



DAS MEISTGEKAUFTE PS2-MAGAZIN

37 Seiten Tipps: GTA, Tony Hawk 4, The Getaway

€ 7,50

02/2003

Österreich
Belgien
Luxemburg
Schweiz

€ 7,80
€ 7,80
€ 7,80
sFr 14,80

PlayStation 2

PlayStation®2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

10 SPIELBARE PS2-DEMOS

DAS EINZIGE MAGAZIN MIT SPIELBAREN PS2-DEMOS!

PRIMAL

DVD-Film und Vorabtest:
Sonys dämonische Horror-Action!

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

300 neue Missionen – Solid Snake ist zurück!

GRAND THEFT AUTO VICE CITY

200 Tipps! Cheatkarten zum Sammeln

DEVIL MAY CRY 2

Video und Preview!

SILENT HILL 3

Horror-Alptraum in der Hölle



10 SPIELBARE DEMOS!

VIDEOS: PRIMAL, MIDNIGHT CLUB 2, DEVIL MAY CRY 2, TONY HAWK 4, SLY RACCOON, WAR OF THE MONSTERS, KINGDOM HEARTS U.V.M.



PREISWERT + KOMPETENT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

expert

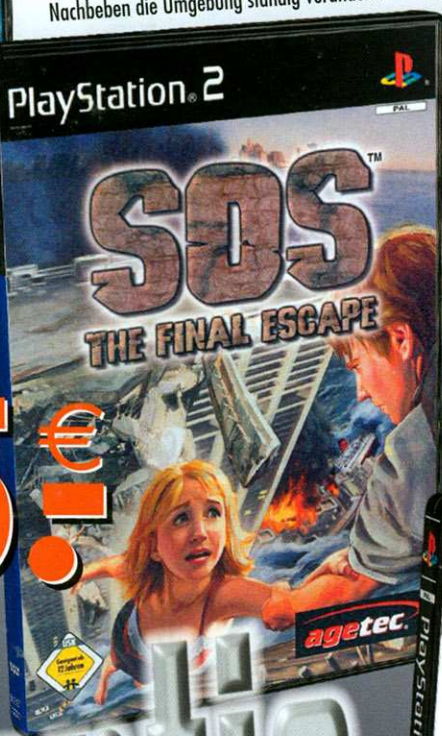


Herr der Ringe (USK 12)
Basierend auf J.R.R. Tolkiens Meisterwerk, mit
der Lizenz für die Originaltexte produziert.
Die Bühne ist bereit, der Ringkrieg hat begonnen...



JE **55,- €**

S.O.S. The Final Escape (USK 12)
Action-Adventure mit 3D-Echtzeitgrafik!
In einer von einem Erdbeben zerstörten Stadt musst
Du den Grund des Bebens herausfinden, Dich und
andere Personen retten, während aber zahlreiche
Nachbeben die Umgebung ständig verändern!



Limitiert:
2 Memory Cards
zu einem Toppreis!

Memory Card
8 MB
Twinpack



59,- €

twinpack

Gigantisch
winter!



Voraussichtlich
ab 7.01. 2003
erhältlich!

55,- €

Ben Hur (USK 12)

Wagenrennen, römische Kämpfe und
den Göttern und ihrer Macht so nahe...
Eine neue Herausforderung für PS2
Spieler: Nur der Sieger erhält die
Belohnung - die Unsterblichkeit!

Wichtiger Hinweis:

Sollte Ihr örtlicher expert-Händler einen Artikel ausnahmsweise nicht vorrätig haben,
wird er ihn schnellstmöglich beschaffen. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

PlayStation2 – Demo-DVD

Volles Programm: Auch diesmal präsentieren wir euch wieder eine mit 10 spielbaren Demos und 9 Videos prall gefüllte DVD!

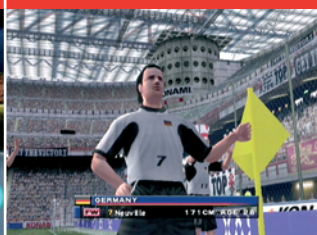


SPIELBARE DEMO 2



Haven – Call of the King

SPIELBARE DEMO 3



Pro Evolution Soccer 2

SPIELBARE DEMO 4



Formel Eins 2002

SPIELBARE DEMO 5



Ape Escape 2

SPIELBARE DEMO 6



Reign of Fire

SPIELBARE DEMO 7



Ty – The Tasmanian Tiger

SPIELBARE DEMO 1

ROCKY

SPIELBARE DEMO 8



Downforce

SPIELBARE DEMO 9



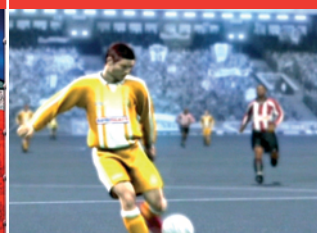
Project Zero

SPIELBARE DEMO 10



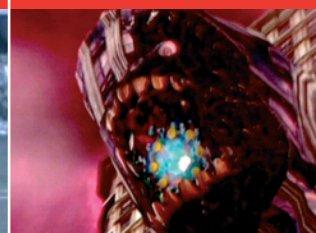
Eggo Mania

VIDEO 1



BDFL Manager 2003

VIDEO 2



Devil May Cry 2

VIDEO 3



Midnight Club 2

VIDEO 4



Tony Hawk's Pro Skater 4

VIDEO 5



Sly Raccoon

VIDEO 6



Primal

VIDEO 7



War of the Monsters

VIDEO 8



Kingdom Hearts

VIDEO 9



Space Channel 5 Part 2

DVD fehlt?

Hier solltet ihr die OPM2 Demo DVD 02/2003 finden. Falls die DVD fehlt, wendet euch bitte an den Zeitschriftenhändler!

PREISWERT + KOMPETENT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

expert



PSone™

ITS NEW!

Frühes Lernen mit Micky/Winnie Pooh-Vorschule (USK o.A.)

Erstmals Lernsoftware für die PlayStation!

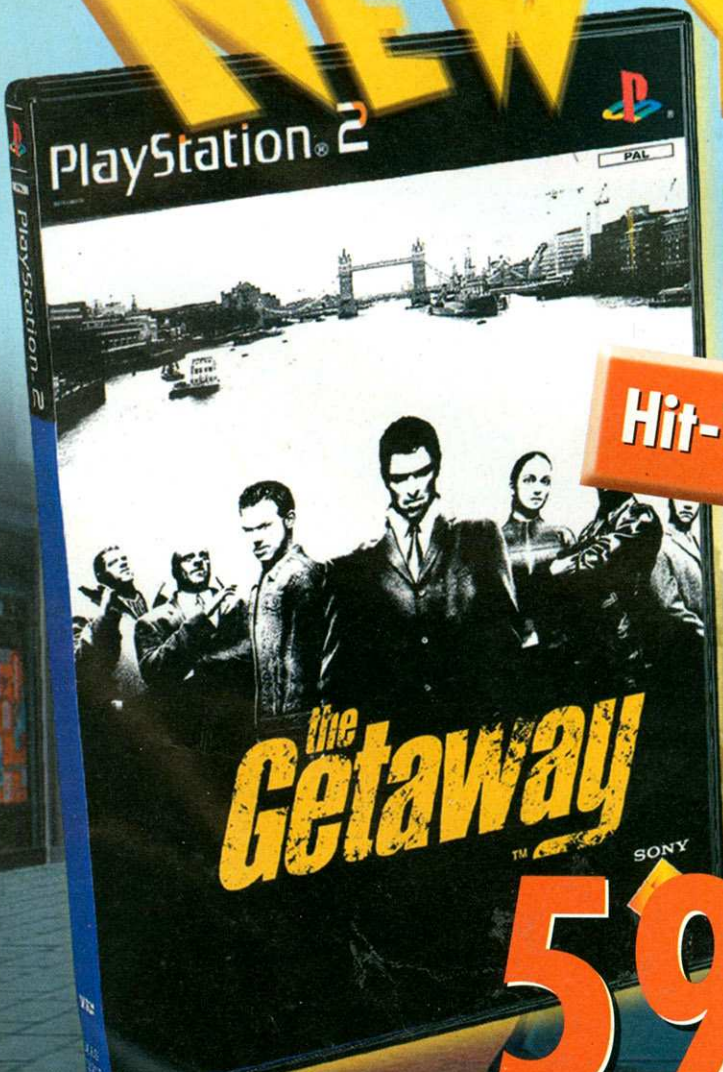
Verbessert wesentliche Fähigkeiten des Kindes einschließlich erste Leseversuche, Merkfähigkeit, Hörverständnis, kreative Denkweise und fördert Kommunikationsfähigkeit - für Kinder im Vorschulalter!

Viel Spass mit Mickey und Winnie Pooh!



19,- € JE

NEW YEAR'S FUN!



Hit-Tipp!

59,- €

The Getaway (USK 16)

„Früher Morgen in Covent Garden. Ein Verbrecher passiert auf offener Strasse, nicht weit entfernt schreit ein Kind, als sich ein Wagen mit quietschenden Reifen entfernt. Ein Verbrechen, das eine Reihe von schicksalhaften Ereignissen in London auslösen wird, in die die schlimmsten Gangs der Stadt verwickelt sind!“



55,- €

Spyro
Enter the Dragonfly
(USK 6)

Erlebe ein packendes Abenteuer und löse die vielfältigen Rätsel in der Drachenwelt!

Wichtiger Hinweis:

Sollte Ihr örtlicher expert-Händler einen Artikel ausnahmsweise nicht vorrätig haben, wird er ihn schnellstmöglich beschaffen. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Editorial

10 spielbare Demos und Snake's Rückkehr 2003 fängt gut an!

Ein herzliches Willkommen im neuen Jahr! Wir vom OPM2-Team hoffen, ihr habt die Plätzchenberge und Verwandten-Besuche gut überstanden. Obwohl das Spiele-Feuerwerk 2002 gerade erst verraucht ist (und ihr möglicherweise noch immer nicht alle "Vice City"-Päckchen aufgestöbert oder alle Orks in "Der Herr der Ringe" geplättet habt), setzt jetzt schon mit voller Wucht die PS2-Frühjahrs-Offensive ein...



CHRISTIAN BLENDL
Chefredakteur

Ch. Blendl

... und das gleich mit **Solid Snake**, einem der größten Spiele-Helden überhaupt. Zum kommenden Blockbuster "MGS2: Substance" liefern wir eine ausführliche Reportage über all die großen und kleinen Details dieses Knüllers. Das bisher streng geheime "Devil May Cry 2" ist ein weiteres Frühjahrs-Highlight, das wir euch vorab präsentieren. Vergessen wollen wir auch nicht die geniale Waschbären-Action "Sly Raccoon" sowie das lang erwartete "Primal". Sonys grafisch und spiele- risch sensationelles Horror-Adventure wird, pünktlich zur Ver- öffentlichung spielbar auf der OPM2-Demo, für Begeisterung sorgen.

"Spielbar" ist übrigens nach wie vor eines unserer Lieblingsworte! Für die Startausgabe 2003 haben wir die OPM2-Disc richtig voll ge- packt. Das Resultat wird euch viele Stunden lang unterhalten, 10 spiel- bare Demos und viele exklusive Videos bringen euch hautnah an die Spiele heran, die im Moment angesagt sind. Und in den kommenden Monaten wird das sicher nicht nachlassen, denn auch 2003 wird die PS2 die meistverkaufte Konsole bleiben – wettet jemand dagegen?

**PRIMAL. DIE SPIELBARE
DEMO. AB 31. JANUAR
AM KIOSK.**

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

PlayStation 2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

18 NEWS

Die Topspiele im Überblick	32
DVD-Charts	138
DVD-Erscheinungstermine	138
Games-News	18
Hitech-News	140
Movie-News	134
OPM2-Testübersicht	36
Spiele-Neuheiten: Termine	30
Tekken 4 International Finals	26
Wertungs-Check/Most Wanted	34
World of PlayStation2	24

134 MOVIE-TEST

Inhalt und Movie News	134
Blade 2	136
Das Tribunal	137
Der Herr der Ringe – Die Gefährten	136
Jeepers Creepers	135
Spider-Man	136
Star Trek: The Next Generation	137
Top Secret	137

140 HI-TECH

Inhalt	140
5.1-Systeme	143

RUBRIKEN

Ausblick	144
Demo-Disc	3, 8
Die letzte Seite	146
DVD-Armaray-Cover	16
Editorial	5
Impressum	144
Inhalt	6
Leserbriefe/Profi-Tipps	90
OPM2-Shop: Nachbestellung	126

INDEX

Alpine Racer 3	87	Metal Gear Solid 2: Substance	42
Ape Escape 2	76	Need for Speed: Hot Pursuit 2	95
Autobahn Raser	83	Onimusha 2	112
Baldur's Gate:		Pacman World	86
Dark Alliance (Platinum)	89	Primal	38
Baldur's Gate: Dark Alliance	93	Pro Evolution Soccer 2	95
Black & White: Titan	21	R/C Sports	88
BMX XXX	84	Red Faction 2	120
Bombberman Kart	21	Reign of Fire	77
Colin McRae Rally 3	94	Rocky	92
Conflict Desert Storm	93	RTL Skispringen 2003	74
Dark Angel	22	RTX Red Rock	54
Dead to Rights	19	Rygar	22
Defender	86	Silent Hill 3	52
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	75	Silent Scope 3	88
Die zwei Türme	122	Skorpion King	93
Devil May Cry 2	48	Sly Raccoon	72
Die Sims	64	SOS: The Final Escape	82
Enter the Matrix	56	Space Channel 5 – Part 2	18
Evolution Skateboarding	21	Star Wars: Bounty Hunter	80
Final Fantasy XI	18	Sub Rebellion	95
GTA Vice City	98, 127	The Getaway	60, 118
Gun Survivor 4: Resident Evil	20	The Scorpion King	87
Gundam Federation vs. Zeon	82	Tiger Woods	
Harry Potter und die Kammer		PGA Tour 2003	78, 92
des Schreckens	68, 96	Tony Hawk's Pro Skater 4	114
Hot Wheels Velocity X Max. Just.	83	Virtua Fighter 4: Evolution	19
James Bond: Nightfire	93	Wild Arms 3	50
Knight Rider: The Game	84	Wreckless: The Yakuza	78
		X-Men Next Dimension	88, 92

INHALT Februar 2003

Primal

38

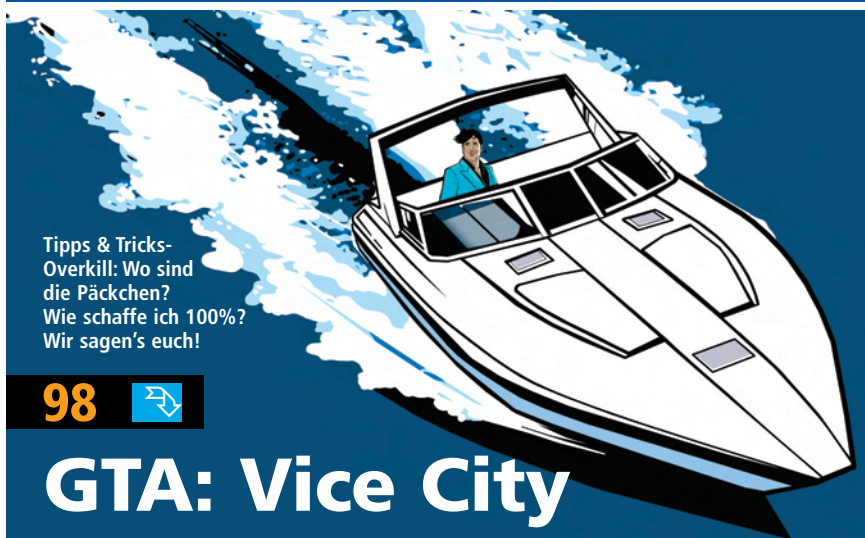
Neues Abenteuer von Sony: Kämpft euch mit der hübschen Jennifer und dem Gargoyle Scree durch fremde Welten!



Silent Hill 3

Konami holt alles aus der PS2 raus: Die neue Grafikreferenz?

52



98

GTA: Vice City

Tipps & Tricks-Overkill: Wo sind die Päckchen? Wie schaffe ich 100%? Wir sagen's euch!

DAS MEISTGEKAUFTE PS2-MAGAZIN.



Seit Jahren angekündigt, jetzt endlich da: Kann das Gangster-Epos für spannende Action sorgen?

60



The Getaway



Dante ist zurück:
Wir liefern euch erste
Eindrücke von einer
spielbaren Version!

48



Devil May Cry 2



68



Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Zauberhaft: Fast zeitgleich
mit dem Film kommt das
Spiel für die PS2!

38 VORSCHAU

Primal	38
Devil May Cry 2	48
Metal Gear Solid 2: Substance	42
Silent Hill 3	52
Wild Arms 3	50
RTX Red Rock	54
Enter the Matrix	56

59 TEST

Testeileitung	59
Alpine Racer 3	87
Ape Escape 2	76
Autobahn Raser 4	83
Baldur's Gate:	
Dark Alliance (Platinum)	89
Hot Wheels Velocity X	
BMX XXX	84
Defender	86
Der Herr der Ringe:	
Die Gefährten	75
Die Sims	64
Gundam Federation vs. Zeon	82
Harry Potter und die	
Kammer des Schreckens	68
Knight Rider: The Game	84
Maximum Justice	83
Pacman World	86
R/C Sports	88
Reign of Fire	77
RTL Skispringen 2003	74
Silent Scope 3	88
Sly Raccoon	72
SOS: The Final Escape	82
Star Wars: Bounty Hunter	80
The Getaway	60
The Scorpion King	87
Tiger Woods PGA Tour 2003	78
Wreckless: The Yakuza	78
X-Men Next Dimension	88

92 TIPPS

Inhalt	92
Aktuelle Tipps	92
Tippsübersicht	124
Action-Replay-2-Codes	94
Harry Potter und die Kammer	
des Schreckens	96
GTA Vice City	98
Onimusha 2	112
Tony Hawk's Pro Skater 4	
Lösung Teil 1	114
The Getaway	118
Red Faction 2	120
Der Herr der Ringe:	
Die zwei Türme	122
Cheat Karten	
GTA: Vice City	127-130
GTA 3	131-132



PS2 Demo-DVD 02/2003

Das OPM2 ist das Magazin für mehr Spielspaß! Auf den folgenden Seiten gibt's die Beschreibungen zu allen Demos und Videos dieser Ausgabe.

Inhalt

Spielbar

Rocky	8
Ape Escape 2	9
Pro Evolution Soccer 2	9
Formel Eins 2002	10
Haven – Call of the King	10
Reign of Fire	11
Ty – The Tasmanian Tiger	11
Downforce	12
Project Zero	12
Eggo Mania	13

Videos

BDFL Manager 2003	13
Tony Hawk's Pro Skater 4	13
Midnight Club 2	13
Devil May Cry 2	14
Sly Raccoon	14
Space Channel 5 Part 2	14
War of the Monsters	14
Primal	14
Kingdom Hearts	14



ⓘ Aus Gegnern werden Freunde: Rocky Balboa und Apollo Creed schlagen sich nur in unserer Demo die Köpfe ein. Später im Film (und Spiel) werden sie dicke Kumpels.

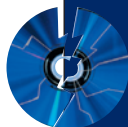
Rocky

Boxidol Rocky Balboa – auch bekannt als der Italienische Hengst – zeigt in unserer Demo seinem Rivalen Apollo Creed, wer der Chef im Ring ist. Ihr kämpft in der Boxarena zu Philadelphia einen Zwei-Runden-Kampf à zwei Minuten aus. Gibt es bis zum Gong keinen K.O.-Sieg, entscheiden die Punktrichter.

Da der Schwierigkeitsgrad unveränderbar auf "Herausfordernd" steht, braucht es schon einige Kämpfe, bis ihr den Champ in die Knie gezwungen habt. Entscheidend ist dabei der Einsatz gekonnter Kombinationen. Harte Cuts und Jabs führt ihr in Verbindung mit den Schultertasten aus. Schön: Die Kamera lässt sich im Pausen-Menü auf die Schulter-Perspektive umstellen.

Übrigens: Habt ihr genug von Rocky, dürft ihr es natürlich auch als Apollo versuchen. Er ist ein wenig besser als der Rocky-I-Charakter. Sogar zu zweit ist "Rocky" spielbar! Drückt bei der Charakterauswahl auf Controller 2 die Start-Taste. Nach jedem Kampf müsst ihr die Demo neu laden.

DVD-Defekt?



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

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

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

Steuerkreuz und linker Analog-Stick:

- Flotte Beinarbeit ist angesagt...
- Hebt die Fäuste für einen Block.
- ⓁⓉ + ⓇⓉ + Schlägt Uppercuts zum Kopf oder Körper. Sie brauchen zwar länger, sind dafür aber erheblich wirkungsvoller.
- Schlägt einen schnellen Körper-Jab.
- Schlägt einen schnellen Kopf-Jab.
- Schlägt eine direkte Gerade zum Körper.
- Schlägt eine direkte Gerade zum Kopf.
- Pausiert das Spiel. Im Pausenmenü lässt sich die Perspektive verändern.
- "Schlag mich, wenn Du mich triffst!" Verspottet euren Gegner und sammelt so neue Energie!

DualShock2



OPM2 Spielbare Demo

ROCKY	
GENRE	Boxen
HERSTELLER	Rage
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	OPM2 12/2002

Ape Escape 2

Viele werden den witzigen Affentanz noch von der PSone kennen und sich schon auf diese Demo freuen. Geht mit dem Charakter die Rampe hinauf und betretet den Schneeballberg. Dort müsst ihr sieben Affen mit einem Netz einfangen. Seid ihr in der Nähe eines Bananenfressers, leuchtet ein entsprechendes Symbol kurz auf. Neben dem Fangnetz habt ihr aber noch eine ganze Reihe weiterer Utensilien.

Solltet ihr einmal nicht weiter wissen, dann haltet einfach nach Telefonen Ausschau. An der Strippe erreicht ihr eure Freunde, die euch mit praktischen Hilfen zur Seite stehen. Die Demo endet, nachdem ihr mit dem Schneemobil eine Weile gefahren seid.

Quasi als "Demo in der Demo" gibt's noch ein Mini-Game. Bevor ihr den "Schneeballberg"-Level betretet, solltet ihr euch im Raum umsehen. An einem Pult könnt ihr das Affenfußballspiel aktivieren. Das Fun-Fussi ist sogar zu zweit spielbar, allerdings auf eine dreiminütige Halbzeit begrenzt.

OPM2 Spielbare Demo

APE ESCAPE 2

GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	Januar 2003
TEST	In diesem OPM2 (S.76)



Der böse Affe Specter ist mit seinen Affenfreunden ausgebrochen. Stoppt sie!

Steuerkreuz und linker Analog-Stick:

Bewegt eure Spielfigur.

Rechter Analog-Stick:

Verwendet den aktivierten Gegenstand entsprechend den Bewegungen des Analog-Sticks. Dreht die Kamera schnell in Blickrichtung.

L1 Schaltet in die Ego-Perspektive.

R2 Springen – Drückt zweimal um einen Doppelsprung zu machen.

