiert. Ihr findet ihn nur, wenn ihr auch in den vorigen Kapiteln mit ihm gesprochen habt. Durchforstet die Höhle und stellt euch dem mächtigen Endgegner.

Boss: Panzerapparat

Hier kommen die Rekorder zum Zug: Sie verraten dem Panzer (30.500 HP), welche Fähigkeiten ihr in ihrer Anwesenheit genutzt habt – der Boss sperrt genau diese und setzt sie selbst ein. Habt ihr die Rekorder bisher immer gleich besiegt, ist das kein großes Problem. Sollte doch einmal etwas Wichtiges blockiert sein, hebt ihr den Effekt auf, indem ihr den entsprechenden Rekorder zerstört. Der Panzer selbst schlägt zwar schlimm zu, mit beständigem Heilen habt ihr aber keine großen Probleme. Verzichtet auf Blitzmagie, da sie den Panzer heilt.

Später könnt ihr noch einmal in die Höhle hinabsteigen. Hier gibt es ein paar fiese Rätsel zu lösen. Ein Tipp: Legt das Monsterschreck-Accessoire an und haltet Zettel, Stift und Taschenrechner bereit.

Macalanía-Wald

Geht zur Stelle, an der ihr vorher Tromell getroffen habt. Redet mit den Guado und geht zu der anderen Quelle im Wald. Nach der Sequenz seid ihr in den Wäldern fertig. Stattet noch O'aka einen Besuch ab und bewundert die guten Preise in seinem Laden.

Wüste Bikanel

Zusammen mit Nhadala und Benzo gehts zum Kaktoren-Staat. Nun gilt es, die neun Kaktoren zu finden. Das bedarf einer festen Reihenfolge: Sprecht mit der wachen Mutter eines Kaktoren (erkennbar am bunten Wirbel um die Pflanze) und ihr erhaltet einen Hinweis auf den grünen Stachler. Habt ihr ihn ausfindig gemacht, kommt es noch zu einem kurzen Geschicklichkeitstest.

Hier sind die Fundorte der ersten neun Kaktoren:

Lobivia	Wüste Bikanel, Oase
Toumeyia	Besaid, Strand
Lobeira	Guadosalam Villa Leblanc, Ormis Zimmer
Areg und Arroja	Stille Ebene, Weg zu Berg Gagazet
Islaya	Donnersteppe Norden, bei Turm 9
Chiapa	Kilika, beim versteckten Aussichtspunkt im Wald
Erio	Gipfel von Berg Gagazet
Bartschella	Kilika, Donas Haus

Der zehnte Kaktor ist in der Höhle mit dem Kaktoren-Symbol. Übersteht ein paar Kämpfe und Geschicklichkeitseinlagen, bis ihr ihn findet. Zuvor aber verbünden sich die Übrigen, um ihn zu beschützen.

Boss: Kaktorius

Passt auf, dass ihr bis zum Kampf gegen den Riesen-Kaktoren auf keinen Fall mehr als sieben reguläre Kaktoren besiegt habt, sonst dreht der große Grünling ziemlich auf. Andernfalls beschränkt er sich nur darauf, seine beiden Sidekicks mit Haste zu unterstützen. Erledigt die beiden mit Attacken, die nicht oder nur selten fehlschlagen, und kümmert euch in Ruhe um den großen Kaktoren, der nun nichts mehr tut. Seine 22.222 HP gehen dann schnell zur Neige.

Nun können die Kaktoren das riesige Monster verjagen, allerdings nimmt es nun Kurs auf das Al-Bhed-Camp. Rüstet euch wenn nötig auf dem Schiff aus und stellt euch dem Wüsten-Dämon. Vorsicht: Es ist einer der härtesten Bosse im Spiel!