In diesem Menü weist ihr eure Gegenstände den Symboltasten zu.

X, O, △, □ Wählt schnell einen zuvor per **SELECT** im Menü festgelegten Gegenstand aus. Mittels dieser Taste erhaltet ihr Auskunft über den aktuellen Stand eurer Affenjagd.

DualShock2

L1 Kamera in Blickrichtung drehen	L2 Ego-Perspektive	R2 Springen	R1 Springen
Aktivierten Gegenstand einsetzen		△ Entsprechenden Gegenstand auswählen	
Spielfigur bewegen		○ Entsprechenden Gegenstand auswählen	
Gegenstand auswählen		× Entsprechenden Gegenstand auswählen	
Spiel pausieren		□ Entsprechenden Gegenstand auswählen	

Pro Evolution Soccer 2

Landet unser regierender Fußball-König auch bei euch einen Volltreffer? Mit unserer "Pro Evolution Soccer 2"-Demo könnt ihr es selbst ausprobieren. Mit einem von vier Top-Teams dürft ihr die erste Halbzeit eines Fünf-Minuten-Matches spielen. Italien gilt als stärkste Mannschaft des Quartetts, knapp gefolgt von den Engländern, den Spaniern und den Deutschen. Im anschließenden Steuerungsbildschirm entscheidet ihr euch für eines der beiden Teams, mit L1/R1 könnt ihr die Balance zwischen manuellem und automatischem Spielerwechsel einstellen.

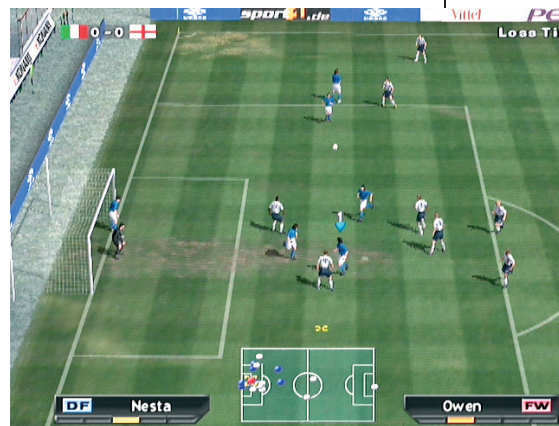
Nachdem ihr euch außerdem für eines von zwei Stadien und für den Schwierigkeitsgrad entschieden habt, geht es auch

schon los – beinahe. Unter "Formation Settings" wartet noch ein wahres Füllhorn an Optionen, um eure Mannschaft in Sachen Taktik auf Vordermann zu bringen. Ist auch dies erledigt, geht es wirklich auf den Platz, wo ihr euch nun mit der anspruchsvollen Steuerung vertraut machen könnt.

OPM2 Spielbare Demo

PRO EVOLUTION SOCCER 2

GENRE	Fußball
HERSTELLER	Konami
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	OPM2 12/2002



Flanke in der Nachspielzeit: Mit einem gezielten Kopfball winkt den Deutschen der Sieg.

Steuerkreuz und linker Analog-Stick:

Damit bewegt ihr den aktiven Kicker.

Rechter Analog-Stick:

So könnt ihr einen manuellen Pass schlagen. Damit wechselt ihr den aktiven Spieler oder schirmt den Ball ab.

R1 Euer Spieler spurtet über den Rasen.

R2 Alternativer, nicht ganz so schneller Spurt-Modus. Ihr fabriziert einen Kurzpasse oder macht ein Tackling.

○ Schuss aufs Tor. In der Abwehr kommt ein zweiter Verteidiger zu Hilfe.

△ Schlägt einen langen Pass bzw. eine Flanke.

× Damit spielt ihr einen Pass in den Lauf oder holt den Torhüter aus dem Kasten.

□ Pausiert das Spiel.

DualShock2

L1 Spieler wechseln/ Ball abschirmen	R2 Langsamer Spurt	R1 Schneller Spurt
manueller Pass	△ Steilpass/Torwart herausholen	
Fußballer steuern	○ Langer Pass, Flanke/Grätsche	
	× Kurzpasse/Tackling	
Pausenmenü	□ Schuss/ Doppel-Pressing	

Formel Eins 2002

Pünktlich zur Saisonpause in der Königs-kasse des Motorsports bringen wir euch die Demo zu Sony's Rennsimulation "Formel Eins 2002". Zu Beginn der Testfahrt wählt ihr zwischen Simulations- oder Arcade-Fahrverhalten aus. In beiden Varianten stehen euch nun die beiden Top-Rennställe Ferrari und Williams wie auch Newcomer Toyota mit den Piloten Michael Schumacher, Rubens Barrichello, Ralf Schumacher, Juan-Pablo Montoya, Mika Salo und Allan McNish zur Verfügung. Jetzt noch flink den gewünschten Rundkurs (entweder Nürburgring oder Hockenheim) aussuchen. Nach einer kurzen Ladezeit findet ihr euch auf dem letzten Startplatz wieder und die Ampelanlage ver-

richtet ihren Dienst. Vorsicht, keinen Frühstart machen!

Während des Rennens im Simulations-Modus könnt ihr zwischen Helm-, Cockpit- und Außenperspektive wählen. Die Arcade-Variante hält nur zwei Perspektiven bereit. Das beste Geschwindigkeitsgefühl erhält man natürlich aus der Cockpit-Ansicht. Anfänger jedoch sollten zunächst die Außenperspektive wählen.

Die Demo ist auf drei Runden und ein Rennen beschränkt. Wollt ihr noch einmal spielen, müsst ihr sie noch einmal neu laden. Und das solltet ihr auf jeden Fall machen, um alle Funktionen von "Formel Eins 2002" zu entdecken.



➔ Michael Schumacher rollt das komplette Feld zwangsläufig von hinten auf.

OPM2 Spielbare Demo

FORMEL EINS 2002

GENRE	Formel1-Rennspiel
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	OPM2 1/2003

Steuerskreuz: Drückt hoch/runter, um die Bremsbalance zu justieren, und rechts/links, um die Traktionskontrolle einzustellen.

Linker Analog-Stick: Lenkt das Auto.

Rechter Analog-Stick:

- L1** Beschleunigt und verzögert den Boliden analog. Schaltet an der Ampel die Startautomatik zu.
- L2** Schaltet das manuelle Getriebe hoch u. runter.
- R1** Blick zurück, um nahende Gegner zu sehen.
- X** Gas geben und eventuell einen abgestorbenen Motor neu starten.

- △** Gelbe u. rote Kurven müssen angebremsst werden. Wiederholt den letzten Boxenfunk.
- Schaltet zwischen den drei Perspektiven um.
- Schaltet in den Pausen-Modus.
- PS** Um an die Box zu fahren, muss man den Mechanikern zunächst Bescheid sagen.

DualShock2	
L1	R1
Startautomatik	Zurücksehen
Beschleunigen/Bremsen	Perspektive ändern
Bremsbalance und Traktionskontrolle	Letzten Funkspruch wiederholen
Fahrzeug lenken	Beschleunigen/Motor neu starten
Boxenfrage	Bremsen
Pausenmenü	

Haven – Call of the King



➔ Von dieser Kiste aus hat Haven einen schönen Überblick über das Demo-Level.

Eben noch Sklave, jetzt unfreiwillig ein Superheld: Der kleine "Haven" muss mal eben ein ganzes Universum retten. Das Entwicklerteam von Traveller's Tales hat für euch eine großzügige Demo gezaubert. Ihr könnt dabei einen kompletten Level des umfangreichen Jump'n'Runs antesten. Eure Aufgabe ist es, alle umherliegenden Zahn-räder einzusammeln – teilweise sind die gar nicht so leicht zu finden.

Damit Haven auch unzugängliche Gegenden nicht verschlossen bleiben, beherrscht er einen Doppelsprung und kann gut schwimmen. Mit einem Nahkampfjojo geht ihr lästigen Feinden an den Kragen, mit einem Energieschild könnt ihr zudem gegne-

rische Geschosse reflektieren. Um das Energieschild aufzuladen, solltet ihr die herumliegenden Eier aufsammeln. In teilweise zerstörbaren Vasen findet ihr nützliche Dinge wie lebensspendende Herzchen. Könnt ihr eine Einrichtung benutzen, weist euch ein blinkendes Quadrat darauf hin.

OPM2 Spielbare Demo

HAVEN – CALL OF THE KING

GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Konami
ERSCHEINT	Bereits erhältlich
TEST	OPM 1/2003

Linker Analog-Stick:

Bewegt Haven durch den Level.

Rechter Analog-Stick:

- Damit könnt ihr stufenlos die Kamera drehen und schwenken.
- L1** Haven geht in die Knie.
- R1** Zentriert die Kamera hinter Haven.
- X** Damit vollführt ihr einen Sprung bzw. Doppelsprung.
- △** Benutzt euer Kampf-Jojo.
- Baut ein Energieschild vor Haven auf.
- Pausiert das Spiel.

DualShock2	
L1	R1
Abducken	Ducken/Springen
Kamera zentrieren	Kick
Kamera schwenken	Springen
Haven steuern	Kampfjojo benutzen
Pause	

Reign Of Fire

Kuju Entertainment hat mit "Reign of Fire" parallel zum Kinofilm ein Actionspektakel entwickelt, bei dem der Ballerfinger nicht mehr zur Ruhe kommen wird. In der Demo dürft ihr eine komplette Mission spielen, in der ihr innerhalb von 15 Minuten diverse Aufgaben erledigen müsst. Die Teilaufgaben wechseln ständig, werden euch von eurem Anführer aber immer rechtzeitig mitgeteilt (ihr könnt sie auch über die Pausenfunktion einsehen). Mit eurem bewaffneten Pick-Up bekämpft ihr dabei sowohl Land- als auch Flugdrachen – letztere bevorzugt mit Hitze suchenden Raketen.

Vor Beginn der eigentlichen Mission könnt ihr euch zwischen zwei verschiedenen

Steuerungsmethoden entscheiden: Bei der fortgeschrittenen zielt und fahrt ihr mit jeweils einem der beiden Analog-Sticks, bei der vereinfachten Variante liegen Gas und Bremse auf den Feuerknöpfen, ein Stick dient zum kombinierten Zielen und Lenken des Fahrzeugs.

OPM2 Spielbare Demo

REIGN OF FIRE

GENRE	Action
HERSTELLER	Bam!
ERSCHEINT	Bereits erhältlich
TEST	in diesem OPM2 (S.77)



➔ Mit dem lafettierten MG eures Pick-Ups wehrt ihr die einfallenden Flugdrachen ab.

Linker Analog-Stick:

Damit zielt ihr im Einfach-Modus und bewegt den Pick-Up im Fortgeschrittenen-Modus.

Rechter Analog-Stick:

Damit zielt ihr im Fortgeschrittenen-Modus. Damit feuert ihr die derzeit aktive Hauptwaffe ab. Die aktive Zweitwaffe wird benutzt. Feuer euer Minigeschütz ab. So könnt ihr die Kamera schwenken. Beschleunigt im Einfach-Modus euren Pick-Up. Bremsst im Einfach-Modus euren Pick-Up ab. Pausiert das Spiel. Hier könnt ihr die Missionsziele überprüfen. Wechselt in die gewünschte Kameraperspektive.



Ty – The Tasmanian Tiger

Das Überraschungs-Jump'n'Run der Ausgabe 01/2003 präsentieren wir euch nun als spielbare Demo. Der bissige und mit zwei Bumerangs bewaffnete Ty ist auf der Suche nach fünf magischen Talismanen.

Bei einem Doppelsprung streckt Ty die beiden Bumerangs von sich. So gleitet er sanft dahin und erreicht abgelegene Plattformen. Solltet ihr einmal die Orientierung verlieren, folgt ihr einfach den gelben Pfeilen. Gegnern, wie Käfern oder Spinnen, erwehrt ihr euch am besten mit eurer fiesen Bissattacke, da ihr sie mit den Bumerangs nicht verletzen könnt. Einige von ihnen benötigen mehrere Treffer, bevor sie das Zeitliche segnen.

Leider ist die Demo komplett (Sprache und Text) auf Englisch und hat eine Zeitbegrenzung auf etwa zehn Minuten. Wenn ihr jedoch ein wenig Übung habt und euch beeilt, schafft ihr den kompletten Level. Für ein weiteres Spiel müsst ihr die Demo noch einmal laden.

OPM2 Spielbare Demo

TY – THE TASMANIAN TIGER

GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Electronic Arts
ERSCHEINT	erhältlich
TEST	OPM2 1/2003



➔ Die kunterbunte Welt von Ty sieht friedlich aus – doch der Schein trügt!

Steuerkreuz:

Ändert den Typen eures Bumerangs von "Normal" auf "Feuer" oder umgekehrt.

Linker Analog-Stick:

Steuert den tasmanischen Tiger.

Rechter Analog-Stick:

Passst die Kameraperspektive nach Wunsch an. Dreht Tys Körper in die Blickrichtung. Nehmt einen Gegner ins Visier. Drückt einmal X um zu springen, zweimal um mit den Bumerangs zu gleiten. Werft die Bumerangs gerade nach vorne. Ty macht einen Ausfallschritt und beißt zu! Mit der Action-Taste aktiviert ihr spezielle Spielsituationen. Pausiert das Spiel/ruft die Übersichtskarte auf.



Downforce

Ein superschnelles Rennspiel ohne überflüssigen Krimskrums – das erwartet euch bei "Downforce". In der Demo dürft ihr euch auf dem langen "Singapur"-Kurs über drei Runden hinweg austoben. Die Konkurrenz lässt sich nicht lumpen: Nur mit einer fehlerfreien Fahrt bleibt ihr an den neun anderen Autos dran. Sowohl die Strecke als auch die Fahrzeuge erinnern dabei stark an die Champ-car-Serie, das amerikanische Pendant zur Formel 1.

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

dern eine etwas ungewohnte Technik. Ihr müsst nämlich nicht wie bei anderen Spielen auf teilweise unter 100 km/h herunterbremsen. Auch die relativ scharfen Biegungen vertragen locker Tempo 200. Dabei ist allerdings eine gehörige Portion Lenkpräzision vonnöten, damit ihr ohne Kontakt mit der Streckenbegrenzung durch kommt. Kracht ihr mit voller Wucht in die Bande, zerlegt es euren Untersatz spektakulär in seine Einzelteile. Macht nichts: Ein paar Sekunden später steht er wieder repariert auf der Piste und ihr könnt weiterheizen. Mit Dreieck wählt ihr eine von vier Perspektiven aus, mit L2 und R2 könnt ihr euch nach hinten und zur Seite hin umsehen.



Bei Höchstgeschwindigkeit klappt es euren Heckflügel nach unten.

OPM2 Spielbare Demo

DOWNFORCE	
GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Virgin
ERSCHEINT	Januar 2003
TEST	Im nächsten OPM2

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:

- L1** Damit steuert ihr euer Fahrzeug über die Bahn. Damit schaltet ihr einen Gang runter.
- L2** Ihr werft einen Blick nach schräg hinten.
- R1** Drückt den Knopf, um einen Gang hoch zu schalten.
- R2** Ihr werft einen Blick nach hinten.
- X** Damit beschleunigt ihr euren Boliden.
- Verlangsamt damit euer Auto.
- ⬇** Den braucht ihr zum Rückwärtsfahren.
- ⬅** Ändert die gewünschte Kameraperspektive.
- ⏸** Pausiert das Spiel.

DualShock2

L1 Gang runter schalten	L2 Blick nach schräg hinten	R2 Blick nach hinten	R1 Gang hoch schalten
Gas geben			Perspektive ändern
Fahrzeug steuern			Rückwärts fahren
			Luftbremse
Pausenmenü			Bremsen

Project Zero



Miku ist auf der Suche nach ihrem Bruder in einem Spukhaus voller Geister.

Genau das Richtige für düstere Winter-nächte ist unsere "Project Zero"-Demo. Ihr steuert die kleine Miku, die in einer verwunschenen Villa nach ihrem verschwundenen Bruder sucht. Dieser war mit seiner Kamera unterwegs, um seinerseits vermisste Personen zu finden. Leider findet Miku nicht ihren Bruder, sondern nur dessen Kamera. Mit dem alten Ding kann man jedoch Geister fotografieren und sie damit bannen. Mit der Kreis-Taste schaut ihr durch den Sucher und könnt so Jagd machen auf die Geister. Leuchtet der Sucher blau oder orange, drückt den Auslöser (R1 oder X)! So zieht ihr dem Gegner Lebensenergie ab. Mit der Kamera lassen sich sogar verschlossene Türen

öffnen! Dazu müsst ihr jedoch zunächst ein magisches Siegel in einem anderen Raum brechen – auch das funktioniert, indem ihr eine Aufnahme davon macht.

Die Demo ist nicht räumlich begrenzt und endet kurz nach dem Türenrätsel. Viel Spaß beim Gruseln!

OPM2 Spielbare Demo

PROJECT ZERO	
GENRE	Horror-Adventure
HERSTELLER	Wanadoo
ERSCHEINT	Erhältlich
TEST	OPM2 9/2002

Steuerkreuz/linker Analogstick: Damit steuert ihr Miku oder verändert im Sucher-Modus den Blick.

Rechter Analogstick:

- ⬅** Hiermit lenkt ihr Miku im Sucher-Modus.
- ⬇** Mit dieser Taste öffnet ihr das Menü und dreht Miku im Sucher-Modus um 180°.
- ⬅** Drückt diese Taste, um schnell in den Sucher-Modus zu wechseln.
- X** Mit **X** hebt ihr Dinge auf, öffnet Türen oder betätigt den Auslöser der Kamera.
- Damit rennt ihr oder bewegt die Kamera schneller. So pausiert ihr die Demo.
- ⬅** Hiermit wechselt ihr ganz leicht die Ansicht.
- R1** Schießt im Sucher-Modus ein Foto (selbe Funktion wie **X**).

DualShock 2

Taschenlampe bedienen (Miku steuern)	R1 Auslöser betätigen
Miku steuern (Blickwinkel justieren)	Menü öffnen (180°-Wende)
	Sucher-Modus
	Tür öffnen, Objekt aufnehmen (Auslöser betätigen)
Pausenmenü	Rennt (Kamera schnell bewegen)

Eggo Mania

Ein witziger "Tetris"-Verwandter kommt hier von Kemco. Ihr steuert ein Ei mit Händen und Füßen und fangt herunterfallende Klötzchen auf. Damit bildet ihr auch Reihen, doch anders als im berühmten Original verschwinden sie nicht. Ihr sollt den Klötzchenstapel nämlich nicht niedrig halten, sondern möglichst hoch bauen. Wie gehabt könnt ihr mit der Kreis-Taste die Klötzchen drehen, mit X lasst ihr sie fallen. Fertig gestellte Reihen bestrafen den Gegner mit ungünstig platzierten Blöcken.

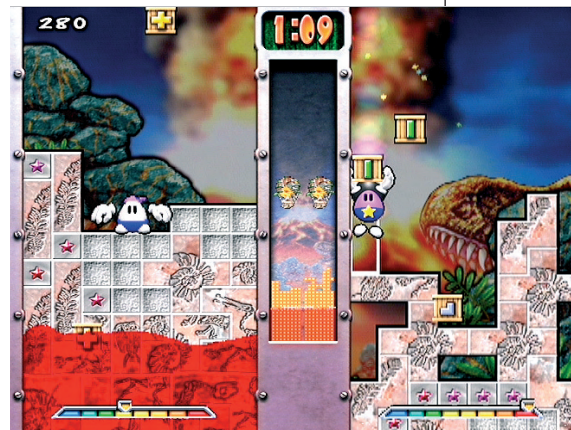
Hin und wieder fallen dicke Lava-Brocken vom Himmel, vor denen ihr euch ebenso hüten solltet wie vor ansteigendem Wasser, das durch die Lücken in unfertige

Reihen dringt. Diverse Sonderklötzchen wie die Maurerkelle (füllt Lücken auf) oder spezielle Schuhe (damit könnt ihr höher springen) erleichtern euch hingegen die Arbeit ganz beträchtlich. In der Demo dürft ihr einen kompletten Level spielen, auch zu zweit gegeneinander.

OPM2 Spielbare Demo

EGGO MANIA

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Kemco
ERSCHEINT	Bereits erhältlich
TEST	OPM 10/2002



ⓘ Momentan sieht's ganz gut aus: Die Reihen des Konkurrenten weisen arge Lücken auf.

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:

Damit bewegt ihr eure Spielfigur und springt hoch.

- Ⓛ1 Ändert die Position der Spielfigur. So benutzt ihr den gerade eingesammelten Block.
- Ⓢ Dreht den Block entgegen dem Uhrzeigersinn.
- Ⓢ Dreht den Block im Uhrzeigersinn.
- Ⓢ Einem unpassenden Block könnt ihr damit wegwerfen.
- Start Pausiert das Spiel.

DualShock2

Ⓛ1 Spielfigur platzieren

Spielfigur bewegen

Pause



Ⓢ Block wegwerfen

Ⓢ Block im Uhrzeigersinn drehen

Ⓢ Block benutzen

Ⓢ Block entgegen dem Uhrzeigersinn drehen

BDFL Manager 2003



ⓘ Codemasters beweist, dass englische Manager nicht nüchtern aussehen müssen.

Dass Fußball-Manager nicht staubtrocken sein müssen, beweist Codemasters mit seiner "BDFL"-Serie. Das Video zeigt die gelungene Mischung aus tiefeschürfender Tabellen-Taktik und stimmungsvollen Rendersequenzen.

OPM2 Video

BDFL MANAGER 2003

GENRE	Manager
HERSTELLER	Codemasters
TEST	OPM2 1/2003

Midnight Club 2

Premiere! Stolz präsentieren wir euch die ersten bewegten Bilder von "Midnight Club 2" aus dem Hause Rockstar "GTA Vice City". Dass in den sehr detaillierten Städten die Renn-Post abgeht, wird dabei schon nach wenigen Sekunden klar.



ⓘ In "Midnight Club 2" rast ihr mit Supersportwagen durch detaillierte Städte.

OPM2 Video

MIDNIGHT CLUB 2

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Rockstar
TEST	März 2003

Tony Hawk's Pro Skater 4

Auch mit dem vierten Teil erleben PS2-Skater wieder den Himmel auf Erden. Dass man mit einem Board weit mehr anstellen kann als ein paar 360er und Grinds, seht ihr in unserem minutenlangen Trailer.

OPM2 Video

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

GENRE	Trendsport
HERSTELLER	Activision
TEST	OPM2 1/2003



ⓘ Ein gut ausbalancierter Handstand gehört zum Grundrepertoire eines Skateboarders.

Devil May Cry 2



Den düsteren Blick nach vorne gerichtet: Dante steht wieder eine heikle Mission bevor.

Auch im zweiten Teil ist Halbdämon Dante auf der Jagd nach den verhassten Voll-dämonen. Was ihn dabei erwartet, könnt ihr in unserem Trailer bestaunen.

OPM2 Video

DEVIL MAY CRY 2

GENRE	Horror-Adventure
HERSTELLER	Capcom
VORSCHAU	in diesem OPM2 (S.48)

Sly Raccoon



Sly Raccoon auf Schleich-Tour: Der Waschbär hat's faustdick hinter den langen Ohren.