Boss: Angra Mainu, Taurvi, Zarisha

Die beste Wahl sind hier zwei Dunkelritter und ein Item-Schütze. Schützt euch so gut es geht mit Protes und Hast – ihr solltet auch 99 Potions und Hi-Potions im Gepäck haben. Nun benutzen die Dunkelritter in wirklich jeder Runde Dunkle Macht, während der Item-Schütze in jeder Runde eine Mega-Potion aus einer Hi- und einer normalen Potion mischt. Sind die beiden Sidekicks aktiv, greift Angra Mainu mit einer Attacke an, die jedem Partymitglied bis zu 4.000 HP abzieht. Noch gefährlicher ist Flare-Magie, die euch die vollen 9.999 HP abzieht – wenn ihr Flare nicht mit Reflek auf den Boss zurückwerft, ist der Kampf gelaufen. Stellt euch auf ein langes Gemetzel ein, Angra Mainu gibt seine 333.444 HP nur langsam ab.

Bevelle

Seht euch die Szene mit Maroda an, danach könnt ihr in die Ost-Kammer des Tempels gehen. Der Teleporter bringt euch in ein 101 Levels großes Labyrinth. In Level 0 bekommt ihr einen Crimson-Sphäroiden, mit dem ihr die Höhle mit dem Siegel betreten könnt. Einen weiteren gibt es auf Level 20. Geht erst einmal nicht weiter – nur auf Level 99 habt ihr weiter unten eine Chance.



🗨 Redet mit Brüderchen, um den finalen Kampf anzugehen.



🛡 Rüstet euch vor dem Kampf mit Shiva gegen Eismagie.

Stille Ebene

Seht nach, welche Firma den PR-Wettkampf gewonnen hat und schaut nach dem jungen Mann, dem ihr eine Braut suchen solltet. Claskos Chocobos können einen neuen Geheimdungeon finden – aber nur, wenn ihr vorher jede Menge Such-Chocobos umhergeschickt habt. In diesem Dungeon findet ihr nützliche Items für Rikkus Spezialkostüm-Sphäroiden.

Berg Gagazet

Habt ihr Garik zuvor besiegt, beobachtet ihr einen Streit zwischen ihm und Kimahri, danach ist die Episode beendet. Auf dem Weg zum Gipfel könnt ihr eine Statue von Yuna bewundern, sofern ihr den Ronso die richtigen Antworten gegeben habt.

Abyssum

Habt ihr wirklich alle Missionen geschafft, bekommt ihr an Bord der Celsius den letzten Kostüm-Sphäroiden. Lasst euch vom Aussehen der niedlichen Maskottchen-Kostüme nicht täuschen.

Nun ist es Zeit für das Abyssum, den letzten Dungeon des Spiels. Ihr könnt das Abyssum von fünf Orten aus betreten. Wir empfehlen die einfache Route von Bevelle aus. Folgt einfach dem Weg, bis ihr zum ersten Bosskampf gegen Shiva kommt.

Boss: Shiva

Die eiskalte Lady (14.800 HP) ist mit Feuermagie zu beeinträchtigen – daher heizt ihr Shiva als Schwarzer Magier ordentlich ein. Passt auf, manchmal entzieht sie euch ein paar wertvolle Magiepunkte.

Boss: Magus Sisters

Die drei Schwestern (9.788, 10.330 und 12.240 HP) können euch ziemlich Ärger machen. Euer Heiler ist gut beschäftigt, während ihr euch zunächst auf Mindy konzentriert. Erledigt sie so schnell wie möglich, um ihre Dreierkombo-Attacke zu verhindern. Wenn sie sich mit Magie schützen, setzt ihr Dispel ein, um den Effekt zu kompensieren.

Boss: Anima

Schützt euch vor dem Kampf gut gegen möglichst viele Status-Attacken. Anima (36.000 HP) setzt gerne Oblivion ein, das euch ziemliche Kopfschmerzen bereiten wird. Heilt regelmäßig und setzt auf Himmelsattacken wie Exkalibur oder Himmel-Daigo von Yunas Dompteur-Kostüm.

Unten trifft ihr Leblanc, die euch Items verkauft. Außerdem erscheint ein Speicherpunkt. Hier könnt ihr zur Celsius zurückkehren und andere Wege ins Abyssum nehmen – da die Bosse besiegt sind, könnt ihr in Ruhe die Schätze plündern. An Bord der Celsius könnt ihr noch jede Menge Sequenzen ansehen. Kehrt dann zu Leblanc ins Abyssum zurück.

Geht weiter und ihr kommt zu einem Musikrätzel: Spielt auf einem Keyboard die Sequenzen nach, die ihr auf den Plattformen erfahrt, dann kommt ihr weiter. Nach einigen dieser Rätsel kommt ihr tatsächlich zu Vegnagun. Ladet eure Energie auf – das könnt ihr übrigens nach jedem der Kämpfe gegen Teile des Endgegners tun.

FINALE

Boss: Vegnagun Schwanz

Der Schwanz des monströsen Endgegners ist euer erstes Ziel. Während ein Item-Schütze eure Lebensenergie oben hält, greift ihr mit Magie und Dunkler Macht an, bis die 34.200 HP aufgebraucht sind.

Boss: Vegnagun Bein

An sich müsst ihr nur das Bein besiegen – mit 18.220 HP geht das recht schnell. Allerdings sind da noch die drei leuchtenden Kreise (jeweils 30.000 HP) – und die geben jeweils 8.000 Erfahrungspunkte und ihr könnt für euren Sieg den seltenen Hero Drink bekommen. Wollt ihr die runden Objekte besiegen, setzt ihr am besten Flare oder Ultima ein, ansonsten hackt ihr einfach auf das Bein ein, um den Kampf schnell hinter euch zu bringen.

Boss: Vegnagun Kern

Die beiden Sidekicks macht ihr schnell mit Dunkler Macht unschädlich, bevor sie den Kern mit Magie unterstützen können – gegen gerade mal 3.000 HP sollte eine Attacke ausreichen. Danach nehmt ihr euch den Kern vor – mit 33.040 HP hat der schon mehr zu bieten. Haut drauf und haltet eure Energie im oberen Bereich – wenn er seine mächtige Attacke startet, kann es schnell passieren, dass ihr Partymitglieder verliert – bringt dann den Mega-Phoenix zum Einsatz.



🗨 Besiegte Bestias hinterlassen diese tiefen Löcher zum Abyssum.



🗨 Der Weg zum letzten Endgegner führt durchs Abyssum.

Boss: Vegnagun Kopf

Ihr könnt den Kopf (38.420 HP) erst treffen, wenn ihr die beiden Sidekicks (2.500 HP) erledigt habt. Der Kopf greift dann mit Status-Veränderungen an – hoffentlich seid ihr gut geschützt. Haltet euch im Finale nicht zurück und verpasst dem Kopf alles, was ihr habt. Ihr müsst ihn besiegt haben, bevor Shuyin sieben Mal gesprochen hat und die Vegnagun abfeuert.

Es folgt noch ein weiterer kurzer Kampf. Nach dem einfachen Sieg seid ihr wieder im Abyssum. Wenn ihr nichts mehr tut, seht ihr das normale Ende – drückt ihr hingegen den ✕-Button, wird ein Asthra erscheinen und Yuna eine Frage stellen. Antwortet mit "Ja" und ihr seht eine weitere Szene nach dem Abspann. Auf dieselbe Art seht ihr auch das perfekte Ende, wenn ihr tatsächlich die vollen 100 Prozent erreicht habt – herzlichen Glückwunsch! ➔ THOMAS NICKEL

**JETZT
100 SEITEN!**

**100% KAUFBERATUNG DIE SPASS MACHT
PC, PLAYSTATION2, XBOX & GAMECUBE**

VIDEO
GAMES
AKTUELL

APRIL 2004

VIDEO GAMES AKTUELL

**JETZT NEU! AB SEITE 70
FETTER HARDWARE-TEIL**

TEST S. 44

**DEUS EX 2:
INVISIBLE WAR**
DAS ROLLENSPIEL-EPOS

TEST S. 48

MAFIA
DIE GANGSTER-ACTION
ENDLICH AUF KONSOLE!