Origineller Held, origineller Grafikstil, originelle Spielelemente: Unser Teaser-Video zeigt, dass "Sly Raccoon" alles andere ist als ein o8/15-Jump'n'Run. Zu den Schleich-elementen gesellen sich jede Menge Zwischeneinlagen. Außerdem gibt es kaum einen sympathischeren Protagonisten als den ewig grinsenden Waschbären Sly.

OPM2 Video

SLY RACCOON

GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Sony
TEST	In diesem OPM2 (S. 74)

Space Channel 5 Part 2

Sexy Ulala auf Ibiza? Keine Bange, Segas tanzende Alienjägerin ist auch weiterhin im Weltraum unterwegs. Im Video dürft ihr euch neben einigen Spielszenen und flotter Musik auch Bilder von einem In-Event auf Spaniens Lifestyle-Insel reinziehen.



Tanzen ist die beste Waffe: Ulala ver-scheucht damit zum zweiten Mal böse Aliens.

OPM2 Video

SPACE CHANNEL 5 PART 2

GENRE	Musikspiel
HERSTELLER	Sega
VORSCHAU	in diesem OPM2 (News)

War of the Monsters



In "War of the Monsters" müssen selbst Flugzeuge als Kampfmittel herhalten.

Turmhohe, klassische Monster jeglicher Form und Farbe kloppen sich durch Millionenmetropolen: Das klingt nach Bergen von Schrott, deren Entstehung entsprechend wuchtig und effektiv umgesetzt wurde, wie das Video zeigt.

OPM2 Video

WAR OF THE MONSTERS

GENRE	Prügelspiel
HERSTELLER	Sony
TEST	Im nächsten OPM2

Primal



Werft einen kleinen Blick auf die Abenteuer von Jennifer und ihrem Begleit-Golem.

Fans von Unter- und Parallelwelten, Dämonen und Übersinnlichem bekommen demnächst von Sony erstklassigen Stoff geliefert: Als Jennifer samt Golem-Sidekick mischt ihr den Untergrund gehörig auf. Spannende Eindrücke gibt es in diesem Video.

OPM2 Video

PRIMAL

GENRE	Horror-Adventure
HERSTELLER	Sony
VORSCHAU	In diesem OPM2 (S.38)

Kingdom Hearts

Unter "Extras" findet ihr eine Art Making of zum Square-Disney-Projekt "Kingdom Hearts". In dem ultralangen Video seht ihr neben Spielsequenzen auch Statements diverser Square- und Disney-Beteiligter.



Sora und Bambi in einem Spiel? "Kingdom Hearts" von Square macht's möglich.

OPM2 Video

KINGDOM HEARTS

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Square
TEST	OPM2 11/2002

Battle Engine Aquila*
54,85 €

Die Kunst der Scherzrede

Marvel vs Capcom 2
59.85 €

PROJECT ZERO

Steuerkreuz/Linker Stick: Mikru steuern

Rechter Stick: Taschenlampe bedienen (Miku steuern)

▲ Menü öffnen (180°-Wende)

● Rennen (Kamera schnell bewegen)

● Sucher/Modus

× Tur öffnen, Object aufnehmen

● (Auslöser betätigen)

● (Blickwinkel justieren)

● Auslöser betätigen (Blickwinkel justieren)

PRO EVOLUTION SOCCER 2

Steuerkreuz/Linker Stick: Fußballer steuern

Rechter Stick: manueller Pass

▲ Stellpass/Torwart herausholen

● Schuss/Doppel-Pressing

● Langer Pass; Flanke/Grätsche

× Kurzpass/Tackling

● Spieler wechseln/ Ball abschirmen

● Schneller Spurt

● Langsamer Spurt

FORMEL EINS 2002

Steuerkreuz: Bremsbalance und Traktionskontrolle

Linker Stick: Fahrzeug lenken

Rechter Stick: Beschleunigen/Bremsen

▲ Perspektive ändern

● Bremsen

● Letzten Funkspruch wiederholen

× Beschleunigen/ Motor neu starten

● Startautomatik

● Herunterschalten

● Zurücksetzen

● Hochschalten

● Boxenfrage

DOWNFORCE

Steuerkreuz/Linker Stick: Fahrzeug steuern

Rechter Stick: Gas geben

▲ Perspektive ändern

● Bremsen

× Luftbremse

● Rückwärts fahren

● Gang runter schalten

● Blick nach schräg hinten

● Gang hoch schalten

● Blick nach hinten

HAVEN – CALL OF THE KING

Linker Stick: Haven steuern

Rechter Stick: Kamera schwenken

● Kampflojo benutzen

● Kick

× Springen

● Abdrücken

● Ducken/Springen

● Kamera ausrichten

EGGO MANIA

Linker Stick/Steuerkreuz: Spielfigur bewegen

▲ Block wegwerfen

● Block entgegen dem Uhrzeigersinn drehen

● Block im Uhrzeigersinn drehen

× Block benutzen

● Spielfigur platzieren

● Gegner anvisieren

TY – THE TASMANIAN TIGER

Steuerkreuz: Ändert euren Bumerang-Typen

Linker Stick: Tur öffnen, Object aufnehmen

Rechter Stick: Steuer Ty

● Kameraperspektive ändern

● Action-Taste (spreche mit Leuten, aktiviere Gegenstände)

● Bumerang werfen

● Beißen

× Springen (2x gleiten)

● Blickrichtung anpassen

● Gegner anvisieren

APE ESCAPE 2

Steuerkreuz: Spielfigur bewegen

Linker Stick: Spielfigur bewegen

Rechter Stick: Aktivierten Gegenstand einsetzen

● ● ● ● ●

● Entsprechenden Gegenstand auswählen

● Kamera in Blickrichtung drehen

● Ego-Perspektive

● Springen

● Springen

● Gegenstand auswählen

ROCKY

Steuerkreuz: Boxer bewegen

Linker Stick: Boxer bewegen

▲ Kopf-Gerade

● Kopf-Jab

● Körper-Gerade

× Körper-Jab

● Block

● RT + (●) ● ● ●

● Uppercuts

● Gegner verspotten

REIGN OF FIRE

Linker Stick: Zielen (Modus 1)/Fahren (Modus 2)

Rechter Stick: Zielen (Modus 2)

● Bremsen (Modus 1)

× Beschleunigen (Modus 2)

● Hauptwaffe abfeuern

● Nebenwaffe abfeuern

● Minigeschütze abfeuern

● Perspektive schwenken



PlayStation®2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

SPIELBARE DEMO 1
ROCKY

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

VIDEO DEMO

Tony Hawk's Pro Skater 4

VIDEO DEMO

BDFL Manager 2003

VIDEO DEMO

Eggo Mania

VIDEO DEMO

Project Zero

VIDEO DEMO

Devil May Cry 2

VIDEO DEMO

Midnight Club 2

VIDEO DEMO

Primal

VIDEO DEMO

Sly Raccoon

VIDEO DEMO

Space Channel 5 Part 2

VIDEO DEMO

War of the Monsters

VIDEO DEMO

Formel Eins 2002

VIDEO DEMO

Ty – The Tasmanian Tiger

VIDEO DEMO

Pro Evolution Soccer 2

VIDEO DEMO

Ape Escape 2

VIDEO DEMO

Haven – Call of the King

VIDEO DEMO

Downforce

VIDEO DEMO

Reign of Fire

VIDEO DEMO

Rocky

VIDEO DEMO

Eggo Mania

VIDEO DEMO

Project Zero

VIDEO DEMO

Devil May Cry 2

VIDEO DEMO

Midnight Club 2

VIDEO DEMO

Primal

VIDEO DEMO

Sly Raccoon

VIDEO DEMO

Space Channel 5 Part 2

VIDEO DEMO

War of the Monsters

VIDEO DEMO

Formel Eins 2002

VIDEO DEMO

Ty – The Tasmanian Tiger

VIDEO DEMO

Pro Evolution Soccer 2

VIDEO DEMO

Ape Escape 2

VIDEO DEMO

Haven – Call of the King

VIDEO DEMO

Downforce

VIDEO DEMO

Reign of Fire

VIDEO DEMO

Rocky

VIDEO DEMO

Eggo Mania

VIDEO DEMO

Project Zero

VIDEO DEMO

Devil May Cry 2

VIDEO DEMO

Midnight Club 2

VIDEO DEMO

Primal

VIDEO DEMO

Sly Raccoon

VIDEO DEMO

Space Channel 5 Part 2

VIDEO DEMO

War of the Monsters

VIDEO DEMO

Formel Eins 2002

VIDEO DEMO

Ty – The Tasmanian Tiger

VIDEO DEMO

Pro Evolution Soccer 2

VIDEO DEMO

Ape Escape 2

VIDEO DEMO

Haven – Call of the King

VIDEO DEMO

Downforce

VIDEO DEMO

Reign of Fire

VIDEO DEMO

Rocky

VIDEO DEMO

Eggo Mania

VIDEO DEMO

Project Zero

VIDEO DEMO

Devil May Cry 2

VIDEO DEMO

Midnight Club 2

VIDEO DEMO

Primal

VIDEO DEMO

Sly Raccoon

VIDEO DEMO

Space Channel 5 Part 2

VIDEO DEMO

War of the Monsters

VIDEO DEMO

Formel Eins 2002

VIDEO DEMO

Ty – The Tasmanian Tiger

VIDEO DEMO

Pro Evolution Soccer 2

VIDEO DEMO

Ape Escape 2

VIDEO DEMO

Haven – Call of the King

VIDEO DEMO

Downforce

VIDEO DEMO

Reign of Fire

VIDEO DEMO

Rocky

VIDEO DEMO

Eggo Mania

VIDEO DEMO

Project Zero

VIDEO DEMO

Devil May Cry 2

VIDEO DEMO

Midnight Club 2

VIDEO DEMO

Primal

VIDEO DEMO

Sly Raccoon

VIDEO DEMO

Space Channel 5 Part 2

VIDEO DEMO

War of the Monsters

VIDEO DEMO

Formel Eins 2002

VIDEO DEMO

Ty – The Tasmanian Tiger

VIDEO DEMO

Pro Evolution Soccer 2

VIDEO DEMO

Ape Escape 2

VIDEO DEMO

Haven – Call of the King

VIDEO DEMO

Downforce

VIDEO DEMO

Reign of Fire

VIDEO DEMO

Rocky

VIDEO DEMO

Eggo Mania

VIDEO DEMO

Project Zero

VIDEO DEMO

Devil May Cry 2

VIDEO DEMO

Midnight Club 2

VIDEO DEMO

Primal

VIDEO DEMO

Sly Raccoon

VIDEO DEMO

Space Channel 5 Part 2

VIDEO DEMO

War of the Monsters

VIDEO DEMO

Formel Eins 2002

VIDEO DEMO

Ty – The Tasmanian Tiger

VIDEO DEMO

Pro Evolution Soccer 2

VIDEO DEMO

Ape Escape 2

VIDEO DEMO

Haven – Call of the King

VIDEO DEMO

Downforce

VIDEO DEMO

Reign of Fire

VIDEO DEMO

Rocky

VIDEO DEMO

Eggo Mania

VIDEO DEMO

Project Zero

VIDEO DEMO

Devil May Cry 2

VIDEO DEMO

Midnight Club 2

VIDEO DEMO

Primal

VIDEO DEMO

Sly Raccoon

VIDEO DEMO

Space Channel 5 Part 2

VIDEO DEMO

War of the Monsters

VIDEO DEMO

Formel Eins 2002

VIDEO DEMO

Ty – The Tasmanian Tiger

VIDEO DEMO

Pro Evolution Soccer 2

VIDEO DEMO

Ape Escape 2

VIDEO DEMO

Haven – Call of the King

VIDEO DEMO

Downforce

VIDEO DEMO

Reign of Fire

VIDEO DEMO

Rocky

VIDEO DEMO

Eggo Mania

VIDEO DEMO

Project Zero

VIDEO DEMO

Devil May Cry 2

VIDEO DEMO

Midnight Club 2

VIDEO DEMO

Primal

VIDEO DEMO

Sly Raccoon

VIDEO DEMO

Space Channel 5 Part 2

VIDEO DEMO

War of the Monsters

VIDEO DEMO

Formel Eins 2002

VIDEO DEMO

Ty – The Tasmanian Tiger

VIDEO DEMO

Pro Evolution Soccer 2

VIDEO DEMO

Ape Escape 2

VIDEO DEMO

Haven – Call of the King

VIDEO DEMO

Downforce

VIDEO DEMO

Reign of Fire

VIDEO DEMO

Rocky

VIDEO DEMO

Eggo Mania

VIDEO DEMO

Project Zero

VIDEO DEMO

Devil May Cry 2

VIDEO DEMO



Lasset uns spielen!

KONAMI '02



PlayStation®2

OPM2 12/2002

Pro Evolution Soccer 2: 91%
FIFA 2003: 80% | TIF 2003: 85%

PlayZone 12/2002

Pro Evolution Soccer 2: 92%
FIFA 2003: 80% | TIF 2003: 85%

Gamepro 12/2002 | 11/2002

Pro Evolution Soccer 2: 91%
FIFA 2003: 86% | TIF 2003: 81%



mit einstimmig guten Ergebnissen führt PES2 die Tabelle der Fußball-Simulationen an. Und während andere noch auf ein Wunder warten, bieten wir die Offenbarung! Wenn du also bei reinem Verstand bist, glaube nur dem was du siehst und verständige dich nicht mit 'Finsterer FAtheit' oder 'Traurig Infantilem Fummeln'!

PlayStation2 Games News

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



Die ersten Bilder zum "Final-Fantasy-11"-Add-on sehen wirklich hervorragend aus. Hoffen wir, dass der Online-Titel dieses Jahr auch endlich bei uns an den Start geht.

Final Fantasy XI: Vision Of Ziraat

Nein, so heißt nicht der nächste Rollenspiel-Hit aus dem Hause Squaresoft – vielmehr liegt die erste Ergänzung zum Online-Rollenspiel "Final Fantasy XI" vor.

Mit diesem Zusatz überarbeitet Squaresoft nicht nur die Grafik der Spielfiguren, sondern fügt auch neue Landstriche und Charakterklassen hinzu; zum Beispiel den Summoner.

Mit ihm lassen sich zukünftig mächtige Bestias beschwören, wie man am Beispiel des Feuer speidenden Ifrit auf unseren Screenshots hervorragend erkennen kann. Außerdem tauchen auf den neuesten Bildern noch einige Spieler in neuen Samurai-Kostümen auf – ob es sich dabei aber um

eine weitere neue Charakterklasse, oder nur um eine neue Kostümvariante handelt, ist bislang noch unklar.

Man sollte aber stets bedenken, dass es sich hierbei nicht um das typische "Final Fantasy"-Spiel handelt. Wie in einem Online-Rollenspiel üblich, wird im elften Teil nicht abwechselnd, sondern in Echtzeit gleichzeitig gegeneinander gekämpft. Zumindest hegt und pflegt Squaresoft sein Online-Projekt – auch wenn es bislang nur in Japan online gespielt werden kann. Hoffen wir auf einen baldigen Release: Dann dürfen auch wir durch die Online-Welten streifen.

➔ **Titel:** Final Fantasy XI: Vision Of Ziraat

Hersteller: Squaresoft

Erscheint: noch nicht bekannt

Squaresoft und Enix fusionieren

Und noch einmal Squaresoft: Die beiden erfolgreichsten Rollenspiel-Serien, "Final Fantasy" und "Dragon Quest" werden zukünftig unter einem Dach produziert. Zum 1. April 2003 fusioniert Squaresoft mit "Dragon Quest"-Entwickler Enix.

Unter dem Namen Square Enix Inc. wird man in Japan künftig gemeinsam neue Videospiele entwickeln. Die Firmenstruktur wird dabei in jene von Enix integriert. Allerdings leitet Squaresoft-Präsident Yoichi Wada weiterhin das Unternehmen. Welche neuen Spiele aus dieser Zusammenarbeit hervorgehen, wird erst in einigen Wochen bekannt gegeben – wir sind uns aber sicher, dass Rollenspieler einen Grund zur Freude haben werden.

Space Channel 5 – Part 2



Diesmal schwingt Reporterin Ulala nicht nur das Tanzbein, sondern auch eine Gitarre.

Ein echtes Partyvergnügen für Musikbegeisterte mit Rhythmusgefühl wird Segas Neuauflage des Dreamcast-Erfolgs "Space Channel 5". Auch im zweiten Teil des musikalischen Geschicklichkeitstests steht ihr der sexy Weltraum-Reporterin Ulala zur Seite, die mit ihren schlanken Tanzbeinen hippe Aliens von diversen Raumstationen verbannen muss. Ja, ihr habt richtig gelesen: Nicht mächtige Laserkanonen, sondern geschmeidige Tanzschritte, groovy 70er-Beat und gekonnter Instrumenteneinsatz setzen der Bedrohung zu. Als Gaststar hat sogar der "King of Pop" Michael Jackson seinen Moonwalk-Auftritt!

➔ **Titel:** Space Channel 5 – Part 2

Hersteller: Sega

Erscheint: 12. Februar

games ➔ ticker

Aktuelle Spiele-News in Kürze

Sega mit neuem Geheimprojekt: Segas Erfolg als Software-Produzent hält sich bislang noch in Grenzen. Doch für nächstes Jahr haben die Japaner einen Titel angekündigt, von dem sie weltweit mindestens 4 bis 5 Millionen Stück verkaufen wollen. Um welches Spiel es sich dabei handeln soll, will man derzeit noch nicht verraten. Vielleicht gibt es zur nächsten Tokyo Game Show neue Informationen.

Mit Rockstar auf Shoppingtour: Die "GTA"-Macher haben für 28 Millionen US-Dollar und zusätzlich 235.679 Aktienanteile (mit einem derzeitigen Wert von ungefähr 7,1 Millionen Dollar) die kalifornischen Angel Studios gekauft, die fortan unter dem Namen Rockstar San Diego arbeiten. Bereits mit "Smuggler's Run 1+2" zeigten die Programmierer, dass sie die Hardware der PlayStation2 hervorragend im Griff haben.

10 Millionen PS2 in Europa!

Rosige Zeiten brechen an für Sony Computer Entertainment Europe. Während die Konsolen der Mitbewerber stapelweise in den großen Elektronikmärkten liegen, überschreitet Sony's PlayStation2 in Europa bereits die Zehn-Millionen-Marke. Wie heiß begehrt die schwarze Spaßmaschine ist, zeigt die deutlich schnellere Verbreitung der PS2 im Vergleich zum Vorgänger PlayStation/PSone. Dabei war



der Absatz der PS2 im Vergleich zur PSone ganze 2,4 Mal höher. "Das Geheimnis des Erfolges der PS2 liegt in der einzigartigen Auswahl von über 400, zum Großteil exklusiven, PlayStation2-Titeln, in der Kompatibilität zu über 1.300 PSone-Spielen sowie in der Funktion als DVD-Player ohne Zusatzkosten", erklärt Chris Deering, President of Sony Computer Entertainment Europe den Erfolg der PS2. Damit dürfte die Marktführerschaft für Sony in dieser Konsolen-Generation gesichert sein. Und dass es jede Menge genialer Spiele für die PS2 gibt, wissen wir ja selbst.

Virtua Fighter 4 Evolution



❏ "Virtua Fighter" steigt mit neuen Kämpfern und spannenden Spielmodi in den Ring.

Segas erstklassige Prügelei bleibt der PlayStation2 treu. Wie auf einer Pressekonferenz bekannt wurde, erwartet den Spieler eine aufgebohrte Version von "Virtua Fighter 4". Bereits der Titel-Zusatz "Evolution" verrät,

dass einiges verbessert wird. Es gibt zwei neue Kampfsportler im Beat'em-Up-Kader und sogar die ehemals flimmernde Grafik soll laut Sega verbessert werden. Als Bonus-Feature können nun weitere neue Accessoires freigespielt werden.

Außerdem verspricht ein neuer Quest-Modus noch umfangreicheren Spielspaß. Auf einer Stadt-Karte sucht ihr nach neuen Herausforderungen und erkämpft euch einen Rang unter 500 (!) Top-Kämpfern der Stadt. Jeder dieser computergesteuerten Recken beherrscht übrigens das Kampfverhalten eines "echten Spielers": Sega hat Spielautomaten mit der Arcade-Version ans Internet angeschlossen und auf diesem Weg das Kampfverhalten der Spieler digital aufgezeichnet – klasse Idee!

❖❖❖ **Titel:** Virtua Fighter 4 Evolution

Hersteller: Sega

Erscheint: noch nicht bekannt

Dead to Rights verbessert

Endlich ist es so weit – die finale PS2-Version von Namcos Action-Kracher "Dead to Rights" rückt in greifbare Nähe. Gegenüber der ursprünglichen (amerikanischen) Xbox-Version hat man das Spiel deutlich verbessert. Vor allem den nahezu unbezwingbaren Schwierigkeitsgrad haben die Programmierer deutlich entschärft.

Zudem bewegt sich die Spielfigur jetzt deutlich agiler, wenn ihr einen Gegner als menschlichen Schild missbraucht. Auch die Entwaffnung der Widersacher geht jetzt schneller von der Hand und weiter entfernte Feinde lassen sich nun besser anvisieren. Wir hoffen, euch in der nächsten Ausgabe ein ausführlicheres Preview oder den Test des Action-Titels präsentieren zu können.



❏ Für Europa hat Namco die PS2-Version von "Dead to Rights" in jeder Hinsicht verbessert.