TEST S. 46

**SOCOM 2:
I.S. NAVY SEALS**
AKTIK-SHOOTER XXL

TEST S. 53

**FINAL
FANTASY**
CRYSTAL CHRONICLES

nur 1 €

**NEUE
RUBRIK**

BUDGET-SPIELE
Spielesspass unter € 30! S. 60

FAR CRY PC
Die Ego-Shooter-Revolution
aus Deutschland! S. 10

PC X
**DTM RACE
DRIVER 2**
Geniale Bleifuss-
Action! S. 16

DOOM 3
PC X
**NEUE
BILDER,
HEISSE
INFOS!**
S. 6

Gnadenlose Action, geniale Technik,
fiese Monster: Der Skandal-Shooter kommt!

TIPPS & TRICKS: JAMES BOND 007,
SOCOM 2, FINAL FANTASY X-2, POKÉMON UVM...

€ 1,00
Österreich € 1,10
Schweiz Sfr 2,00
Belgien € 1,10
Luxemburg € 1,10
Spanien € 1,30

**Jetzt
am
Kiosk!**

Videogames Aktuell ist eine registrierte Marke von CyPress www.cypress.de

**Zum Mega-Preis
von nur 1 €:**

Spannende Specials, knall-
harte Tests, Tipps & Tricks,
die wirklich weiterhelfen!

**100 Seiten geballte
Information:**

Doom 3, Deus Ex 2, Mafia,
Far Cry, Socom 2, DTM
Race Driver 2 uvm.

**100% Kaufberatung,
die Spaß macht:**

PC, PlayStation.2, Gamecube,
Xbox, Gameboy Advance,
Handygames, Zubehör

PlayStation 2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



Jeden Monat spielbare Hits!

In Kürze spielbar im OPM2:



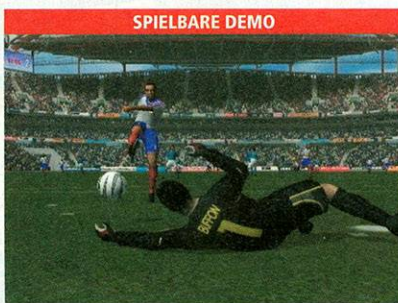
Spielbare Mega-Demo: Final Fantasy X-2

Verpasst auf keinen Fall die spielbare Demo des Rollenspiel-Hits!



Socoma 2

Sonys neuer Taktik-Shooter: Spielt eine komplette Mission ohne Zeitlimit!



This Is Football 2004

Ob das neue TIF gegen FIFA und PES eine Chance hat? Urteilt selbst!



Firefighter F.D. 18

"Ich will Feuerwehrmann werden". Mit unserer Demo geht's gefahrlos!



Transformers

Nur für Kinder? Dass wir nicht lachen. Bombast-Action der besten Sorte!

PlayStation2 – Das offizielle Magazin.
Das meistverkaufte PS2-Magazin. Jeden Monat neu am Kiosk!

JETZT am Kiosk!
OPM2 04/2004

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: Thomas Szedlak (sz) (verantwortl. für den red. Inhalt)
REDAKTION: Gunther Hruby (gh, leitender Redakteur), Tobias Schweißl (ts),
Christian Blendl (cb), Markus Häberlein (mh), Carsten Grauel (cg),
Michael Galuschka (mg), Swen Harder (sh), Patric Roos (pr), Fabian Käufer (fk)
AUTOREN: Thomas Nickel

GRAFISCHE LEITUNG + KONZEPT: Michael Stark
TITEL: Michael Stark

LAYOUT: Kristina Arnold, Diane Feininger, Tanja Hartmann

LEKTORAT: Petra Breitenbach

INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard
(verantwortl. 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: HEFT & VERSAND

Einzelhefte Inland und Ausland: € 8,80 + Versandkosten.

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
Sonderheft April 2004 - Juni 2004
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 - SONDERHEFT APRIL - JUNI 2004 recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in PLAYSTATION2 SONDERHEFT APRIL - JUNI 2004 erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und darauf bedacht, die 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 beigegebenen Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.