❖❖❖ **Titel:** Dead to Rights

Hersteller: Namco

Erscheint: 1. Quartal 2003

COMPUTER KUDAK



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon: 04321 - 2 27 37
Telefax: 04321 - 2 33 12
www.kudak.de

Playstation 2

Playstation 2 + Dual Shock	kpl.dt.€	249,00
Action Replay 2 V2	kpl.dt.€	40,88
Controller Dual Shock original	kpl.dt.€	29,00
Controller-Verlängerungskabel	kpl.dt.€	5,99
Fernbedienung orig. SONY	kpl.dt.€	25,95
Memory Card 8 MB original	kpl.dt.€	39,95
Multitap original	kpl.dt.€	44,95
RGB-Kabel mit AV-Anschluß	kpl.dt.€	5,99
Tastatur USB	kpl.dt.€	24,95
X-Ploder 2	dt.€	35,75
Agassi Tennis	dt.€	26,50
ATV Quad Power Racing 2*	dt.€	55,95
Baldurs Gate - Dark Alliance Platin	dt.€	29,95
Barbarian	dt.€	51,95
Battle Engine Aquila	dt.€	i.v.
Ben Hur	dt.€	52,50
Big Mutha Truckers*	dt.€	54,95
Butterfly Table Tennis	dt.€	49,95
Caesar's Palace	dt.€	34,95
Dakar 2*	dt.€	55,95
Dave Mirra Freestyle BMX - XXX	dt.€	54,95
Defender	dt.€	54,95
Der Herr der Ringe -Die Gefährten	dt.€	49,95
Der Schatzplanet	dt.€	54,95
Die Sims*	dt.€	55,95
Dragon Ball Z: Budokai	dt.€	56,95
Drome Racers*	dt.€	45,95
Exo	dt.€	i.v.
Falcone - Into the Maelstrom	dt.€	51,10
Gio Gio's Bizarre Adventure	dt.€	51,10
Gremlins*	dt.€	42,95
GTA Vice City	dt+engl	59,95
Inquisition	dt.€	47,95
Inspector Gadget: Mad Robots Inv.*	dt.€	42,90
James Bond 007 Nightfire	kpl.dt.	52,95
Jimmy Neutron: Der mutige Erfinder*	dt.€	54,95
Kings Field 4	dt.€	49,95
Lamborghini Racers*	dt.€	59,95
Legends of Wrestling 2	dt.€	55,95
Marvel vs Capcom 2	dt.€	51,10
Minority Report*	dt.€	57,95
Mission Impossible 2*	dt.€	i.v.
NBA Live 2003	dt.€	52,95
Power Puff Girls*	dt.€	49,95
Ratchet & Clank	dt.€	54,95
Rayman 3*	dt.€	i.v.
Resident Evil Code Veronica	kpl.dt.	29,00
Robocop The Future of Law*	dt.€	53,95
Robotech Battlecry	dt.€	45,95
RTL Skispringen 2003	kpl.dt.	34,95
Savage Skies*	dt.€	49,95
Scrabble 2003	dt.€	29,95
Simpsons Skateboarding	kpl.dt.	46,50
Spyro Enter the Dragonfly	dt.€	49,95
Star Wars Clone Wars	dt.€	56,22
Starsky & Hutch	dt.€	54,95
Sum of all Fears (Der Anschlag)	dt.€	39,95
Tennis Master Series*	dt.€	49,95
The Getaway	dt.€	54,95
The Lost*	dt.€	59,95
Tiger Woods PGA Tour 2003	dt.€	51,10
Tom Clancy's Ghost Recon	dt.€	55,95
Tomb Raider - Angel of Darkness	kpl.dt.	55,95
Tony Hawk's Pro Skater 4	dt.€	56,90
VEXX*	dt.€	55,95
Virtua Tennis 2	dt.€	56,22
WWE Smack Down! Shut your Mouth	dt.€	54,95
Zapper*	dt.€	29,00

Ihre Vorteile

TOP -PREISE

Original deutsche Versionen
Versandkosten € 3,30 + NN

Versandkostenfrei ab drei lieferbaren Spielen

Keine Nachnahmegebühr bei Lastschrift

Inklusive Garantie, Schnellservice,

Sicherheitsverpackung

Kostenlose Systempreislisen

Vorbestellungen für * Neuheiten werden

bevorzugt ausgeliefert

Bestellungen per E-mail und Fax möglich

Wir führen alle dt. Spiele für Dreamcast,

GB Color + Advance, Game Cube, N64,

PSone, PS 2, X-Box, PC und DVDs

Streetdays unter www.kudak.de

Lieferung erfolgt per German Parcel Schnellservice
Besondere Bestimmungen für Indexspiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

Gun Survivor 4: Resident Evil

Capcoms Survivor-Shooter machen sich: Bereits mit "Dino Stalker" (in Japan unter dem Namen "Gun Survivor 3: Dino Crisis" erschienen) zeigten die Japaner, dass auch sie es verstehen, unterhaltsame Lichtpistolen-Shooter zu programmieren. Im neuesten



Werft ihr eine Handgranate zwischen Zombies, schleudert es diese durch den Raum.

Survivor-Teil packen sie deshalb ihre größte Erfolgsstory aus: Das Zombie-Massaker "Resident Evil". Ähnlich wie beim Dino-Vorgänger durchstreift ihr hier die Gebäude mit dem Steuerkreuz der GunCon2-Lichtpistole oder mit einer USB-Maus. Was bislang gezeigt wurde, erinnert jedoch nicht an bekannte Spiele – wir vermuten, dass es sich um einen eigenständigen "Resident Evil"-Teil mit neuen Charakteren handelt. Zumindest die detaillierte Grafik, bei der ihr eure Spielfigur auch aus der "Tomb Raider"-Perspektive steuern dürft, macht schon jetzt Appetit auf mehr...

Titel: Gun Survivor 4: Resident Evil

Hersteller: Capcom

Erscheint: noch nicht bekannt



Nur mit einem flinken Abzugsfinger haltet ihr euch diese fiesen Monster vom Hals.



Das ultimative Spaßpaket für jeden PS2-Fan. Aushängeschild des neuen OPM2-Sonderheftes ist die Demo-DVD mit den 14 besten Spielen der vergangenen Monate. Ego-Shooter-Hits wie "TimeSplitters 2",



Sonderheft Nr. 3 – Jetzt am Kiosk!

"Medal of Honor: Frontline" und "Half-Life (dt.)" dürft ihr ebenso Probe spielen wie Konamis interaktiven Spionage-Thriller "Metal Gear Solid 2", Squaresofts RPG-Referenz "Final Fantasy X" oder das Top-Rennspiel "Need for Speed: Hot Pursuit 2".

Nicht nur bei der Demo-DVD haben wir auf die optimale Mischung geachtet. Im OPM2-Testkatalog präsentieren unsere Genre-Experten übersichtlich die besten Titel aus den Bereichen Rennspiel, Action, Sport, Rollenspiel, Action-Adventure,



Jump'n'Run, Beat'em-Up und weiteren. Übersichten zeigen über 300 Titel aus dem jeweiligen Genre mit Bewertung.

Dazu gibts exklusive Specials wie den PS2-Kaufberater – Spielspaß für jeden Geldbeutel. Im DVD-Spezial stellen wir Zubehör für Film-Fans vor und in der Tipps-Sektion enthüllen wir u.a. die Komplettlösung zu "TimeSplitters 2". Also: Wollt ihr das Beste aus zwölf Monaten PlayStation2 in einem Heft, solltet ihr "PlayStation2 – Sonderheft Nr. 3" nicht verpassen!

LÖSUNGSBÜCHER

www.game-press.de

Game-Press Verlag

Buckower Damm 259a

12349 Berlin

Tel/Fax: 0700-426377377

Email: info@game-press.de



! Über 700 Lösungen für alle Systeme ständig auf Lager !

Alle Lösungen nur 5,50 Euro* !!!

Nachfolgend eine kleine Auswahl aus unserem Angebot.

- Alone in the Dark 4
- Blood Omen 1 oder 2
- Crash Bandicoot 2 oder 3
- Das Ding
- Dark Cloud
- Drakan: Ancients Gates
- Final Fantasy 10 (14,95)
- Flucht von Monkey Island
- Frank Herberts Dune
- Grandia 1 oder 2
- GTA: Vice City (14,95)
- Harry Potter 1 oder 2
- Hitman 2
- Jak & Daxter
- Kingdom Hearts (14,95)
- Myst 3: Exile
- Onimusha 1 oder 2
- Shadowman 1 oder 2
- Shadow Hearts
- Shadow of Memories
- Soul Reaver 1 oder 2
- Summoner 1 oder 2
- Turok Evolution
- Rollenspiel Sammelband (12,50): Alundra 2, Baldurs Gate, Dark Alliance, Breath of Fire 4, Dark Cloud, Grandia 2
- Mega Cheatsammlung (PSX): über 600 Cheats & Codes (7,99)

Ihr Spiel nicht dabei? Einfach im Fachhandel oder direkt bei uns nachfragen.

Versand- und Zahlungsbedingungen:
Lieferungen per Nachnahme zzgl. Euro 5,- Portokosten.
Lieferungen per Vorkasse (Überweisung, Briefmarken oder Bargeld) zzgl. Extra 2,50 Portokosten.
Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. Euro 4,- Portokosten.
Inhalte und Preisänderungen vorbehalten.



Bomberman Kart

Mal wieder zünftig Kart fahren, das wäre doch was: Aber werden auch bei diesem kunterbunten Rundkurs-Rennen die üblichen "Fun-racer"-Regularien eingehalten? Mal sehen: Turbo-Booster am Start, Raketen, Bomben und andere Explosivgeschosse, Taste zum (mehr oder weniger kontrollierten Rutschen), witzige Comic-Rundkurse. Die Optik unserer Vorversion scrollt flott mit 50 Bildern pro Sekunde, nur die Steuerung scheint etwas gewöhnungsbedürftig – trotz diverser Kart-Modelle mit eigenem Fahrverhalten. Und aufgepasst: In den Rennpausen darf man mit bis zu drei Kumpels das Original-"Bomberman" in Minimal-Bildauflösung



❗ Mit den flinken Karts rast ihr um die Wette und sammelt dabei diverse Power-Ups ein.

spielen. Ersteindruck: Bestens gelungen!

❖❖❖ **Titel:** Bomberman Kart

Hersteller: Konami

Erscheint: 1. Quartal 2003

Evolution Skateboarding



❗ Genau wie Genre-König "Tony Hawk" jagt ihr in der Half-Pipe nach dem Highscore.

Mit über 70 Tricks, acht Skate-Profis (wie Danny Way und Arto Saari) sowie einem neuen "Action"-Spieldesign will Konami das Skaten im Videospiel revolutionieren. Egal ob in europäischen Schlössern, in der City von Tokio, auf der "MGS2"-Bohrinsel: Durch Boss-Kämpfe, eigenhändig zusammengestellte Combos und Schlagen mit dem selbst gestylten Deck auf Riesenspinnen oder Trucks sollen neue Akzente gesetzt werden. Die vorliegende Preview-Fassung läuft butterweich und macht Riesenspaß.

❖❖❖ **Titel:** Evolution Skateboarding

Hersteller: Konami **Erscheint:** Februar 2003

Black & White: Titan

Peter Molyneux kehrt der Xbox den Rücken zu: Der Star-Spieldesigner wendet derzeit an einem neuen PS2-Titel, der erst nach Fertigstellung für alle weiteren Next-Generation-Konsolen umgesetzt werden soll. Wie ihr euch sicher denken könnt, handelt es sich dabei um die Fortsetzung der PC-Göttersimulation "Black & White".

Ursprünglich sollte diese auch für die PS2 erscheinen, doch Molyneux fand dieses Vorhaben offensichtlich zu unausgegoren. Bei dem Zusatznamen "Titan" wird der Strategie-Titel größtenteils identisch sein mit der parallel dazu entwickelten PC-Version von "Black & White 2". Lediglich für die Steuerung hat man sich etwas Neues einfällen lassen. Anstelle mit der göttlichen Cursor-Hand lenkt ihr direkt mit dem Steuerkreuz eine Kreatur, auf der euer Hauptcharakter reitet. Wie ihr so eurem Volk unter



❗ Die PS2-Version von "Black & White: Titan" soll der PC-Fassung des zweiten Teils ähneln.

Deine Geschenke:

EXPRESS-VERSAND

Bei Bestellung bis 18.00 Uhr Versand am gleichen Tag!

Nur, wenn verfügbar und werktags.



GTA Vice City

nur 57,30 €



James Bond: Nightfire

nur 52,20 €

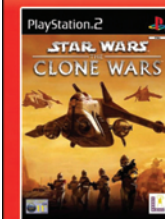


Die Sims *

nur 56,40 €

7 Blades	58,80 €	Mat Hoffmanns Pro BMX 2	55,70 €
Ace Combat 4	57,60 €	MDK 2 Armageddon	54,80 €
Age of Empires 2	33,10 €	Med. of Honor: Fighter Comm	unbekannt
Aggressive Inline	57,30 €	Med. of Honor: Frontline	55,80 €
Archie	56,70 €	Men in Black	59,80 €
Akira Psycho Ball	33,50 €	Metal Gear Solid 2	47,90 €
Antz Extreme Racing	55,60 €	Monopoly Party	49,60 €
Age Escape 2 *	unbekannt	Mortal Kombat Deadly All.	unbekannt
Auto Modellista	52,50 €	Moto GP2	56,30 €
Baldurs Gate Dark Alliance	57,40 €	NBA Live 2003	53,80 €
Barbarian	54,10 €	Need for Speed Hot Pursuit 2	55,70 €
Satellite Engine Aquila *	54,50 €	NHL 2003	52,80 €
BDFL Manager 2003	57,20 €	NHL Hitz 2003	57,40 €
Ben Hur	51,60 €	Ninja Assault	56,50 €
Black & Bruised *	unbekannt	Onimusha 2: Samurais Destiny	55,80 €
Blade 2 (uncut)	57,80 €	Operation Winback	55,90 €
Blood Rayne *	unbekannt	Orphan	59,30 €
Bloody Roar 3	53,70 €	Primal *	58,50 €
Burnout 2	58,80 €	Prisoner of War	56,40 €
Capcom vs SNK 2	42,60 €	Pro Evolution Soccer 2	57,40 €
Castleween *	unbekannt	Project Zero	50,70 €
Choplifters New Era *	unbekannt	Rally Fusion: Race of Champions	55,80 €
Circus Maximus Chariot Wars	55,90 €	Ratchet and Clank	57,70 €
Club Football Borussia Dortmund	56,40 €	Rayman Revolution	29,40 €
Club Football FC Bayern	56,40 €	Ready 2 Rumble Boxing Rnd 2	53,60 €
Club Football HSV	56,40 €	Red Faction 2	56,30 €
Colin Mc Rae Rally 3.0	54,60 €	Red Faction UK (uncut)	53,30 €
Commandos 2	56,50 €	Reign of Fire	56,80 €
Conflict Desert Storm	54,60 €	Resident Evil - Code: Veronica 2	55,40 €
Contra: Shattered Soldier *	unbekannt	REZ	56,70 €
Crash Bandicoot: Zorn des Cortex	49,70 €	Ring of Red	30,80 €
Dark Cloud	55,80 €	Robocop	57,20 €
BMX XXX	56,80 €	Run Like Hell *	51,60 €
Dead to Rights *	unbekannt	RTL Skipspiring 2003	39,60 €
Defender *	55,80 €	Scorpion King	51,60 €
Der Anschlag	41,80 €	Sega Soccer Slam	58,50 €
Deus Ex 2 *	unbekannt	Shadow Hearts	56,30 €
Die Sims *	56,40 €	Shadow of Memories	53,40 €
Dino Stalker	55,80 €	Shawn Palmer's Pro Snowb.	48,90 €
DNA	51,60 €	Shox	52,80 €
Downforce	54,30 €	Silent Hill 2	56,80 €
Downhill Racer *	unbekannt	Silent Scope 3 *	unbekannt
Dragonball Z: Budokai *	57,80 €	Sly Raccoon *	unbekannt
Dropship	56,80 €	S.O.S. Final Escape	50,80 €
DSF Football Manager 2003	54,20 €	Space Channel 5V2	56,70 €
DTM Race Driver	56,10 €	Spyro: Enter the Dragonfly	51,80 €
Dynasty Warriors 3	57,80 €	SSX Tricky	57,10 €
Dynasty Warriors 3	56,30 €	Star Trek Voyager Elite Force	56,30 €
ESPN International Wintersports	53,30 €	Star Wars Bounty Hunter	52,70 €
ESPN X Games Snowboarding 2	53,30 €	Star Wars Clone Wars *	56,80 €
EverQuest Online Adventures *	unbekannt	Star Wars Jedi Starfighter	56,70 €
Exc *	unbekannt	Star Wars Racer 2 Revenge	53,70 €
Extermination	57,30 €	Starman	57,40 €
F1 2002	54,60 €	Summoner 2	57,40 €
FIFA Football 2003	55,80 €	Superman Shadow of Apokolips	59,80 €
Final Fantasy X	65,80 €	Tad Wanted	54,40 €
Ghost Recon (Tom Clancy)	58,80 €	Tekken 4	87,60 €
GioGio's Bizarre Adventure *	52,80 €	Tenchi 3 - Wrath of Heaven	55,60 €
Gran Turismo Concept Cars 2002	41,40 €	Terminator	59,80 €
Grand Prix Challenge	56,80 €	Testdrive Overdrive	52,80 €
Grandia 2	57,10 €	The Getaway	58,90 €
GTA: Vice City	57,30 €	Theme Park World	56,30 €
Gundam: Federation vs. Zeon	54,50 €	This is Football 2003	57,50 €
Gunslinger	56,80 €	Tiger Woods PGA Tour 2002	56,40 €
Half Life (di)	51,60 €	Time Splitters 2	58,90 €
H. Potter: Kammer des Schr.	57,70 €	Tomb Raider 6 *	58,70 €
Headhunter	57,70 €	Tony Hawks Pro Skater 4	57,40 €
Herr der Ringe: Die Gefährten	51,80 €	Turk Evolution	56,40 €
Herr der Ringe: Die zwei Türme	56,60 €	Turk Evolution UK (uncut)	47,80 €
Hiltman	58,80 €	Twin Caliber *	unbekannt
Hot Wheels: Velocity X	59,80 €	Twisted Metal: Black	57,30 €
ICO	57,70 €	Tv - The Tasmanian Tiger	52,70 €
Inquisition	51,80 €	UFC Throwdown	58,50 €
Inspector Gadget *	42,80 €	Vexx *	unbekannt
ISS 2	57,40 €	Virtua Tennis 2	56,80 €
Iron Aces 2: Birds of Prey	56,80 €	Way of the Samurai	58,70 €
Jak & Daxter	34,30 €	White Fear *	unbekannt
James Bond 007: Nightfire	52,20 €	WipeOut Fusion	56,80 €
Jurassic Park: Project Genesis *	unbekannt	WRC 2 Extreme	55,80 €
Welly Slater Pro Surfer	54,80 €	Weekless - The Yakuza Missions	55,80 €
Kessen 2	40,30 €	WWE Smackdown 4	59,80 €
Kingdom Hearts	58,30 €	X-Men Next Dimension	56,40 €
Konoha 2: Lunateas Veil	39,80 €		
Knightrider	55,50 €		
Largo Winch	58,70 €		
Legacy of Kain: Blood Omen 2	59,70 €		
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	33,40 €		
Legia 2	58,80 €		
Legends of Wrestling 2	56,80 €		
Legion: Legend of Excilbur	55,50 €		
Mad Maestro	23,20 €		
Madden NFL 2003	52,90 €		
Marvel vs. Capcom 2	52,70 €		

* Noch nicht erschienen.
Jetzt vorbestellen: Zustellung am Erscheinungstag!



Star Wars Clone Wars *

nur 56,80 €



Herr der Ringe: Die zwei Türme

nur 56,60 €



WWE Smack Down 4

nur 59,80 €

Lieferung nur in Deutschland, nur Versand.
www.game1.de, Email: info@game1.de
Game1.de, Salzerstr. 37, 87435 Kempten
Fax: 0700 - 9090 8000
Kasprzak und Oberhauser GbR
Infotext und Preisänderungen vorbehalten.

Gamecube + Xbox
Auch erhältlich: Alles für GCN + Xbox
Auf unserer Homepage oder telefonisch.

Bankverbindung:
Raiffeisenbank Kempten
BLZ: 733 699 02
Konto-Nr. 12 82 95

Versandkosten:
Vorkasse nur 1,99 €
Nachnahme nur 4,99 €
(zzgl. NN-Gebühr 1,53 €)

ab 1,99 €

Tipp: Tricks & Hilfe vom Profi (1,86 €/Min) - Videospiele 0190 - 82 48 71 / Computer 0190 - 82 46 26

Bestell-Hotline:
0700 - 9090 8000
0,06 € - 0,12 € / Min

GAME1.de

Segas Strategie

"Panzer Dragoon Orta" und "House of the Dead 3" für PS2? Das hört sich vielleicht nach Wunschen an, ist in Zukunft aber gar nicht so unwahrscheinlich. Alle neuen Videospiele der japanischen Programmierer sollen künftig nämlich nicht nur für eine Konsole, sondern gleichzeitig für mehrere Geräte erscheinen – das gab Segas COO Tetsu Kayama kürzlich auf einer Pressekonferenz bekannt. Welche Titel mit dieser neuen Strategie entwickelt werden, ist jedoch noch nicht klar. Wir halten es allerdings nicht für unwahrscheinlich, dass wir demnächst Segas Maskottchen Sonic mit der PS2 über den Bildschirm scheuchen dürfen.



Rygar

Tecmos neuester PS2-Titel versetzt euch in die Welt der griechischen Mythologie, in der ihr als muskelbepackter Held Rygar gegen die Horden der Unterwelt kämpft. Spielerisch erinnert das an "Devil May Cry". Optisch ist "Rygar" auf alle Fälle schon jetzt ein Leckerbissen. Grandiose Effekte und gruselige Monster schmücken das antike Abenteuer. Wenn Rygars Missionen auch noch zahl- und abwechslungsreich sind, erwartet euch ein weiteres Action-Highlight für eure Konsole.

❖ Titel: Rygar

Hersteller: Wanadoo Erscheint: 1. Quartal 2003

games ⇨ ticker

Aktuelle Spiele-News in Kürze

Soul Calibur 2: Bereits länger als ein Jahr fiebern wir diesem potenziellen Prügel-Hit entgegen. Doch jetzt hat sich der japanische Erscheinungstermin schon wieder verschoben. Eigentlich sollte das Beat'em-Up im Frühjahr in Japan erscheinen – doch nun müssen wir uns bis in die zweite Jahreshälfte 2003 gedulden. Denn die bittere Wahrheit ist: Hierzulande erscheint "Soul Calibur 2" leider noch auf keiner Release-Liste.

Sega legt alte Videospiel-Klassiker neu auf: Was auf alten Konsolen wie dem Mega Drive oder dem Master System gut war, muss nicht unbedingt teuer sein. Deshalb wertet Sega derzeit an den PS2-Umsetzungen wie "Space Harrier" und "Phantasy Star". Plumpe Konvertierungen der 8- und 16-Bit-Klassiker sind jedoch nicht zu erwarten. Die Spiele werden speziell für die PlayStation2 überarbeitet.



❖ Mit seinen zahlreichen Waffen kämpft Rygar gegen die dämonischen Horden der Unterwelt.

Dark Angel

Fans der Sci-Fi-Serie "Dark Angel" (dienstags, 20.15 Uhr auf Vox) aus der Feder von Starregisseur James Cameron dürfen die Abenteuer der genmanipulierten Super-Soldatin Max Guevara in Kürze auf der PS2 nachspielen. Das prügellastige Action-Adventure macht mit schöner Renderoptik einen guten Eindruck. Eure Heldin hat ein paar spektakuläre Bewegungen drauf, der Rätselgehalt ist dagegen eher gering und schlicht. Nette FMV-Sequenzen sorgen für TV-Serien-Atmosphäre.

❖ Titel: Dark Angel

Hersteller: Vivendi Univ.

Erscheint: Febr. 03



❖ Mit einem gekonnten Back-Flip schmettert Max den Angriff dieses Unterwelt-Bosses zurück.

Lösungsbücher zu gewinnen

Das offizielle Lösungsbuch zu "GTA Vice City" (Preis: 15 Euro) beantwortet auf 180 farbigen Seiten fast alle Fragen rund um das geniale Rockstar-Spiel. In Zusammenarbeit mit Future Press verlosen wir 10 Exemplare des "GTA Vice City"-Lösungsbuchs.

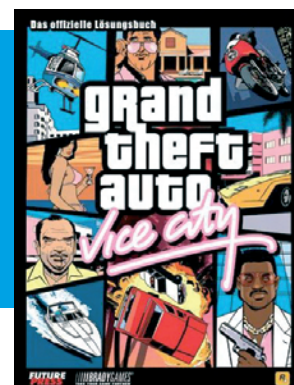
Wollt ihr gewinnen, dann schickt uns einfach eine Postkarte an folgende Adresse:

CyPress GmbH

Stichwort: GTA: Vice City

Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg



Einsendeschluss ist der 3. Februar 2003. Mitarbeiter von CyPress und Future Press dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Experten-Check: Konsolen-Action 2003!

Auch in diesem Monat haben wir zwei Persönlichkeiten der Spielebranche zu einem aktuellen Thema befragt. Thema ist das anstehende Spielejahr 2003.

	Wie lautet Ihr Resümee für das Spielejahr 2002?	Wie wird sich der Videospiele-Markt 2003 entwickeln?	Auf welche Highlights Ihres Unternehmens dürfen sich die Spieler 2003 freuen?
 Manfred Gerdes, Geschäftsführer SCED	Die Branche ist auf dem richtigen Weg! Den Beweis lieferte die Games Convention. Diese Messe war für alle Beteiligten ein voller Erfolg. Insgesamt habe ich mehr von diesem Jahr erwartet, gerade im Bezug auf die neuen Wettbewerber, die den Markt doch maßgeblich stimulieren wollten, es aber bis heute nicht konsequent angegangen sind. Das ist auch der Grund, warum der deutsche Markt weit hinter den Entwicklungen anderer Märkte zurückgeblieben ist.	Wir werden Hindernisse zu überwinden haben, gerade im Bezug auf den Jugendschutz und das Urheberrecht. Trotzdem glaube ich, dass unsere Branche gute Chancen hat, wenn wir den Konsumenten für unsere Produkte begeistern können und da kommen neue Themen wie Online-Gaming gerade zur rechten Zeit. Wenn der Handel einen Schwerpunkt auf unsere Produkte legt und wir als Industrie den Konsumenten begeistern, sehe ich gute Chancen für 2003, auch wenn die Bundesregierung augenblicklich alles andere als positive Indikatoren forciert.	Es geht sicherlich auch um unsere Highlights, aber da sich die ersten beiden Fragen auf den Markt bezogen haben, möchte ich auch hier jetzt nicht auf unser Unternehmen abheben, denn eines ist ganz sicher: Umso mehr und umso bessere Produkte auf den Markt kommen, wird es den Markt befruchten. Wer dann am Ende das beste Portfolio hat, entscheidet über einzelne Marktanteile. Aus diesem Grund sollten wir alle (Handel und Industrie) so viel wie möglich, aber mindestens wie nötig, in den Markt investieren, um nicht nur den Markt zu vergrößern, sondern auch, um die Aufholjagd auf den englischen Markt zu beginnen.
 Matthias Wehner, Marketing Director Take 2	Das erfolgreichste Jahr überhaupt in der noch jungen Geschichte von Take2. Besonders für unser Label Rockstar Games und die Grand-Theft-Auto-Serie war es ein überragendes Jahr.	Die Next-Generation-Konsolen werden ihre Verbreitung erhöhen. Dabei wird die Playstation2 weiterhin Marktführer bleiben. Xbox und GameCube kämpfen um den zweiten Platz. Meine Hoffnung ist, dass sich die Konjunktur im nächsten Jahr bessert und mehr Konsolenhardware verkauft wird und dadurch auch die Spiele mehr Käufer finden. Derzeit liegt Deutschland bei der installierten Basis der aktuellen Konsolengeneration nur auf Platz drei in Europa.	Auf den nächsten Blockbuster von Rockstar Games, Midnight Club 2, die Konsolenumsetzung des PC-Hits "Mafia", "Max Payne II" und ein paar andere Hits, die ich noch nicht verraten darf...

games news ticker

Aktuelle Spiele-News in Kürze

Jak & Daxter 2: In der Videospiel-Szene hält sich hartnäckig das Gerücht, dass die "Crash Bandicoot"-Erfinder Naughty Dog an einer Fortsetzung ihres Jump'n'Run-Hits arbeiten. Leider gibt es bislang noch keine Bestätigung, spätestens zur E3 im Mai sollten uns aber erste Bilder vorliegen.

Square arbeitet weiter mit Disney zusammen:

Die "Final Fantasy"-Urväter sind vom weltweiten Erfolg von "Kingdom Hearts" so begeistert, dass sie weiterhin mit dem Trickfilm-Giganten Disney zusammenarbeiten wollen. Wahrscheinlich wird es sich dabei sogar um "Kingdom Hearts 2" handeln. Welcher von ihren Zeichentrick-Helden als nächstes darin die Hauptrolle spielen wird, ist noch nicht bekannt – mit Sicherheit spielen aber wieder einige "Final Fantasy"-Figuren mit.

XIII verspätet: Der Comic-Shooter aus dem Hause Ubi Soft erscheint doch nicht im März, sondern wird erst im 3. Quartal 2003 in den Regalen der Videospielhändler stehen. Als Grund werden einige neue Features genannt, die erst noch alle in "XIII" (sprich: thirteen) integriert werden sollen. Zudem wird die PS2-Version gegenüber den anderen Versionen exklusive Features enthalten. Wir halten euch wie immer auf dem Laufenden.

DIE ATTRAKTION IM WESTEN

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum.

Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Mess- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic
Computerschau
täglich
9-18Uhr
19.-23.2.2003
26. Ausstellung für PCs, Software,
Funk & Elektronik

■ Verkaufsausstellung
mit breitem Angebot

■ Dazu informative
Sonderschauen

Messe Westfalenhallen Dortmund

World of PlayStation®2

Willkommen auf der OPM2-Infoseite! Hier präsentieren wir Storys, Events und Anekdoten aus der spannenden Welt der PlayStation2.

"The Getaway": Star-Premiere in London!

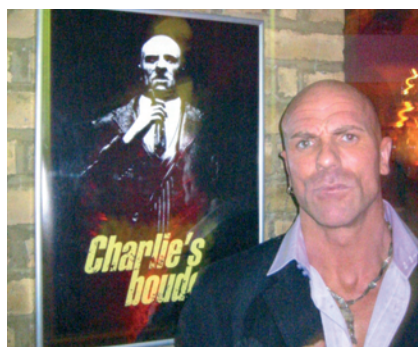


📍 SCED-Mann Sascha Appel (zweiter von links) mit Prominenz: Während der Premiere in London waren die "Getaway"-Stars mit dabei. Auch der "echte" Mark Hammond (zweiter von rechts)!

The Getaway feierte seine Premiere wie ein Hollywood-Blockbuster: Auf dem London Filmfestival stellte Sony Story, Stars & Hintergründe vor. OPM2 war für euch mit dabei...

Der Ort: Das Warner Cinema am Leicester Square in Londons City. Die Zeit: 14. November 2002, 19.30 Uhr. Das Ereignis: Sony hat die Multi-Millionen-Euro-Produktion namens "The Getaway" abgeschlossen und startet den Launch des Jahres mit einer großen PR-Show in einem Premierenkino.

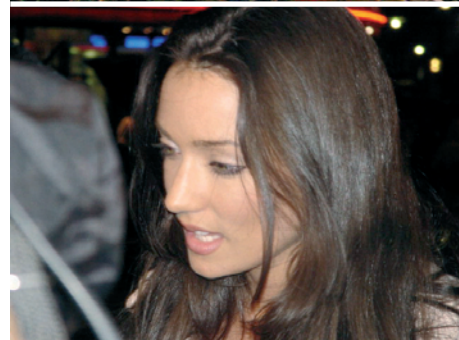
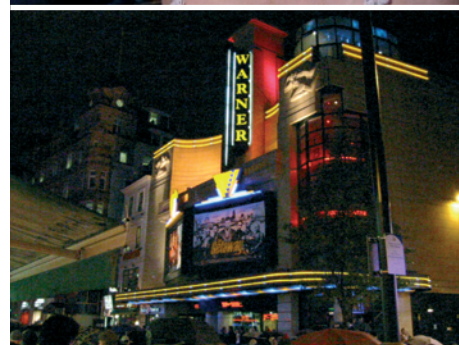
Geladen sind europäische Medienvertreter der Kino-, TV- und Entertainmentbranche. Und was die in der etwa 45 minütigen Vorführung zu sehen bekommen, verwischt die Grenzen zwischen Film und Spiel gehörig. Gespannt verfolgten die SCEE-Chefs Chris Deering, David Reeves und Phil Harrison sowie das komplette Entwickler-"Team Soho", wie der Zusammenschnitt aus Vi-



📍 Kaum zu glauben, aber dieser Mann ist richtig nett – doch im Spiel euer Todfeind!

deosequenzen, Spielszenen und Live-Aufnahmen aus London ankam. Die Reaktion war überaus positiv: Mit begeistertem Klatschen quittierte man die teils extrem blutige, sehr aufwühlende Entführungsstory rund um den Ex-Ganoven Mark Hammond und den Gang-Boss Charlie Jolson.

"Das London Filmfestival bietet den geeigneten Rahmen für die Europa-Premiere von 'The Getaway'", betonte Manfred Gerdies, Geschäftsführer von Sony Computer Entertainment Deutschland, in einer Presse-



📍 In Londons Warner-Kino feierte Sony die Spiele-Fertigstellung – wie in Hollywood!

meldung. "Schließlich stößt das Spiel aufgrund der Produktionsart, den Produktionskosten von acht Millionen Euro und nicht zuletzt der Story in Filmdimensionen vor."

Anschließend wurde gefeiert! In einem angesagten Londoner Club konnte man auf Tuchfühlung mit den Original-Schauspielern gehen, deren Mimik und Gestik dank modernster Motion-Capturing-Technik im Spiel zu finden sind. Die gelungene Premiere zeigte, wie die Entertainment-Branche viel öfter große Veröffentlichungen feiern müsste. Nämlich wie Film-Hits, die Umsatzmäßig nicht selten von Videospielen überholt werden! ➔ **CHRISTIAN BLENDL**



DIE JAGD IST ERÖFFNET
AB NOVEMBER 2002



JANUAR 2003
 NINTENDO
GAMECUBE™



NOVEMBER 2002
PlayStation®2

STAR WARS
BOUNTY
HUNTER™

WWW.STARWARSBOUNTYHUNTER.COM

Tekken 4 – International Finals

Ihr seid gut? O.K.– aber seid ihr auch die Besten? Beweist eure Kampfkünste bei der deutschen Vorausscheidung der "Tekken 4 International Finals"!



Das bunte Rahmenprogramm wird mit Sicherheit für tolle Stimmung sorgen. Den Anfang macht die Breakdance-Gruppe Fresh in Attack (Bild ganz links), am späteren Abend legen Star-DJs wie Westbam (Mitte) und die Turntablerocker die zur Zeit angesagtesten Scheiben auf.



1000 Teilnehmer mit nur einem einzigen Ziel: Alle wollen der beste "Tekken 4"-Spieler Deutschlands werden. Am 25. Januar 2003 steigt in Berlin das erste große Videospiel-Event des neuen Jahres. An 32 PS2-Twinstations werden in Qualifikationsgruppen und K.O.-Runden die Finalisten ausgespielt, die sich um Mitternacht zum großen Showdown gegenüberstehen werden. Das durchdachte Regelwerk inklusive "Hoff-

nungs-Runde" sorgt dafür, dass jeder Teilnehmer mindestens zehn Kämpfe absolvieren wird. Also nehmt ein paar Stunden Zeit mit – es lohnt sich!

Der deutsche King of Iron Fist erhält die Gelegenheit, sich in London mit den besten "Tekken 4"-Fightern aus ganz Europa zu messen – und den Hauptpreis, einen Original-"Tekken 4"-Spielautomaten, mit nach Hause zu nehmen.

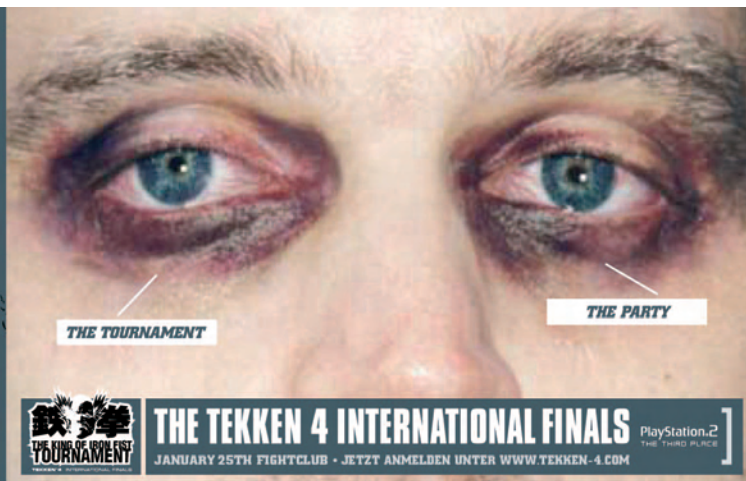
Fight Club

Als Austragungsort für die Mega-Veranstaltung wählt Sony Computer Entertainment Deutschland eine ganz besondere Location, mitten im Herzen der Hauptstadt Berlin. Wo genau der PlayStation2-Fight-Club gastiert, wird noch geheim gehalten. Sony wird rechtzeitig Flyer, Funk- und Fernseh-Spots veröffentlichen und darüber informieren. Aber eines scheint sicher: Ihr solltet euch auf etwas ganz Besonderes gefasst machen!

Auch das Rahmenprogramm der "Tekken 4 International Finals" hat es in sich. Tagsüber unterhalten euch attraktive Live-Acts, während ihr auf euren nächsten Kampf wartet. DJ Ezee Mike wird den ganzen Tag über für die musikalische Unterhaltung sorgen. Die Breakdance-Gruppe Fresh in Attack vereint in ihrer Show alle Tanzformen des Breakdance auf unverwechselbare Art und Weise. Und die lebende

Die Daten

Was:	Tekken 4 International Finals Deutschland
Wann:	25. Januar 2003 10 Uhr (Registrierung), 14 Uhr (Kämpfe)
Wo:	Fight Club (noch geheimer Ort in Berlin)
Dauer:	ca. 10 Stunden
Anzahl der Teilnehmer:	ca. 1000
Tagesprogramm:	Breakdance, Beatboxing, Kickboxing u.v.m.
Abendprogramm:	Turntablerocker, Westbam, DJ Ezee Mike u.v.m.
Anmeldung:	www.tekken-4.com



Beatbox-Maschine Killa Kella hat schon bei den CyPress Awards Ende August in Leipzig für super Stimmung gesorgt. Schließlich wollen die Kickboxer Mirdi Limani und Weltmeister Sifu E. Bettencourt beweisen, dass sie mehr draufhaben als ihre virtuellen "Tekken 4"-Kollegen.

Bei der After-Fight-Party nach dem Finale heizen euch bekannte DJs wie Turntablerocker, Westbam und Lexy bis in die frühen Morgenstunden ein – ein Ereignis, das niemand verpassen sollte.

OPM2 ist live dabei

Als offizieller Medienpartner der "Tekken 4 International Finals" ist das OPM2 natürlich live dabei. Also immer schön freundlich grinsen, wenn ihr eine Kamera seht – vielleicht taucht ihr ja in unserem Nachbericht in einer der kommenden OPM2-Ausgaben auf.

Wollt ihr bei den "Tekken 4 International Finals" dabei sein und euch den Titel King of Iron Fist holen? Dann surft auf www.tekken-4.com und füllt dort die Anmeldung aus. Sony wird euch rechtzeitig darüber informieren, wo genau der PS2-Fight-Club eröffnet wird...



Lasst die Fäuste fliegen! Spektakuläre Einlagen von Kampfsport-Profis bringen die prügelwütigen "Tekken 4"-Fans in die richtige Stimmung.

"Tekken 4"-Gewinnspiel

Sony Deutschland und das OPM2 präsentieren das ultimative "Tekken 4"-Gewinnspiel.

Wer keine Möglichkeit hat, in Berlin an den "Tekken 4 Finals" teilzunehmen, kann mit etwas Glück trotzdem gewinnen. Sony spendiert exklusive Preise!

Wir verlosen:

1. Preis: Jin Kazama Lifesize Figur

Stellt euch den "Tekken 4"-Star in Lebensgröße ins Zimmer. Ein exklusives Designer-Objekt, das ihr nirgends kaufen könnt, und um das euch eure Freunde beneiden werden!

2. bis 6. Preis

je ein "Tekken 4"-Fanpaket, bestehend aus:

"Tekken 4"-Kalender
"Tekken 4"-Tasse
"Tekken 4" für PS2

Um zu gewinnen, müsst ihr folgende Gewinnfrage beantworten:

In welcher Stadt findet das Europa-Finale der "Tekken 4 International Finals" statt?

A) LONDON
B) PARIS
C) ROM

Schreibt die korrekte Lösung auf eine Postkarte und schickt diese an folgende Adresse:

**CyPress GmbH
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg**



Einsendeschluss ist der 3. Februar 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von CyPress und Sony Computer Entertainment Deutschland dürfen nicht teilnehmen.



91% "AN TONY
DIE SPITZE DES

92% "GANZ KLAR DAS BESTE TRENDSPORTSPIEL DERZEIT"
ES SPIELT SICH EINFACH GRANDIOS. "GAMEPRO 01/2003"
92% "COMEBACK DES JAHRES!
REKORDHALTER, VERT-MESSIAS.
SKATEBOARD-BOTSCHAFTER." PLAY 12/2001



PlayStation 2

Kompatibel mit der PlayStation®-
und PlayStation 2-Konsole.



GAME BOY ADVANCE



Vicarious
Visions

© 1999-2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen, Activision O2, Pro Skater und Sports Revolution sind Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwicklung der PlayStation 2-, Xbox- und GameCube-Version durch Neversoft Entertainment, Inc. Entwicklung der PlayStation- und Game Boy Advance-Version durch Vicarious Visions, Inc. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation, "PlayStation" und "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft", "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



90% „DAS DICKE PAKET AN AUFGABEN, ZAHLREICHEN
NEUERUNGEN UND FARBEFFOLGES OPTIK NACHT AUCH
DEN VIERTEN TEIL ZUM PFLICHTKAUF.“ PLAYERS 01/2003

90% „SCHNELL, SPEKTAKULÄR UND EINFACH GENIAL.
SKATEN WIE IM HIMMEL!“ DPMZ 01/2003

91% „FUNSPORT AM RANDE DER PERFEKTION.“ BUCH 12/2002

91% „DER GENRETHRON STEHT BIS AUF
WEITERES BEI TONY HAWK 4!“ MANIAC 01/2003

„K KOMMT KEINER RAN ...
SPORT-GENRES!“ PLAYZONE 01/2003

TONY HAWK'S PROSKATER 4



PS2-Spiele: Die Neuheiten

Januar 2003

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Ape Escape 2	Jump'n'Run	Sony	★★★★
Battle Engine Aquila	Action	Infogrames	★★★★
Coaster Works II	Strategie	THQ	★★★
Dakar Rally 2	Offroad-Rennspiel	Acclaim	★★★
Gremlins	Action	BigBen	★★★
Inspector Gadget	Jump'n'Run	BigBen	★★
Master Rallye	Offroad-Rennspiel	Microids	★
Monster Jam Maximum Destruction	Action-Rennspiel	Ubi Soft	★
Robocop	Action	Avalon	★★★
Robotech: Battlecry	Action	TDK	★★★
Run Like Hell	Action	Virgin	★★★
Scrabble 2003 Edition	Denkspiel	Ubi Soft	★★
Silent Scope 3	Action	Konami	★★
Simpsons Skateboarding	Fun-Rennspiel	Electronic Arts	★★★
Sly Raccoon	Jump'n'Run	Sony	★★★★★
Star Wars: The Clone Wars	Action	Electronic Arts	★★★
Wild Arms 2	Rollenspiel	Ubi Soft	★★★



Februar 2003

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
ATV Quad Power Racing 2	Offroad-Rennspiel	Acclaim	★★★★
Battle Bots	Action	THQ	★★★
Black & Bruised	Action	Vivendi	★★★
Blood Rayne (dt. Version)	Action	Vivendi	★★★
Contra: Shattered Soldier	Action	Konami	★★★
Dark Angel	Action	Vivendi	★★★
Die Sims	Strategie	Electronic Arts	★★★★
Dungeons & Dragons Heroes	Action	Infogrames	★★★
Evolution Skateboarding	Trendsport	Konami	★★★★
F1 Racing Simulation 3	Rennsimulation	Ubi Soft	★★★
Gio Gio's Bizarre Adventure	Beat'em-Up	Electronic Arts	★★
Metal Gear Solid 2: Substance	Action-Adventure	Konami	★★★★★
Pac Man World 2	Geschicklichkeit	Sony	★★★
Primal	Action-Adventure	Sony	★★★★★
Risk Next Gen	Strategie	Infogrames	★★★
Rolling	Geschicklichkeit	Rage	★★
Sega Bass Fishing Duel	Angelspiel	Acclaim	★★★
Space Channel 5 – Part 2	Musikspiel	Sony	★★★★
Starsky & Hutch	Action-Adventure	Vivendi	★★★
Sword of the Samurai	Action	Ubi Soft	★★★
Tom & Jerry – Krieg der Schurraare	Action	Ubi Soft	★★
Tomb Raider – Angel of Darkness	Action-Adventure	Eidos	★★★★
Vexx	Action-Adventure	Acclaim	★★★

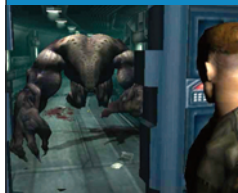
APE ESCAPE 2



BATTLE ENGINE AQUILA



RUN LIKE HELL



SLY RACCOON



SILENT SCOPE 3



WILD ARMS 2



ATV QUAD
POWER RACING 2



CONTRA:
SHATTERED SOLDIER



DIE SIMS



EVOLUTION
SKATEBOARDING



METAL GEAR SOLID 2:
SUBSTANCE



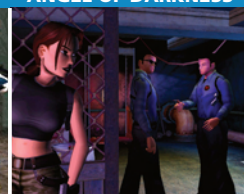
PRIMAL



SWORD OF THE
SAMURAI



TOMB RAIDER –
ANGEL OF DARKNESS



Selbst nach der Spieleflut zu Weihnachten kommen jede Menge Highlights für die PS2. Unsere Übersicht gibt Auskunft über die exakten Erscheinungstermine.