Bei CyPress erscheinen außerdem:

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

VIDEO
GAMES
AKTUELL

DVD
VISION
DVD
aktuell
play

RED • DEAD REVOLVER



DEMNÄCHST
ERHÄLTlich



WWW.REDD DEADREVOLVER.DE



PlayStation®2



"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. © 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar San Diego and the R logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Red Dead Revolver is a trademark of Angel Studios, Inc. (d/b/a Rockstar San Diego). All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

Java Games, Logos, Klingeltöne

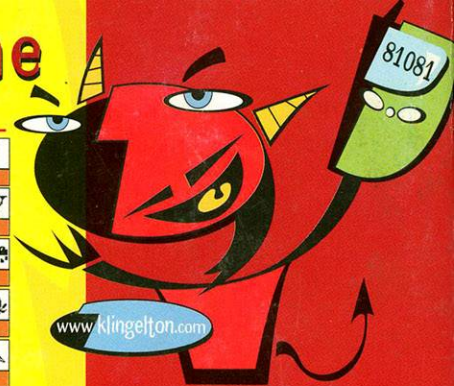
BILDMITTEILUNGEN für Nokia, Siemens & Samsung*



LOGOS für Nokia, Siemens, Samsung, Ericsson & Alcatel*



NOKIA-LÖSCHLOGO
Schick einfach "69998" an 81081*



HINTERGRUNDBILDER für Handys mit Farbdisplay*



AKTUELLE KLINGELTÖNE für Nokia, Sagem, Siemens, Motorola, Ericsson, Alcatel, Samsung, Trium, Sendo, Sharp, Panasonic, Philips, Telit

TOP-CHARTS	30369 Red blooded woman 27923 Obvious 31830 Skandal im Sperbezirk 30393 Thank you - Thank-You-Man 31795 Cant wait until tonight 30372 Just one last dance 30301 Mama Ana Ahabak 30363 Addition (Verena) 27717 Losing my religion 31721 Augen auf 27708 Turn me on 31738 Superstar 27836 Mad world 27881 Dschungelstern 30344 Oops - we are in the jungle 27756 Shut up 27822 Powerless (say what you want) 31720 Du hast mein Herz gebrochen 30366 Lebt denn die alte Holzmittel noch 31776 Its over now 27892 Running up that hill 31427 Get low 30249 Hey Ya! 31664 Beds are burning 30307 Tough enough 31702 Runnin (dying to live)	27847 Im still in love with you 27768 My immortal 27809 Milkshake 30340 Flip a coin 27781 Mandy 31601 Du bist nicht allein 31738 Bal prive 31743 She's so high 31743 Silence 30339 Denkmal 31730 Words 21027 The lion sleeps tonight 25927 Lost without you 27775 Changes 31777 Hungry's Herz 30357 I miss you 30373 Is it cos Im cool 27829 Deliverance 27832 Too lost in you 30388 Nobody (likes the records that...) 31467 Free like the wind 30380 Stebst Du das genauso? 31740 I feel you 30343 She believes (in me) 27873 God is a DJ 31480 Loves divine 30376 Im good 31781 Sunrise 27839 Ladies night	30314 Take good care of my baby 30257 Its my life 31540 Poison 27673 I believe in a thing called love 27870 Get it on the floor 31644 Hit that 31771 King of fools 31546 Music is the key 31753 Dynamite 27773 Say it isnt so 30243 Holiday 27810 Life for rent 27827 Hold on (The young and hopeless) 31820 Wenn der Himmel... 31778 King of love 30303 Alles an Dir 27817 The voice within 30389 Let me just fly 31418 Tanz das Brot 31078 Stuck 27707 Trouble 31255 Sounds like a melody 26646 Spirit in the sky 31216 König von Deutschland 31450 Another world 31494 First day of my life 25753 Bump,Bump,Bump 31055 Ganxaville Part 3 25607 Chihuahua	23846 Ab in den Süden 27681 Baby Boy 30118 Aicha 26837 Get busy 27647 Where is the love 31058 PIMP 31198 In the shadows 30145 Never leave you 30030 Für Dich 26605 8 mile 31222 The magic key 27704 Ich bin jung und brauche Geld 26660 In da Club 27270 Wanksta 30124 Breathe 30018 Ich komme nichts 31336 Like glue 31469 Rockin on heavens floor 31092 Crazy in Love 31386 Angel of Berlin 26939 Anyplace, anywhere, anytime 27273 We have a dream 30300 Believe in miracles 31118 Reign 31108 Lose yourself 30021 Bounce 25915 Take me tonight 31081 Mr. Vain (recall) 31081 Stuck on you
-------------------	---	---	---	---

KINO/TV HITS	20331 Das Lied vom Tod 20281 Mission Impossible 20598 Rocky Eye of the tiger 20078 Axel F. Beverly Hills Cop 20340 Das Boot 20318 Simpsons 20564 Miss Marple 31352 King of Queens 20103 Halloween 20144 Deuchungsbuch: Probers mal mit ... 20102 Biene Maja 20299 Pippi Langstrumpf 20157 Der rosarote Panther 20329 Wer hat an der Uhr gedreht 20218 James Bond 21834 Bacardi Feeling 21549 Dragonball: Cha-La-Head-Cha-La 31716 Dragonball: Du wirst unbesiegt 21209 Starwars 20008 Captain Future 23526 Pinky and the brain 24180 Herr der Ringe	22956 Werner Beinhart 31240 Detektiv Conan 31555 Yu-Gi-Oh Theme 20924 Der Pate 20162 Titanic - My heart will go on 20829 Sesamstrasse 20260 A-Team 20227 Indiana Jones 31034 Der Schuh des Manitu: Abahachi ... 23166 The Matrix 31143 Hey hey Wicked 31153 Bezaubernde Jeannie 31189 Der Entenstanz (Vogelstanz) 23810 Winnie the Pooh 23209 Sex and the City (TV Serie) 25564 Die Olsenbande 25137 Dirty Dancing 20597 Pretty Woman 31224 Nationalhymne DDR 20643 Nationalhymne Deutschland 20949 Nationalhymne Italien 20970 Nationalhymne Türkei	31598 Rut sin die Ruse 22818 Viva Colonia 21868 Zieh Dich aus kleine Maus 20237 Die Hände zum Himmel 26208 20 Zentimeter 20322 Hey Baby 20002 Anton aus Tirol 26964 Burgerdance 22963 Schön ist es auf der Welt zu sein 21762 Super Jelle Zick 23067 Country Roads 21570 Wir sind alle über 40 31629 Tür an Tür mit Alice 22288 We will rock you 31269 Maria (I like it loud) 20689 Necessa 21831 Wir kiffen 24038 Highway to Hell 24041 Heils Belis 20448 Nothing else matters 20072 Smoke on the water 20054 Thunderstruck	20636 The Final Countdown 24505 Moonlight Shadow 20020 99 Luftballons 23416 Aya Benzer 23298 Yankee Doodle 31156 Herr Rossi sucht das Glück 31145 Laurel & Hardy (Dick & Doo!) 25711 Geräusch: Furz 25784 Geräusch: Rülpsen 23785 Motorengeräusch: Formel 1 23786 Sonar: Echolot von Schiffen 25313 Mortal Kombat 31159 Resident Evil (Main Title Theme) 23776 Zelda 20204 Schafke 04 (blau und weiss) 24481 Ein Rudi Voller 25422 FC Bayern: Stern des Südens 24147 Borussia: Die Elf vom Niederrhein 24150 Dortmund: Heja BVB 25501 Bayerischer Defiliermarsch 31349 Marschmusik: Preussens Gloria
---------------------	--	---	---	--

COOLE JAVA GAMES für ALLE Nokia mit Farbdisplay, Siemens S(L)55, ST60, M55, MC60



ECHT COOL! SUPERGÜNSTIGE TUNING-CARDS für DEIN HANDY

mit den neuen Tuning-Cards erhältst du laufend neuen Content für dein Handy - und das zum SUPERPREIS!!!