März 2003

DEFENDER



DEVIL MAY CRY 2

RAYMAN 3
HOODLUM HAVOCSHAUN MURRAY'S PRO
WAKEBOARDING

PRIDE FC

ZONE OF THE ENDERS:
THE 2ND RUNNERBLACK & WHITE:
NEXT GENERATION

DARK CLOUD 2



FINAL FANTASY 11



NBA 2K3



SILENT HILL 3



SOUL CALIBUR 2

VIRTUA FIGHTER 4
EVOLUTION

XIII



Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Chopflifter – Search and Rescue	Action	THQ	***
Defender	Geschicklichkeit	Konami	***
Devil May Cry 2	Action-Adventure	Electronic Arts	*****
Dr. Muto	Jump'n'Run	Konami	***
Everblue 2	Adventure	Electronic Arts	***
I am Shorty	Geschicklichkeit	THQ	***
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	Edutainment	THQ	**
Malice: Kat's Tale	Action-Adventure	Vivendi	**
Minority Report	Action	Activision	***
Pride FC	Action	THQ	***
Rayman 3 Hoodlum Havoc	Jump'n'Run	Ubi Soft	*****
Shaun Murray's Pro Wakeboarding	Trendsport	Activision	****
Spongebob: Revenge of the flying Dutchman	Jump'n'Run	THQ	*
Star Trek: Shattered Universe	Action-Adventure	Virgin	***
Zapper	Geschicklichkeit	Infogrames	**
Zone of the Enders: The 2nd Runner	Action	Konami	*****

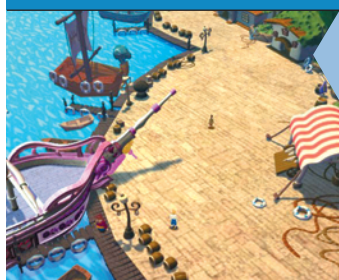
2003

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Alter Echo	Action	THQ	***
Black & White: Next Generation	Strategie	Sony	*****
Borussia Dortmund Club Football	Fußball	Codemasters	***
Breath of Fire 5	Rollenspiel	Electronic Arts	****
Chaos Legion	Action-Adventure	Electronic Arts	***
Clock Tower 3	Adventure	Electronic Arts	***
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action-Adventure	Ubi Soft	***
Dark Cloud 2	Action-Adventure	Sony	****
Everybody's Golf 3	Golfspiel	Sony	****
Evil Dead: A fistful of Boomstick	Action	THQ	***
FC Bayern München Club Football	Fußball	Codemasters	***
Final Fantasy 10-2	Rollenspiel	Sony	*****
Final Fantasy 11	Rollenspiel	Sony	*****
Finding Nemo	Action-Adventure	THQ	***
Gran Turismo 4	Rennsimulation	Sony	*****
HSV Club Football	Fußball	Codemasters	***
Indiana Jones	Action-Adventure	Electronic Arts	****
Lamborghini	Rennsimulation	Rage	****
Matrix	Action	Infogrames	***
NBA 2K3	Basketball	Acclaim	*****
Project BG&E	Action-Adventure	Ubi Soft	****
Red Dead Revolver	Action	Electronic Arts	***
Silent Hill 3	Horror-Adventure	Konami	*****
Soul Calibur 2	Beat'em-Up	Sony	*****
Splinter Cell	Action-Adventure	Ubi Soft	*****
The Lost	Action	Ubi Soft	***
Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield	Ballerspiel	Ubi Soft	****
Virtua Fighter 4 Evolution	Beat'em-Up	Sony	*****
WWE Crush Hour	Wrestling	THQ	****
XIII	Ego-Shooter	Ubi Soft	****



PlayStation2 – Die Top-Hits!

Abenteuer



- 1** Flucht von Monkey Island
Hersteller: Electronic Arts
Test: 82% in OPM2 9/2001
- 2** Shadow of Memories
Hersteller: Konami
Test: 82% in OPM2 5/2001
- 3** Prisoner of War
Hersteller: Codemasters
Test: 76% in OPM2 8/2002

Action

- 1** GTA: Vice City
Hersteller: Take 2
Test: 92% in OPM2 1/2003
- 2** GTA 3
Hersteller: Take 2
Test: 91% in OPM2 12/2001
- 3** Zone of the Enders
Hersteller: Konami
Test: 84% in OPM2 4/2001



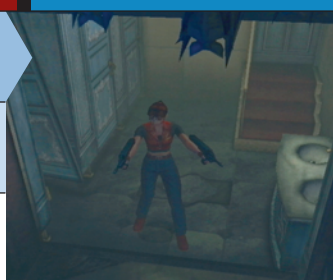
Action-Adventure



- 1** Metal Gear Solid 2
Hersteller: Konami
Test: 90% in OPM2 4/2002
- 2** Blood Omen 2
Hersteller: Eidos
Test: 88% in OPM2 5/2002
- 3** Devil May Cry
Hersteller: Electronic Arts
Test: 88% in OPM2 1/2002

Horror-Adventure

- 1** Resident Evil Code: Veronica X
Hersteller: Electronic Arts
Test: 88% in OPM2 9/2001
- 2** Alone in the Dark 4
Hersteller: Infogrames
Test: 88% in OPM2 11/2001
- 3** Silent Hill 2
Hersteller: Konami
Test: 87% in OPM2 12/2001



Beat'em-Up



- 1** Virtua Fighter 4
Hersteller: Sony
Test: 91% in OPM2 6/2002
- 2** Dead or Alive 2
Hersteller: Sony
Test: 89% in OPM2 2/2001
- 3** Tekken 4
Hersteller: Sony
Test: 87% in OPM2 10/2001

Ego-Shooter

- 1** TimeSplitters 2
Hersteller: Eidos
Test: 92% in OPM2 11/2002
- 2** Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts
Test: 89% in OPM2 7/2002
- 3** James Bond: Nightfire
Hersteller: Electronic Arts
Test: 86% in OPM2 1/2003



Geschicklichkeit



- 1** Super Bust-A-Move
Hersteller: Acclaim
Test: 77% in OPM2 1/2001
- 2** Tetris Worlds
Hersteller: THQ
Test: 74% in OPM2 10/2001
- 3** Kuri Kuri Mix
Hersteller: Empire
Test: 71% in OPM2 7/2001

Jump'n'Run

- 1** Ratchet & Clank
Hersteller: Sony
Test: 93% in OPM2 12/2002
- 2** Jak & Daxter
Hersteller: Sony
Test: 93% in OPM2 1/2002
- 3** Rayman Revolution
Hersteller: Ubi Soft
Test: 89% in OPM2 2/2001



Rollenspiel



- 1** Baldur's Gate: Dark Alliance
Hersteller: Virgin
Test: 90% in OPM2 1/2002
- 2** Final Fantasy 10
Hersteller: Sony
Test: 88% in OPM2 6/2002
- 3** Kingdom Hearts
Hersteller: Sony
Test: 86% in OPM2 12/2002

Strategie

- 1** Theme Park World
Hersteller: Electronic Arts
Test: 84% in OPM2 2/2001
- 2** Age of Empires 2
Hersteller: Konami
Test: 80% in OPM2 11/2001
- 3** Kessen
Hersteller: Electronic Arts
Test: 78% in OPM2 2/2001



OPM2 präsentiert die **besten PS2-Spiele für optimalen Spaß!** Unsere Übersicht zeigt pro Genre drei Top-Spiele mit Wertungsinfos für mehr Durchblick.

Action-Rennspiel



- 1** Need for Speed: Hot Pursuit 2
Hersteller: Electronic Arts
Test: 90% in OPM2 11/2002
- 2** Burnout 2
Hersteller: Acclaim
Test: 90% in OPM2 11/2002
- 3** Splashtown
Hersteller: Infogrames
Test: 88% in OPM2 12/2001

Formel1-Rennspiel

- 1** F1 2001
Hersteller: Electronic Arts
Test: 88% in OPM2 11/2001
- 2** Formel Eins 2002
Hersteller: Sony
Test: 76% in OPM2 1/2003
- 3** Grand Prix Challenge
Hersteller: Infogrames
Test: 71% in OPM2 1/2003



Rennsimulation



- 1** Gran Turismo 3: A-spec
Hersteller: Sony
Test: 93% in OPM2 8/2001
- 2** DTM Race Driver
Hersteller: Codemasters
Test: 86% in OPM2 9/2002
- 3** Moto GP 2
Hersteller: Sony
Test: 85% in OPM2 3/2002

Offroad-Rennspiel

- 1** Colin McRae Rally 3
Hersteller: Codemasters
Test: 85% in OPM2 12/2002
- 2** V-Rally 3
Hersteller: Infogrames
Test: 84% in OPM2 8/2002
- 3** WRC 2 Extreme
Hersteller: Sony
Test: 81% in OPM2 1/2003



Basketball



- 1** NBA Live 2003
Hersteller: Electronic Arts
Test: 84% in OPM2 1/2003
- 2** NBA Street
Hersteller: Electronic Arts
Test: 84% in OPM2 8/2001
- 3** ESPN NBA 2Night
Hersteller: Konami
Test: 81% in OPM2 5/2001

Eishockey

- 1** NHL 2003
Hersteller: Electronic Arts
Test: 84% in OPM2 11/2002
- 2** NHL Hitz 20-03
Hersteller: Konami
Test: 79% in OPM2 12/2002
- 3** NHL National Hockey Night
Hersteller: Konami
Test: 76% in OPM2 7/2001



Fußball



- 1** Pro Evolution Soccer 2
Hersteller: Konami
Test: 91% in OPM2 12/2002
- 2** TIF – This Is Football 2003
Hersteller: Sony
Test: 85% in OPM2 11/2002
- 3** FIFA Football 2002
Hersteller: Electronic Arts
Test: 85% in OPM2 12/2001

Trendsport

- 1** Tony Hawk's Pro Skater 4
Hersteller: Activision
Test: 90% in OPM2 1/2003
- 2** Aggressive Inline
Hersteller: Acclaim
Test: 87% in OPM2 9/2002
- 3** SSX Tricky
Hersteller: Electronic Arts
Test: 87% in OPM2 12/2001



Sonstige Sportspiele



- 1** Madden NFL 2003
Hersteller: Electronic Arts
Test: 89% in OPM2 11/2002
- 2** Virtua Tennis 2
Hersteller: Acclaim
Test: 85% in OPM2 1/2003
- 3** Tiger Woods PGA Tour 2003
Hersteller: Electronic Arts
Test: 84% in OPM2 2/2003

Test verpasst? Kein Problem!

Fast alle OPM2-Ausgaben könnt ihr auf Seite 126 bequem nachbestellen! Einfach die gesuchten Magazine auswählen und in Kürze ist eure OPM2-Sammlung komplett!





Spiele & Charts aktuell

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

Wertungs-Check



Jeden Monat vergleicht OPM2 für euch Wertungen deutscher Videospiel-Magazine: Welche aktuellen Hits haben durchgängig gut abgeschnitten, welche sind nur von wenigen Magazinen gelobt worden? Hier erfahrt ihr, wie Deutschland wertet!

Platz	Titel	OPM2	play	Play Zone	Players	Game Pro	Bravo Screen-fun
	AUTO MODELLISTA	70%	58%	78%	74%	69%	3 -
	BDFL MANAGER 2003	80%	-	80%	80%	75%	-
	BIG MUTHA TRUCKERS	75%	74%	81%	-	75%	-
	CASTLEWEEN	61%	-	73%	65%	56%	-
	DRAGON BALL Z BUDOKAI	72%	73%	70%	55%	68%	-
	DYNASTY TACTICS	77%	-	70%	48%	78%	-
	FORMEL EINS 2002	76%	86%	75%	82%	78%	-
	GRAND PRIX CHALLENGE	71%	82%	83%	75%	80%	-
	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	92%	94%	91%	92%	93%	1
	GUNGRAVE	58%	69%	63%	58%	58%	-
	HAVEN: CALL OF THE KING	83%	86%	83%	83%	82%	-
	JAMES BOND: NIGHTFIRE	86%	87%	82%	86%	83%	1 -
	LEGAIA 2: DUEL SAGA	73%	73%	59%	60%	-	-
	LEGO DROME RACERS	68%	-	-	49%	-	-
	LETHAL SKIES						
	ELITE PILOT: TEAM SW	49%	60%	58%	80%	-	-
	MARVEL VS. CAPCOM 2	77%	59%	80%	73%	-	-
	MICRO MACHINES EXPLOSION	73%	-	77%	70%	-	-
	MONOPOLY PARTY	66%	-	56%	60%	41%	3 -
	NBA LIVE 2003	84%	85%	82%	85%	85%	1 -
	RALLY FUSION	78%	67%	82%	76%	79%	-
	ROBOTECH WARCRI	65%	-	-	68%	-	-
	SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	69%	64%	63%	69%	62%	2
	SUB REBELLION	67%	67%	68%	79%	-	-
	TAZ WANTED	68%	-	-	50%	-	-
	TOM CLANCY'S GHOST RECON	80%	83%	77%	-	81%	-
	TONY HAWK 4	90%	92%	91%	90%	92%	2
	TOTAL IMERSION RACING	68%	65%	67%	69%	74%	-
	TY - THE TASMANIAN TIGER	81%	76%	80%	59%	-	-
	VIRTUA TENNIS 2	85%	86%	83%	86%	87%	-
	WWE SMACKDOWN! SHUT YOUR MOUTH	80%	79%	85%	86%	85%	-

Die PlayStation2-Hits*

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

Platz	Titel	Genre	Hersteller
1	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	Action	Take 2
2	FIFA FOOTBALL 2003	Fußball	Electronic Arts
3	DER HERR DER RINGE: DIE 2 TÜRME	Action	Electronic Arts
4	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	Action-Rennspiel	Electronic Arts
5	TONY HAWK'S PRO SKATER 4	Skateboard	Activision
6	WWE SMACKDOWN! SHUT YOUR MOUTH	Wrestling	THQ
7	HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES...	Jump'n'Run	Electronic Arts
8	TEKKEN 4	Beat'em-Up	Sony
9	PRO EVOLUTION SOCCER 2	Fußball	Konami
10	RATCHET & CLANK	Jump'n'Run	Sony

PlayStation2-Platinum*

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

Platz	Titel	Genre	Hersteller
1	THIS IS FOOTBALL 2002	Fußball	Sony
2	GRAN TURISMO 3: A-SPEC	Rennsimulation	Sony
3	RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	Horror-Adventure	Electronic Arts
4	CRASH BANDICOOT - DER ZORN DES...	Jump'n'Run	Sony
5	JAK & DAXTER	Jump'n'Run	Sony
6	TEKKEN TAG TOURNAMENT	Beat'em-Up	Sony
7	DEVIL MAY CRY	Horror-Adventure	Electronic Arts
8	TONY HAWK'S PRO SKATER 3	Skateboard	Activision
9	RAYMAN REVOLUTION	Jump'n'Run	Ubi Soft
10	DEAD OR ALIVE 2	Beat'em-Up	Sony

Most Wanted – Lesercharts

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

Platz	Titel	Genre	Hersteller	Erscheint
1	TOMB RAIDER: ANGEL OF ...	Action-Adventure	Eidos	02/2003
2	DEVIL MAY CRY 2	Action-Adventure	EA	03/2003
3	MGS 2: SUBSTANCE	Action-Adventure	Konami	03/2003
4	SILENT HILL 3	Horror-Adventure	Konami	2003
5	RESIDENT EVIL ONLINE	Action-Adventure	EA	2003
6	PRIMAL	Action-Adventure	Sony	02/2003
7	SOUL CALIBUR 2	Beat'em-Up	Sony	02/2003
8	SLY RACCOON	Jump'n'Run	Sony	01/2003
9	FINAL FANTASY 10-2	Rollenspiel	Sony	2003
10	GRAN TURISMO 4	Rennsimulation	Sony	2003



RED★FACTION II



85%



88%



88%



86%



85%

„Stets flüssige Optik, erstklassige Explosions- bzw. Lichteffekte, riesige Endzeit-Szenarien und eine spannende Story: ‚Red Faction II‘ hat alle Zutaten, die einen schmackhaften Baller-Cocktail ausmachen.“

Players 12/2002

DIE MAUER MUSS WEG!

„Lautes Actionfest für die Sinne.“

PlayZone 12/2002



PlayStation®2

© 2002 THQ Inc. Red Faction, Geo-mod™ Technology, Volition, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. "PlayStation 2" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.





Die OPM2-Testübersicht

Die 100 aktuellsten Tests

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Aggressive Inline	Trendsport	Acclaim	87% ★	9/2002
Akira Psycho Ball	Flipper	Infogrames	82%	10/2002
Armored Core 2 Another Age	Action-Adventure	BigBen	65%	12/2002
Auto Modellista	Action-Rennspiel	Electronic Arts	70%	1/2003
BDFL Manager 2003	Fußball-Manager	Codemasters	80%	1/2003
Big Mutha Truckers	Action-Rennspiel	Empire	75%	1/2003
Blade 2	Action	Activision	78%	11/2002
Burnout 2	Action-Rennspiel	Acclaim	90% ★	11/2002
Castleween	Jump'n'Run	Wanadoo	61%	1/2003
Colin McRae Rally 3	Offroad-Rennspiel	Codemasters	85% ★	12/2002
Commandos 2	Echtzeit-Strategie	Eidos	74%	10/2002
Conflict: Desert Storm	Taktik-Action	Codemasters	80%	10/2002
Crashed	Action-Rennspiel	Rage	68%	12/2002
Das Ding	Horror-Adventure	Vivendi	86% ★	10/2002
Der Anschlag	Shoot'em-Up	Ubi Soft	66%	12/2002
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Action	Electronic Arts	83%	12/2002
Der Schatzplanet	Jump'n'Run	Sony	74%	12/2002
Die Powerpuff-Girls: Kampf der Gurkensurken	Action	THQ	27%	1/2003
Donald Duck – Phantomias	Jump'n'Run	Ubi Soft	76%	11/2002
Dragon Ball Z Budokai	Beat'em-Up	Infogrames	72%	1/2003
DTM Race Driver	Rennsimulation	Codemasters	86% ★	9/2002
Dynasty Tactics	Strategie	THQ	77%	1/2003
Eggo Mania	Geschicklichkeit	Kemco	53%	10/2002
Ferrari F355 Challenge	Rennsimulation	Sony	78%	11/2002
FIFA Football 2003	Fußball	Electronic Arts	80%	12/2002
Football Mania	Fußball	Electronic Arts	63%	10/2002
Formel Eins 2002	Formel1-Rennspiel	Sony	76%	1/2003
Freekstyle	Action-Rennspiel	Electronic Arts	78%	9/2002
Grand Prix Challenge	Formel1-Rennspiel	Infogrames	71%	1/2003
Grand Theft Auto: Vice City	Action	Take 2	92% ★	1/2003
Gravity Games Bike	Trendsport	Midway	57%	10/2002
Gumball 3000	Action-Rennspiel	SCI	63%	11/2002
Gungrave	Action	Activision	58%	1/2003
Haven: Call of the King	Jump'n'Run	Konami	83%	1/2003
Hitman 2 – Silent Assassin	Action	Eidos	81%	12/2002
James Bond: Nightfire	Ego-Shooter	Electronic Arts	86% ★	1/2003
Kelly Slater's Pro Surfer	Trendsport	Activision	81%	11/2002
Kingdom Hearts	Rollenspiel	Sony	86% ★	12/2002
Legaia 2: Duel Saga	Rollenspiel	Eidos	73%	1/2003
Legion – The Legend of Excalibur	Action	Konami	70%	11/2002
Lego Drome Racers	Action-Rennspiel	Electronic Arts	68%	1/2003
Lethal Skies Elite Pilot: Team SW	Action	THQ	49%	1/2003
Madden NFL 2003	American Football	Electronic Arts	89% ★	11/2002
Marvel vs. Capcom 2	Beat'em-Up	Capcom	77%	1/2003
Master Rallye	Rennspiel	Microids	31%	10/2002
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Trendsport	Activision	70%	10/2002
Metropolismania	Strategie	Ubi Soft	28%	12/2002
Micro Machines Explosion	Fun-Rennspiel	Infogrames	73%	1/2003
Monopoly Party	Denkspiel	Infogrames	66%	1/2003
MX Superfly	Offroad-Rennspiel	THQ	74%	12/2002
Myst 3: Exile	Abenteuer	Ubi Soft	70%	12/2002
NBA Live 2003	Basketball	Electronic Arts	84%	1/2003
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Action-Rennspiel	Electronic Arts	90% ★	11/2002
NHL 2003	Eishockey	Electronic Arts	84%	11/2002
NHL Hitz 20-03	Eishockey	Konami	79%	12/2002
Ninja Assault	Lightgun-Shooter	Sony	62%	11/2002
Onimusha 2: Samurai's Destiny	Action-Adventure	Electronic Arts	87% ★	11/2002

AGGRESSIVE INLINE



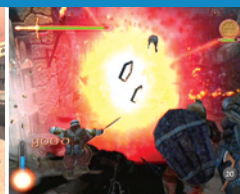
BDFL MANAGER 2003



BURNOUT 2



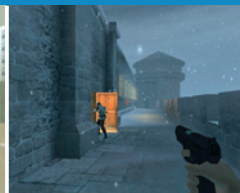
COLIN McRAE RALLY 3

CONFLICT:
DESERT STORMDER HERR DER RINGE:
DIE ZWEI TÜRME

DTM RACE DRIVER



FIFA FOOTBALL 2003

GRAND THEFT AUTO:
VICE CITYJAMES BOND 007:
NIGHTFIRE

KINGDOM HEARTS



MADDEN NFL 2003

NEED FOR SPEED 2:
HOT PURSUIT 2ONIMUSHA 2:
SAMURAI'S DESTINY

Kaufberatung: Die 100 aktuellsten OPM2-Tests in der Übersicht. Toptitel mit einer Wertung von **über 85% sind mit unserem **OPM2-Star** versehen.**



Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Peter Pan: Die Legende von Nimmerland	Jump'n'Run	Sony	47%	10/2002
Pro Evolution Soccer 2	Fußball	Konami	91%	12/2002
Pro Tennis WTA Tour	Tennis	Konami	37%	11/2002
Project Zero	Horror-Adventure	Wanadoo	82%	10/2002
Pryzm – Chapter one: The dark unicorn	Action-Adventure	TDK	57%	12/2002
Rally Fusion	Offroad-Rennspiel	Activision	78%	1/2003
Ratchet & Clank	Jump'n'Run	Sony	93%	12/2002
Red Faction 2	Ego-Shooter	THQ	85%	12/2002
Riding Spirits	Rennsimulation	Bam Entertainment	80%	11/2002
Robotech Warcry	Action	TDK	65%	1/2003
Rocky	Boxen	Rage	78%	12/2002
Roadabout 3	Action-Rennspiel	Bam	41%	1/2003
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	Jump'n'Run	THQ	68%	12/2002
Sega Soccer Slam	Fußball	Infogrames	70%	12/2002
Shox	Action-Rennspiel	Electronic Arts	83%	11/2002
Speed Challenge	Action-Rennspiel	Ubi Soft	17%	1/2003
Spyro: Enter the Dragonfly	Jump'n'Run	Universal	69%	1/2003
Street Hoopz	Basketball	Electronic Arts	79%	11/2002
Stuntman	Action-Rennspiel	Infogrames	78%	9/2002
Sub Rebellion	Action	Big Ben	67%	1/2003
Summoner 2	Rollenspiel	THQ	83%	12/2002
Super Bust-A-Move 2	Geschicklichkeit	Ubi Soft	72%	12/2002
Superman: Shadow of Apokolips	Action-Adventure	Infogrames	48%	1/2003
Taz Wanted	Jump'n'Run	Infogrames	68%	1/2003
Tekken 4	Beat'em-Up	Sony	87%	10/2002
Terminator: Dawn of Fate	Action	Infogrames	73%	1/2003
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	74%	10/2002
TIF – This Is Football 2003	Fußball	Sony	85%	11/2002
TimeSplitters 2	Ego-Shooter	Eidos	92%	11/2002
Tom Clancy's Ghost Recon	Ego-Shooter	Ubi Soft	80%	1/2003
Tony Hawk's Pro Skater 4	Skateboard	Activision	90%	1/2003
Total Immersion Racing	Rennsimulation	Empire	68%	1/2003
Transworld Surfing	Trendsport	Infogrames	74%	11/2002
Turok Evolution	Ego-Shooter	Acclaim	82%	10/2002
Twin Caliber	Action	Rage	42%	1/2003
Ty – The Tazmanian Tiger	Jump'n'Run	Electronic Arts	81%	1/2003
UFC Throwdown	Beat'em-Up	Ubi Soft	72%	12/2002
Virtua Tennis 2	Tennis	Acclaim	85%	1/2003
Way of the Samurai	Action-Adventure	Eidos	74%	12/2002
Wizardry: Tale of the forsaken Land	Rollenspiel	Ubi Soft	21%	12/2002
WM Nationalspieler	Fußball	Ubi Soft	10%	10/2002
WRC 2 Extreme	Offroad-Rennspiel	Sony	81%	1/2003
WWE Smackdown! Shut your Mouth	Wrestling	THQ	80%	1/2003

Platinum-Testübersicht

Hits zum halben Preis

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Jump'n'Run	Sony	83%	12/2001
Devil May Cry	Action-Adventure	Electronic Arts	88%	1/2002
Gran Turismo 3 A-spec	Rennsimulation	Sony	93%	8/2001
Jak & Daxter	Jump'n'Run	Sony	93%	1/2002
Onimusha Warlords	Action-Adventure	Electronic Arts	83%	8/2001
Red Faction (dt.)	Ego-Shooter	THQ	84%	8/2001
Resident Evil Code: Veronica X	Horror-Adventure	Electronic Arts	88%	9/2001
This Is Football 2002	Fußball	Sony	86%	11/2001
Tony Hawk's Pro Skater 3	Trendsport	Activision	92%	1/2002
World Rally Championship	Offroad-Rennspiel	Sony	85%	1/2002

Primal

Gebt Oma ihr selbstgestricktes Geschenk zurück und verlangt lieber Bargeld. Denn im Februar 2003 werdet ihr es brauchen.



ⓘ Um das Tor in aller Ruhe zu öffnen, schaltet zuerst die Torwache aus. Da diese mit ihrem Schild eure Angriffe blockt, müsst ihr warten, bis sie ihre Defensive öffnet, bevor ihr zuschlagt.



ⓘ Jennifers Transformation wird jedes Mal optisch beeindruckend zur Schau gestellt.



Vor zwei Monaten erst haben wir euch an dieser Stelle über die erste, noch begrenzt spielbare, Version von "Primal" berichten können. Inzwischen liegt uns eine deutlich weiter fortgeschrittene Fassung des Action-Adventures vor. Über die Story wurde ja schon hinlänglich in älteren Ausgaben berichtet, so liefern wir euch hier nur noch einmal eine kurze Zusammenfassung: Ihr schlüpft in die Rolle von Jennifer Tate, die es an einen Ort jenseits der uns bekannten Realität verschlägt – Oblivion. Dort muss sie zusammen mit dem kleinen Gargoyle Scree zahlreiche Abenteuer bestehen. Ihre Anwesenheit in dieser von seltsamen Kreaturen bevölkerten Welt ist natürlich nicht zufällig...

Ein Spiel, zwei Helden

Die hübsche Jennifer ist, wie bereits erwähnt, die Hauptfigur von "Primal". Nicht minder wichtig ist ihr ständiger Wegbegleiter Scree. Auf Knopfdruck wechselt ihr zwischen den beiden Charakteren hin und her. Dieses Wechselspiel ist extrem wichtig für euer Vorankommen in

der euch fremden Welt. Jede der beiden Figuren verfügt nämlich über unterschiedliche Fähigkeiten. Und nur wenn ihr deren Talente geschickt miteinander kombiniert, seid ihr in der Lage, eure Ziele zu erreichen. Ein paar Beispiele gefällig?

Eine Tür, die ihr passieren müsst, lässt sich nicht von eurer Seite aus öffnen. Doch natürlich gibt es eine Lösung: Durch einen Spalt in der zerstörten Wand in unmittelbarer Nähe könnte man auf die andere Seite gelangen und so die gegenüber liegende Seite der Türe erreichen. Doch da gibt es ein Problem: Der steinerne Scree passt nicht durch den Spalt. Für die schlanke Jennifer hingegen ist das kein Problem. So quetscht sie sich hindurch und öffnet ihrem Begleiter



📌 Um den Levelboss zu besiegen, muss Scree in diesen Steinkoloss schlüpfen und kämpfen.

Scree nonchalant die Türe. Der Gargoyle revanchiert sich dafür schon bei nächster Gelegenheit. Er kann nämlich an Orte gelangen, die Jennifer zu Fuß nie erreichen könnte. Scree klettert ohne Mühen die meisten Wände hoch und sucht nebenbei einen Weg, auf dem Jennifer nachkommen kann – nicht selten stoßen die beiden dabei wiederum auf Türen, die sich nur von einer Seite öffnen lassen. Sollte er tatsächlich einmal keine Möglichkeit sehen, Jennifer zu unterstützen, muss sich die junge Frau selbst behilflich sein. Sie kann zum Glück ganz gut an Absätzen emporklettern und sich an die Wand drücken. Diese Fähigkeit ist wichtig, wenn sie an einer Steinwand entlang auf einem schmalen Sims balanciert – das alles natürlich über einem tödlichen Abgrund.

Teamwork ist gefragt

Führt der Weg jedoch eine Steilwand nach unten, werden auch Jens Kletterkünste nicht mehr ausreichen. Hier wiederum kommt Scree ins Spiel. Er lässt in solchen Fällen ein Seil über den Abgrund baumeln, an dem sich Jen hinablassen kann. Bei "Primal" gilt prinzipiell: Das Abenteuer kann nur gemeinsam bestritten werden. Und wenn sich die Wege der beiden Figuren einmal



📌 Ist Jen als ihr dämonisches Ich unterwegs, verfügt sie über zahlreiche neue Talente.

trennen, muss stets einer dafür sorgen, dass der Partner nachkommen kann. Damit der Spieler nicht aus Versehen einen Charakter zurücklässt, meldet sich die aktuelle Spielfigur zu Wort, sobald ihr euch zu weit vom Partner entfernt. Große Doppeltüren öffnet ihr nur mit den vereinten Kräften des ungleichen Paares. Dasselbe gilt auch beim Umlegen von schweren Hebeln. Wenn ihr mal trotz Blick auf die Karte nicht wisst, wo es weitergeht, könnt ihr Scree jederzeit um Rat fragen, der euch mit Hinweisen versorgt.

Auf der Suche nach der Antwort auf die Frage, wieso ihr in dieser fremden Welt unterwegs seid, treffen Jen und Scree aber nicht nur auf freundliche Monster, die ihnen behilflich sein wollen. Die meisten wollen euch eher ans Leder. Da der Gargoyle aus Stein ist, steht er nicht unbedingt auf der Speisekarte von Fleisch fressenden Ungeheuern. So obliegt es Jen, mit einem Dolch bewaffnet, den Feind auszuschalten. Neben einer Blockfunktion verfügt die junge Frau auch über verschiedene Angriffsvarianten, um den Monstern Herr zu werden.

Dämon gegen Dämon

Mit der Zeit werden eure Feinde allerdings nicht nur stärker, sondern auch widerstandsfähiger und sind dummerweise auch noch besser bewaffnet als Jennifer. In dem Fall greift die junge Frau auf ihre Dämonenkräfte zurück, die sie bei ihrer Reise durch verschiedene Welten verliehen bekommt. Auf Knopfdruck morpht Jen in Echtzeit in ein Monster. Mit der Transformation wachsen zeitgleich auch ihre körperlichen Kräfte rapide an. Dazu ist sie je nach Dämonenform mit unterschiedlichen Waffen bzw. Fähigkeiten ausgestattet. Eure erste Transformationsstufe erlaubt euch beispielsweise, mit grün



📌 Teamwork: Nur mit vereinten Kräften kann das Duo das Hindernis überwinden.

leuchtenden Energieklingen an jedem Handgelenk eure Feinde mit unterschiedlichen Schlagkombinationen zu malträtieren. Am Ende des Kampfes erledigt ihr den Feind dann mit einem so genannten "Finishing Move", um das Ableben des Gegners zu garantieren. Leider erholen sich viele eurer Widersacher von körperlichem Schaden nur allzu schnell, sobald ihr ihnen auch nur eine kleine Verschnaufpause gönnt. Da reichen normale Attacken oft nicht mehr aus. Im Übrigen: Wenn ihr im Kampf all eure Energie verliert, sterbt ihr nicht sofort, sondern verwandelt euch zunächst wieder in die normale Jen zurück. Somit habt ihr eine faire Chance, den Kampf als Mensch doch noch zu euren Gunsten zu entscheiden.

Energiespender

Ist nach eurem Kampf eure dämonische Energieleiste angeschlagen, regeneriert ihr euch mit Screes Hilfe. Per Tastendruck entzieht ihr ihm Lebensenergie, um euch zu erholen. Aber keine Sorge, das schadet eurem steinernen Weggefährten nicht. Er sammelt unterwegs spezielle Steine ein, die es die ihm ermöglichen, Jen als Spender zu dienen. Auch gefallenen Gegnern kann Scree Lebensenergie für Jennifer entziehen. ➔



☛ Von Herne bekommt Jennifer die erste Fähigkeit verliehen, sich zu verwandeln.

Mit dem Erlernen neuer Dämonenkräfte gehen die vorher erworbenen Talente nicht verloren. Vielmehr könnt ihr mit der Zeit auf immer mehr Verwandlungsformen zurückgreifen und damit auch immer mehr Talente nutzen. In einer Form steht euch zum Beispiel eine leuchtende Peitsche zur Verfügung, mit der ihr Feinde erreichen könnt, die nicht direkt neben euch stehen und so euren Klingen entkommen würden. Seid ihr von euren Widersachern umzingelt, empfiehlt es sich, die Dämonenform anzunehmen, die es euch erlaubt, die Zeit zu verlangsamen. So rettet ihr euch in blitzschnell aus einer Gefahrensituation und überrascht den Feind mit einem Angriff von hinten.

Mit Liebe zum Detail

Betrachtet man sich Jens und Scree's Polygonmodelle näher, fällt auf, mit welcher Liebe zum Detail die Entwickler von Studio Cambridge sie entworfen haben. Selbst wenn ihr die Figuren einfach nur einmal stehen lasst, verharren sie nicht wie regungslose Puppen. Während sich Jen die Klamotten richtet, niest Scree bei schlechtem Wetter. Die Animationen sind ebenfalls erstklassig. Wenn man Jennifer beobachtet, wie sie die Treppen emporsteigt, so geht sie wirklich



☛ Scree absorbiert Energie aus dem Körper eines besiegten Feindes. Diese kann Jen ihrerseits dann wieder von Scree absorbieren, wenn ihre Energieleiste angeschlagen ist.

Stufe für Stufe nach oben. Keine Selbstverständlichkeit, wenn man Helden aus anderen Spielen betrachtet, die Treppen nach oben laufen, als wäre es eine schräge Ebene. Dazu ist die Schattenmodellierung der Figuren überragend. Besonders beeindruckend wirkt das, wenn Scree mit der Fackel die dunklen Höhlen durchwandert und sein Schatten sich je nach Beschaffenheit des Umfelds verändert.

Grafischer PS2-Meilenstein

Auch bei euren Gegenspielern haben die britischen Entwickler dieselbe Sorgfalt walten lassen wie bei den beiden Helden. Selbst bei Monstern wurde Wert gelegt auf "typische" Animationen: Die Kreaturen bewegen sich so, wie wir es von Monstern erwarten. Optisch sind die Gegner ebenfalls von oben bis unten durchgestylt. Von der Kleidung bis hin zur Bewaffnung ist alles perfekt auf ihre Gattung abgestimmt. Jede der Welten weist sogar ihre eigenen Arten und Kreaturen auf.

Wie nicht anders zu erwarten, wurde die Grafikpracht, die wir schon aus der ersten spielbaren Version von "Primal" kennen, hier weiter fortgesetzt. Keiner der von euch besuchten Orte ähnelt dem vorangegangenen – Abwechslung ist Trumpf. Je nach Aufenthaltsort durchstreift ihr bei regnerischem Wetter eine mittelalterliche Welt oder erforscht bei leichtem Schneefall eine Zivilisation, die schon seit Jahrhunderten dem Verfall preisgegeben zu sein scheint. Sogar in eine bunte Unterwasserwelt verschlägt es Jen und Scree. Jede dieser Welten ist in sich abgeschlossen und dazu riesig. Und wenn man sich die Gebäude genauer ansieht, erkennt man, welche Mühe sich die Programmierer in der langen Entwicklungszeit von

"Primal" gegeben haben. Kein Gebäude sieht exakt so aus wie ein anderes. Selbst die einzelnen Büsche und Bäume sind unverwechselbar modelliert und weisen eine beeindruckende Vielfalt auf. Betrachtet man den Spielablauf, wird man ebenfalls nicht enttäuscht: Alle klassischen Elemente eines Action-Adventures sind enthalten, alle harmonieren perfekt miteinander. Dazu ist die Geschichte von "Primal" fesselnd und die witzigen Dialoge zwischen Scree und Jen entlocken euch mehr als einmal ein breites Grinsen. Selbst in musikalischen Belangen überzeugt "Primal" voll und ganz.

Gibt es überhaupt etwas, das gegen das Spiel spricht? Genau genommen: nein! Die Entwickler haben wirklich alles richtig gemacht. Wenn die Vollversion genauso gut spielbar wird wie die vorliegende Fassung, beschert uns Sony einen neuen Meilenstein in der PS2-Geschichte. Und nächste Ausgabe dürft ihr das in der spielbaren Demo selber erleben! ➔ **FRANK EMMERLING**

PS2 Vorschau

PRIMAL	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	Ab 16 Jahren
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Studio Cambridge
ERSCHEINT	Februar 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
TENDENZ	5 VON 5
Ein brachiales Action-Adventure, das sowohl optisch als auch spielerisch voll und ganz überzeugt.	



"BEGONNEN DER KLONKRIEG HAT."

JEDI-MEISTER TODA



Offizielle Star Wars Website www.starwars.com

STAR WARS CLONE WARS

Dort wo Episode II endet, beginnt dein Kampf.

Verteidige die Republik auf dem Boden und in der Luft auf den Schlachtfeldern sechs verschiedener Welten. Kämpfe dich durch die vier Multiplayer Modi Team-Strategie, Deathmatch, King-Of-The-Hill und Co-op Endurance. Oder führe deine Klonkrieger in einer epischen Single-Player Kampagne zum Sieg. Übernimm die Rolle von Mace Windu, Anakin Skywalker oder Obi-Wan Kenobi. Deine Mission: Zerschlage die Armeen der Separatisten!



Stürze dich in den Nahkampf und in große Schlachten.



Kämpfe dich durch 16 Missionen auf sechs riesigen Welten.



PlayStation 2



www.swclonewars.com

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten. Mit Genehmigung verwendet LucasArts, das LucasArts-Logo und das LucasArts 20th Anniversary-Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd. TM, © and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Metal Gear Solid 2: Substance

Wir haben für euch die überarbeitete Fassung von "MGS2: Sons of Liberty" angespielt. **Lohnt sich ein Neukauf des Konami-Hits?**



⚠ Da nützt auch die feine Aufmachung nichts. Gegen diese Übermacht sollte selbst Solid Snake die Flucht ergreifen, wenn er nicht über die passende Bewaffnung verfügt, um sie auszuschalten.



Über "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty" ist eigentlich schon alles geschrieben worden, was es zu schreiben gibt. Von einer umfangreichen Vorberichterstattung über einen riesigen Test bis hin zu den hilfreichen Tipps könnt ihr schon alles in eurem OPM2 nachlesen. Doch den zahllosen Fans da draußen scheint das nicht zu genügen – sie wollen mehr! Mehr Abenteuer mit Raiden und vor allem noch mehr Action mit Snake.

Konami Japan zeigt ein Herz für die Anhänger von Hideo Kojimas spielerischem Meisterwerk und präsentierte uns schon vorab "Metal Gear Solid: Substance". Bei diesem Spiel handelt es sich jedoch nicht um den erhofften dritten Teil der "MGS"-Saga!! Das wäre sicher auch ein wenig überstürzt gewesen, schon nach so kurzer Zeit einen neuen Teil aus dem Boden zu stampfen. Dieser soll schließlich dem Vorgänger in allen Belangen überlegen sein – sowohl storytechnisch als auch grafisch.

Verbesserter zweiter Teil

Bei "Metal Gear Solid: Substance" handelt es sich vielmehr um eine aufgebohrte Variante von "Metal Gear Solid 2: Sons of



⚠ Raiden in der Klemme: Der Riesensoldat hat es auf ihn abgesehen.

Liberty". "Metal Gear Solid: Substance" ist aber nicht als Zusatz-Scheibe zum Hauptspiel gedacht. Vielmehr befindet sich "MGS2: Sons of Liberty" ebenfalls auf der DVD. Kenner können sich sicherlich noch an die Zusatz-CD zum ersten "MGS" auf der PSone erinnern. Diese Disc enthielt so genannte VR-Missionen (VR = Virtuelle Realität): Diese ermöglichten Anhängern, in einer computersimulierten Welt mit Snake Missionen zu bestehen, wenn ihnen schon eine echte Fortsetzung verwehrt blieb.

Ähnlich verhält es sich nun mit "MGS: Substance" und "MGS2: Sons of Liberty". Um den Fans die Wartezeit zu verkürzen, gibt es jetzt wieder VR-Missionen. Diese sind zwar ein wichtiger Bestandteil von "MGS:



📍 Nanu, was macht denn ein nackter Raiden zu Füßen des gefesselten Solid Snake?

Substance", aber bei Weitem nicht der einzige. Nicht alle Fans waren begeistert davon, dass Snake in "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty" nur noch die zweite Geige spielte. So dachte man wohl, man könnte mit "Metal Gear Solid: Substance" nachbessern – zumindest teilweise.

Solid Snakes Rückkehr

In den so genannten "Snake Tales" schlüpft ihr erneut in die Rolle des Ex-Foxhounds Solid Snake und erlebt neue Abenteuer. So muss Snake z.B. Meryl Silverburgh retten, die auf dem bekannten Frachtanker gefangen gehalten wird. Meryl ist die Nichte von Roy Campbell – Snakes altem Vorgesetzten. Im ersten Teil konnte Snake das Mädchen schon einmal aus den Händen der Terroristen befreien, die den Prototypen von Metal Gear Rex stehlen wollten. Bedauerlicherweise beschränkt sich Snakes erneuter Auftritt auf gerade mal fünf solcher Missionen. Aber auch Raiden – Snakes Nachfolger im zweiten "MGS"-Teil – darf zu neuen Abenteuern aufbrechen.

In den "Alternative Missions" muss Raiden z.B. Fatmans Machenschaften stoppen. Das hat er bereits in "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty" erledigt, aber nun ist

📍 Ein vorsichtiger Blick um die Ecke lässt Snake wissen, wo sich die Wache aufhält.

Fatman der Drahtzieher des terroristischen Überfalls auf die Ölplattform, nicht nur ein Handlanger. Im Vergleich zu Snake muss Raiden aber nur vier Mal ran. Sowohl Raidens als auch Snakes neue Aufträge haben nichts mit dem zweiten "MGS"-Abenteuer zu tun, sieht man einmal davon ab, dass sie vor denselben Kulissen stattfinden. Die neuen Geschichten geben Fans lediglich die Möglichkeit, erneut in die Rollen ihrer beiden Lieblinge zu schlüpfen.

Hauptsache, es macht Spaß

Dabei geht es jedoch nicht immer ganz ernsthaft zu: In einer der Missionen muss Snake z.B. einem Gerücht nachgehen: Ein riesiges Monster wurde angeblich in der Hafengegend gesichtet und versetzt Menschen in Angst und Schrecken. Am Ende des Auftrags entpuppt sich das "Ungeheuer" als ein Riesensoldat, der mit Godzillaflossen auf dem Rücken das Gewässer durchstreift. Dieses Biest müsst ihr zum Glück nicht ausschalten. Es genügt, wenn ihr ein Bild von dem aus dem Wasser auftauchenden Pseudo-Ungetüm schießt – jedoch hört sich auch das leichter an, als es ist. Bis ihr das Monster findet, stehen euch zahlreiche Kämpfe mit bewaffneten Wachen bevor. Wen der Jagdinstinkt gepackt hat, der darf sich in einer anderen Aufgabe natürlich auch mit dem Ungeheuer selbst messen. Hierfür müsst ihr das Vieh allerdings schon mit einem Stinger-Raketenwerfer malträtieren. Gewehrschüsse sind für euren Gegner nicht mehr als Nadelstiche.

Virtuelle Abenteuer

Die VR-Missionen sind ein wichtiger Teil der Neuerungen von "Metal Gear Solid: Substance". Hier schlüpft ihr wie bereits im ersten und im zweiten "MGS"-Teil in die Rolle von Snake oder Raiden und trainiert gegen computergenerierte Feinde in einer virtuellen Umgebung. Eure Aufgaben gestalten sich abwechslungsreich. Klassisch müsst ihr zunächst ungesehen einen Checkpoint erreichen. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei ansteigend. Reicht es anfangs noch, sich einfach in einer Wandspalte zu verstecken, damit euch die patrouillierende Wache nicht sieht, müsst ihr später auch auf dem Boden entlangkriechen und durch Luftschächte kriechen, um den wachsa-



📍 An diesen Terminals kann Solid Snake die Levelkarte herunterladen.

Die Neuerungen

Neben dem Hauptspiel "MGS2" befinden sich auf der DVD noch vier neue spielbare Optionen für noch mehr (und längeren) Spaß – nämlich ein "Director's Cut":

VR-Missions

Perfektioniert lautloses Schleichen und Zieleliminierung mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden in den Kategorien Sneak, Weapon, First Person und Variety.

Sneak Tales

In neuen Missionen muss Snake beweisen, was in ihm steckt. Die Abenteuer sind losgelöst von der Story von "MGS2". Die Abenteuer heißen (im Englischen): A Wrong Doing, Big Shell Evil, Confidential Legacy, Dead Man Whispers und External Gazer.

Alternative Missions

Raiden wird wieder gefordert. Bekämpft den Terrorismus mit List und Tücke – notfalls mit Gewalt. Die Abenteuer sind losgelöst von der Story von "MGS2". Vier Episoden erwarten euch: Bomb Disposal, Elimination, Hold Up, Photography.