EROTIK CARD
Täglich ein neues scharfes Hintergrundbild
Sende eine SMS mit dem Text: **"START EROTIK"** an: 81811*

CHART CARD
Täglich einen topaktuellen Charttitel
Sende eine SMS mit dem Text: **"START CHART"** an: 81811*

HIT CARD
Täglich einen TOP-Klingelton
Sende eine SMS mit dem Text: **"START HIT"** an: 81811*

BILD CARD
Täglich eine lustige Bildmitteilung
Sende eine SMS mit dem Text: **"START BILD"** an: 81811*

Bei allen Card's erhältst Du im Abi täglich ein Produkt der gewählten Kategorie zum Vorzugspreis von je EUR 1,99. Sende einfach "STOP EROTIK", "STOP CHART", "STOP HIT" oder "STOP BILD" um den Service jederzeit zu stoppen. Dieser Service funktioniert derzeit für alle Kunden von T-Mobile, Vodafone und O2 sowie in allen österreichischen und schweizer Netzen.

TUNING-CARDS für Österreich: Sende "DIENSTNAME" an 090088444** **TUNING-CARDS für die Schweiz:** Sende "DIENSTNAME" an 9898***

TELEFONBESTELLUNG

- So einfach funktioniert's:
- (1) Logo, Bildmitteilung, Klingelton, JAVA-Game oder Mailboxspruch auswählen
 - (2) Die Servicenummer für Dein Land anrufen
 - (3) In 1 Minute auf dem gewünschten Handy

0190 856 587

0900 510 035

+ 0901 579 975

900 77 900

0903 39030

166 140 478

0909 0400 404

SMS - BESTELLUNG

Sende: **BESTELNUMMER HANDYMODELL** an

z.B.: 30030 Nokia 6100

81081*

0900 528 050**

+ 9898***

für polyphone Klingeltöne sende

POLY BESTELNUMMER HANDYMODELL

z.B.: POLY 30030 Nokia 6100

*für ALLE dt. Netze, 2 SMS x 1,99 €

(max. 3,98 €) VD2-Lst. 0,24 €,

2€ /SMS, *3 CHF/SMS

WAP - DOWNLOAD

Über unseren WAP-Service kannst Du Dir so viele Klingeltöne, Logos, animierte Bildmitteilungen, JAVA-Games und polyphone Klingeltöne downloaden wie Du willst.

Sende eine leere SMS an

0043 699 11514271

Du bekommst dann eine Antwort SMS - Meldung "Einstellung eingegangen" - Einstellungen speichern - Unter Dienste "Klingelton" auswählen ... und ab gehts ins WAP...

Kosten EUR 1,99/Min. während Verbindung zu WAP

NEU! SMS-CHAT

Sende eine SMS mit dem Text

"CHAT" an 83222*

Für Österreich sende: "CHAT" an 0900 401010**

+ Für die Schweiz sende: "TV" an 911***

Chatten, Flirten, Verlieben...

* 1,99 EUR/SMS (VD2-Lst. 12 cent), ** 1 - EUR/SMS, *** CHF 1,-

*Logos: NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, sowie die EMS-Logos von ALIQUOT, SAGEM, MOTOROLA, SONY-ERICSSON, PHILIPS, SENDO, NEC, LG, MAXON.
*Bildmitteilungen: alle NOKIA (außer 5110), SAMSUNG, SIEMENS, SONY-ERICSSON, ALIQUOT (One Touch 311 und neuer), SAMSUNG, PHILIPS (625, 625 und neuer), TELIT, TRIUM, SENDO, MAXON.
*Polyphone Klingeltöne: NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, SAMSUNG, TRIUM, SENDO (Rever), LG, NEC (nicht Alcatel), SHARP, PANASONIC (G047, X70), MAXON.
*Farbige Hintergrundbilder: für Handys mit Farbdisplay der Hersteller Nokia, Sagem, Siemens, Sony-Ericsson, Samsung, Sharp, Panasonic, Motorola, Sendo, Nec, LG, Maxon.
Für polyphone Klingeltöne, JAVA-GAMES, farbige Hintergrundbilder und farbige Hintergrundbilder muss die Standard WAP Verbindung eingerichtet sein.
Hilfe: support@klingelton.com