Skateboarding

Skatet mit Solid Snake wie Tony Hawk über Rampen und sammelt Combo-Punkte!



❶ In grafischer Hinsicht hat sich nichts an den Szenarien geändert. Noch immer dominieren die aus dem zweiten Teil bekannten Hintergründe. Diese sehen noch immer fantastisch aus.



❶ Habt ihr den Feind zur Aufgabe bewegt, löst er sich in seine Bestandteile auf.



❶ Der Radar zeigt euch noch immer an, über welchen Sichtradius der Feind verfügt. Allerdings muss Snake geduckt hinter diesen Vorsprung keine Angst vor Entdeckung haben.

Solid Snake mobil

Eine der ungewöhnlichsten Neuerungen von "Metal Gear Solid: Substance" ist "Skateboarding". Auf einem Skateboard dürft ihr auf dem Oberdeck die Geländer und Schrägen zu waghalsigen Sprüngen und abgedrehten Stunts missbrauchen. Dabei stehen dem Spieler zahlreiche Moves zur Verfügung, die qualitativ einem "Tony Hawk's Pro Skater 4" in nichts nachstehen. Zu verdanken haben wir das dem Konami-Inhouse-Produkt "Pro Evolution Skateboarding", auf dem dieser Part basiert. Für diesen viel versprechenden Titel steht noch kein Releasetermin fest.



❶ Ungewohnter Anblick: Solid Snake mal nicht mit der Waffe im Anschlag.

men Augen der Soldaten zu entgehen. Aber auch actionlastigere Aufgaben gilt es hier zu meistern. Neben einem Duell mit Feinden (wobei die Gegner immer zahlreicher werden) gibt es auch einen Ego-Shooter-Modus zu absolvieren. In der Ich-Ansicht müsst ihr hier in den computergenerierten Gängen Polygonwidersacher neutralisieren. Abgerundet werden diese Spielereien durch explosive Geschicklichkeitsaufgaben, in denen das exakte Setzen von Sprengfallen eine Kettenreaktion auslösen soll.

Mehr als genug zu tun

Mindestens 300 Missionen könnt ihr in allen Kategorien bestreiten. Natürlich sind nicht alle Aufgaben von Anfang an anwählbar. Das Bestehen der Missionen schaltet jedoch nicht nur weitere Aufgaben frei, sondern lässt auch Sondercharaktere verfügbar werden. So dürft ihr dann auch in die Rolle des CyberNinjas schlüpfen oder als unbeleideter Raiden ein Rad schlagen. Als Snake im Smoking die Missionen zu absolvieren, hat natürlich auch etwas für sich.

Die letzte Neuerung im Bunde fällt total aus dem Rahmen: Im Bereich "Skateboarding" grindet ihr wie Tony Hawk per-

sönlich zu einer rockigen Variante des musikalischen "MGS"-Themes über das Oberdeck der Ölplattform (siehe Kasten).

Technisch kaum Neues

Grafisch hat sich seit "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty" nichts verändert – wozu auch? Die Technik wirkt noch immer beeindruckend und erstaunlicherweise hat man sich auch nach langen Spiel-Sessions noch nicht satt gesehen an den vielen Details. Das ebenfalls auf der DVD enthaltene "MGS2" wurde nur in Kleinigkeiten verändert. Die Poster der leicht bekleideten Mädchen wurden ausgetauscht. Aber auch die Gegner haben eine leichte Verbesserung erfahren.

So wurde nochmals Mal an den Animationen gefeilt. Wenn ihr den Soldaten nun in einzelne Körperteile schießt, verhalten sie sich noch realistischer. Verpasst ihr z.B. der Wache eine Kugel in die Schulter, hängt deren Arm fortan lahm herunter und sie kann ihre Waffe nicht mehr hochreißen, um euch zu erledigen. Dafür greift der Mann mit dem unverletzten Arm hektisch nach dem Funkgerät, um Verstärkung zu rufen. Schießt ihr ihm hingegen ins Bein, geht der Feind auf die Knie, weil er sonst das Gleichgewicht



🕹 Bei dieser VR-Mission ist Präzisionsschießen angesagt. Wieviele Kugeln braucht ihr?



🕹 Feinde erledigen mit Stil: In Smoking und mit Fliege geht Snake auf Konfrontation.

verlieren würde. Eine weitere Kugel in das andere Bein wirft ihn endgültig um. Auch das Verhalten der Wachen in scheinbar unbeobachteten Momenten wurde ein wenig überarbeitet: So lungert die Patrouille schon mal faul herum und lehnt sich bequem gegen die Reling, um genüsslich eine Zigarette zu rauchen.

Neukauf Ja oder Nein?

Nun bleibt die Frage: Braucht man "Metal Gear Solid: Substance", wenn man "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty" bereits besitzt? Wer vom zweiten Teil nicht genug bekommen konnte und sich für die spielerisch überaus abwechslungsreichen Zusatzaufgaben interessiert, für den ist die überarbeitete Neuauflage einen Blick wert. Wer diesen PS2-Meilenstein noch nicht im Regal hat, sollte diese Gelegenheit auf alle Fälle nutzen und sich den Klassiker endlich zulegen. Endgültig werden wir diese Frage jedoch erst in unserem Test beantworten können. Fakt ist: "MGS: Substance" spielt sich brillant und wird dank der Zusatzfeatures auch dann noch stundenlang motivieren können, wenn das Hauptspiel geknackt ist. **👉 FRANK EMMERLING**



PS2 Vorschau	
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	Ab 16 Jahren
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
ERSCHEINT	März 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
TENDENZ	4 VON 5
Endlich hat "MGS 2" die Extras, die wir uns schon damals gewünscht hätten. Ein umfangreiches Topspiel!	

THRUSTMASTER
*Erschütternd
gut!*

**360modena
FORCE GT**



FERRARI
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

**360modena
ANALOG GAMEPAD**

FERRARI
OFFICIAL LICENSED PRODUCT



**FREESTYLER
BIKE**



www.thrustmaster.de

erhältlich bei: www.shop-thrustmaster.de



„IN LIEBEVOLLE HÄNDE ABZUGEBEN...“

Ein heißer und tougher Herbst steht dir ins Haus, denn die World Wrestling Entertainment™ kommt zu dir nach Hause auf PlayStation 2, Xbox, PC, GameCube und Game Boy Advance. Nie zuvor gab es ein solches Angebot an WWE Superstars, nie zuvor war die WWE so faszinierend wie heute

Du weißt ja: **IT DOESN'T MATTER WHAT YOUR GAME IS!**

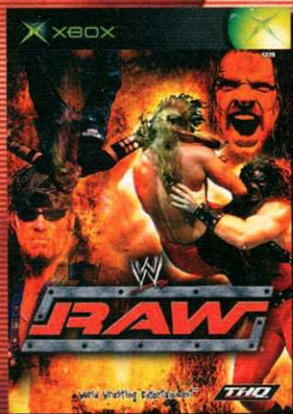


WINDOWS® 95/98
**PC
CD
ROM**
WINDOWS® ME

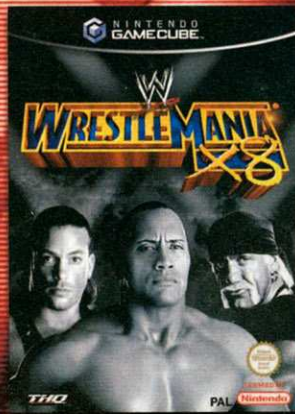


GAME BOY ADVANCE

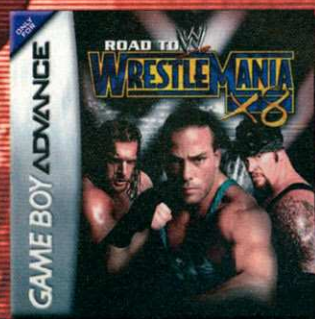
PlayStation 2



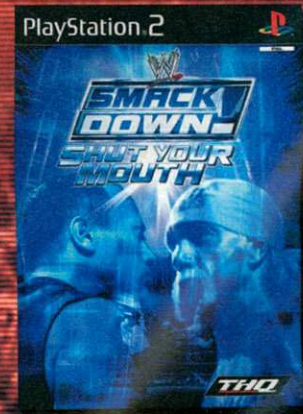
OUT NOW!



OUT NOW!



OUT NOW!



NOVEMBER 2002

www.thq.de

THE NAMES OF ALL WRESTLING ENTERTAINMENT TELEVISIONED AND LIVE PROGRAMMING, TALENT NAMES, IMAGES, LIKENESSES AND WRESTLING MOVES AND ALL WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT LOGOS ARE TRADEMARKS WHICH ARE THE EXCLUSIVE PROPERTY OF WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT, INC. © 2002 WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER LICENSE BY THQ/JAKKS PACIFIC LLC. JAKKS PACIFIC IS TM OF JAKKS PACIFIC, INC. THQ AND LOGO ARE © OF THQ INC. ALL RIGHTS RESERVED. THQ AND ITS LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THQ INC. ALL RIGHTS RESERVED. "X" AND "PLAYSTATION 2" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. ALL RIGHTS RESERVED. TM, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. NINTENDO ©, GAME BOY™, GAME BOY ADVANCE™ AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

Devil May Cry 2

Dämonenjäger Dante räumt mit der mysteriösen Lucia unter den Schergen der Hölle auf.



🔊 Mit euren mächtigen Schusswaffen holt ihr selbst gefiederte Untiere zügig vom Himmel.

Wenn "Resident Evil"-Erfinder Shinji Mikami neue Ideen aus seinen Gehirnwindungen kramt, dauert es meist nicht lange, bis daraus ein explosives Action-Spiel wird. Zuletzt bescherte uns sein Gespür für Videospiele das Effekt-Feuerwerk "Devil May Cry". Zu seinem bisherigen "Baby", der "Resident Evil"-Serie, gab es erstmals deutliche Unterschiede. Der Held überzeugte mit coolem Auftreten und lockeren Sprüchen, die Steuerung war sehr intuitiv und dynamisch und vor allem der Grafikstil brachte mit seinen abstrakten Monstern frischen Wind ins Horror-Genre. So ein Erfolgskonzept lässt man natürlich nicht in der Schublade verstauben. Bereits auf der Videospielemesse E3 gab es den Trailer vom Nachfolger "Devil May Cry 2" zu sehen. Für den vorliegenden Artikel überließ uns Capcom eine spielbare Version:

Der Hauptdarsteller von "Devil May Cry 2" ist erneut der kampferprobte Halbdämon Dante. Er weiß mit den unterschiedlichsten Schusswaffen umzugehen und er zückt sein mächtiges Breitschwert immer noch schneller als sein eigener Schatten. Diesmal gibt es aber auch einige neue Fähigkeiten. Am effektivsten ist seine neue Ausweich-Taktik.

Per Tastendruck hechtet Dante um die Gegner herum, wobei er sein Ziel jedoch nie aus den Augen verliert. Damit könnt ihr den Attacken der Gegner hervorragend ausweichen und sie gleichzeitig auch mal von hinten überraschen. Welchen Dämon ihr gerade anvisiert habt, erkennt ihr jetzt zudem an einem lilafarbenen Fadenkreuz, das von einem erledigten Bösewicht sofort zur nächsten Bedrohung springt.

Die Programmierer von Capcom scheinen außerdem Fans des Sci-Fi-Streifens "The Matrix" zu sein. Euer Held kann nämlich ein kurzes Stück an Wänden hinauflaufen, um sich direkt oberhalb seiner Gegner wieder nach unten fallen zu lassen. Auch seine unverwundbare Teufels-Erscheinungsform könnt ihr jederzeit annehmen – die entsprechende Energie natürlich vorausgesetzt. Dazu aber später mehr.

Neue Dämonen-Partnerin

Zusätzlich zu Dante gibt es noch einen alternativ spielbaren Charakter. Neben dem männlichen Hobby-Exorzisten steht diesmal Teufelsjägerin Lucia mit rotflammendem Haar zur Auswahl. Anstelle eines mächtigen Schwerts besitzt sie zwei messerscharfe Kurzscherer an beiden Unterarmen. Dem-



🔊 Flink schlägt Lucia mit ihren scharfen Klingen auf die Dämonenbrut ein.

entsprechend anders fällt auch ihr Kampfstil aus. Ähnlich einem Martial-Arts-Artisten prügelt, tritt oder schlitzt sie die klapprigen Teufelskreaturen entzwei. Welche Beziehung sie zu unserem Helden hat, ging aus der spielbaren Vorabversion zwar noch nicht hervor – wir vermuten jedoch, dass sich mit der Zeit eine kleine Romanze zwischen Dante und Lucia entwickeln wird.

Beim Spielablauf lassen sich bislang nur wenig Neuerungen ausmachen. Genau wie beim ersten Teil führt euch "Devil May Cry 2" mit unzähligen Missionen durch die Handlung. Dabei müsst ihr z.B. ein weit entferntes Haus unbeschadet erreichen oder einen Kugel schwingenden Titanen erledigen.



❗ Dieser mächtige Golem schleudert seine großen Kugel-Hände auf unseren Helden.

❗ Bei einem kleinen Pläuschchen mit dieser alten Dame erfahrt ihr interessante Details.



❗ Dante ballert mit seinen Waffen viel cooler als im ersten Teil des Horror-Abenteuers.

❗ Lucia setzt den Gegnern nicht nur mit ihren Schwertern zu, sondern kann auch mit ihren Beinen kraftvoll zutreten. Ob sie ebenfalls Dämonen-Fähigkeiten besitzt, ist noch nicht bekannt.

gen. Hierfür arbeitet ihr euch durch eine komplexe Stadt hindurch, in der offensichtlich schon lange keine Menschen mehr leben. Mit euren Dämonenkräften springt ihr von Dach zu Dach auf der Jagd nach den widerlichen Teufelsgestalten. Wollen euch diese an euer rotes Samtgewand, aktivieren sich unüberwindliche Magiebarrieren. Erst wenn ihr auch den letzten Kontrahenten des eingeschlossenen Abschnitts in die Hölle zurückgeschickt habt, dürft ihr weitergehen – dank der intuitiven Steuerung geht das aber meist recht flott.

Leichte Rätsel zum Einstieg

Damit euer Gehirn bei dieser coolen Action nicht völlig abschaltet, gilt es auch das ein oder andere Rätsel zu lösen, wobei diese jedoch auf einem sehr niedrigen Niveau angesiedelt sind. Einige Monster hinterlassen Schlüssel, für die lediglich das passende Schlüsselloch gefunden werden muss. Weitere spielerische Hürden müsst ihr mit Hilfe von Dantes Fähigkeiten bewältigen. So könnt ihr an grün leuchtenden Portalen Teufelsenergie tanken, mit deren Hilfe ihr euch für kurze Zeit in einen geflügelten Dämon verwandelt. In dieser Erscheinungsform könnt ihr mit der Sprung-Taste fliegen

und erreicht dann sogar höher gelegene Eingänge oder Objekte. Das Gegneraufkommen war schon beim Vorgänger recht umfangreich. Im Gegensatz zu den relativ langweiligen Marionetten aus dem ersten Teil wirken die neuen Dämonen jetzt jedoch sehr viel abgefahrener.

In der spielbaren Vorabversion kämpften wir uns erst durch Metall-Grusel-Skelette, die mit riesigen Äxten auf uns einhackten. Danach folgten kleinere Kreaturen, die schwarzen Wölfen ähneln und die einen dunklen Nebel hinter sich her ziehen. Ihr solltet ebenfalls nie den Himmel aus den Augen verlieren. Vor dort aus stoßen geflügelte Harpyien herab, die euch mit ihren Krallen schwere Verletzungen zufügen.

Am meisten hat uns die überarbeitete Grafik beeindruckt. Das Kantenflimmern ist reduziert worden und die Oberflächentexturen sehen detailliert aus. Auch die Areale sind diesmal viel größer. Vor allem über den Dächern der Stadt scheint die Weitsicht beinahe unbegrenzt und wenn Dante auf dem Ausleger eines Hochhauses steht, werden sogar Erinnerungen an Spider-Man wach. Die Kampfeffekte sind ähnlich beeindruckend wie beim Prequel. Funken sprühend, wenn ihr mit dem Schwert auf die Un-

holde einschlägt und deren gleißende Magie-Kugeln verfolgen euch hartnäckig.

Erstklassige Teufelsjagd

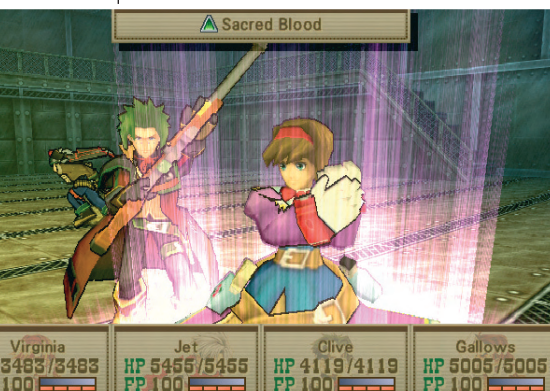
Sollten sich diese vielversprechenden Trends fortsetzen, kommt im März ein weiteres Spiele-Highlight auf uns zu. Sobald eine neue Version verfügbar ist, berichten wir euch erneut von dem Ort, an dem Teufeln das Weinen gelehrt wird.

➔ MARKUS HÄBERLEIN

PS2 Vorschau	
DEVIL MAY CRY 2	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Horror-Action
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Capcom
ENTWICKLER	Capcom
ERSCHEINT	21. März 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
TENDENZ	5 VON 5
Capcoms Horror-Action schließt mit schöner Grafik und neuen Charakteren nahtlos an den Vorgänger an.	

Wild Arms 3

Klassische Fantasy im Wilden Westen: Beim neuen Rollenspiel der Serie "Wild Arms" sprechen die Waffen nun erstmals auf der PS2 klare Worte.



Im rundenbasierten Kampf wehrt ihr euch mit Magie und Schusswaffen.

Lange war es still um den dritten Teil der "Wild Arms"-Serie, der bereits im Oktober 2002 in den USA erschienen ist. Doch nun steht fest: Der französische Publisher Ubi Soft bringt das epische Wild-West/Fantasy-Rollenspiel auch bei uns auf den Markt. Wir haben Probe gespielt.

Die Story ist interessant: Der Planet Filgaia besteht aus Wüsten und unwirtlichen Einöden. Seine wenigen Bewohner drängen sich in Siedlungen, zwischen denen fiese Monster umherstreifen. Die Abenteurer dieser Welt nennen sich selbst "Drifter" und sind eine Mischung aus John Wayne und Indiana Jones. Sie durchstreifen die Ödnis und erforschen vergessene Tempelruinen auf der Suche nach Gold und Ruhm.

Eines Tages treffen vier Drifter bei dem Versuch, ein magisches Artefakt zu stehlen, aufeinander. Der quirlige Jet Enduro, der bullige Gallows Caradine, die charmante Virginia Maxwell sowie der Scharfschütze Clive Winslet entschließen sich – wenn auch aus den unterschiedlichsten Beweggründen – fortan ein Team zu sein. Bald schon tut sich eine Geschichte auf, in der es um nichts Geringeres geht als um die Rettung des gesamten Planeten. Wir drücken die Daumen!

Wildes Gerenne

Ihr steuert euren Helden-Trupp aus der isometrischen Von-oben-Sicht, wobei immer nur eine Figur stellvertretend für die gesamte Gruppe zu sehen ist. Per Tastendruck könnt ihr umherlaufen, schleichen, sprinten oder euch an Leitern oder Klettergerüsten hochziehen. Damit wird auch klar, dass "Wild Arms 3" eine deutliche Action-Komponente aufweist, wobei es in den Kämpfen rundenbasiert verläuft. Ihr verschiebt Steinblöcke, sprintet durch Fallen, klettert über



Wie in jedem guten Rollenspiel gehören auch hier aufwändige Zaubersprüche und Beschwörungen zum guten Ton. Besonders die Lichteffekte sind schön anzuschauen.

Hindernisse und löst Schalterrätsel. Besonders witzig sind die Spezialfertigkeiten der Helden. Während einer von ihnen Bomben legt, wirft Virginia mit Feuerkarten um sich und wieder ein anderer schleudert einen Bumerang oder verschießt einen Eisstrahl. In manchen fiesen Dungeons findet ihr nur durch klugen Einsatz dieser Fähigkeiten euren Weg in die Tiefe.

Achtung, Feind!

Zufallsbegegnungen mit Feinden und Monstern sind an der Tagesordnung. Über eurer Figur erscheint in solchen Fällen wie aus heiterem Himmel ein Ausrufezeichen. Wenn ihr dann nicht schnell genug fliehen könnt, kommt es zum Kampf. Auf dem 3D-Schlachtfeld stehen eure Gruppenmitglieder dann der gegnerischen Horde gegenüber.

Zu Beginn der Kampfrunde weist ihr jeder Spielfigur eine Aktion zu, wie z.B. attackieren, verteidigen, Magie wirken, Gegenstand verwenden oder Dämon beschwören. Je nach Reaktionszeit der Figuren (eigene und gegnerische) werden Aktionen dann der Reihe nach ausgeführt. So kann es bei schlechtem Timing schon einmal passieren, dass ein rettender Heilspruch sein Ziel zu spät erreicht. Andererseits bringt genau das

eine taktische Komponente in die Kämpfe – ihr müsst die Runden strategisch planen.

Das größte Manko von "Wild Arms 3" ist seine Langatmigkeit. In Dungeons und in der Oberwelt könnt ihr keinen Schritt ohne Zufallskämpfe tun. Kämpft ihr gerade nicht, quält ihr euch durch ellenlange Sprechblasen-Unterhaltungen. Retro-Fans werden daran vielleicht Gefallen finden, zeitgemäß ist das jedoch nicht mehr.

TOBIAS SCHWEIKL

PS2 Vorschau

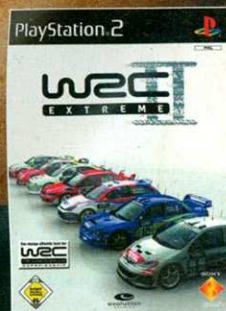
WILD ARMS 3	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Rollenspiel
ALTER	Ab 12
HERSTELLER	Ubi Soft
ENTWICKLER	media.vision
ERSCHEINT	Januar 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	90 %
TENDENZ	3 VON 5
Klassisches Konsolen-Rollenspiel mit viel Text und noch mehr Zufallskämpfen. Langatmig!	

Friss die Straße.

Von den staubigen Pisten Australiens bis zu den vereisten Kurven Schwedens. Von Monte Carlo bis Finnland. Mit allen Wagen, Teams und Strecken der Saison 2002. Offiziell von der FIA World Rally Championship lizenziert. So laut, hart und dreckig, dass wir dir nur einen Rat geben können: Nimm den Mund nicht zu voll.



PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com www.wrc.com/playstation



PlayStation 2

THE EXTREME PLACE THE POWER PLACE THE CONTROL PLACE THE THIRD PLACE

Silent Hill 3



Wir geben's zu: Wir können von Ekel-Monstern und Schockeffekten nicht genug kriegen und gehen ein drittes Mal nach Silent Hill. Kommt ihr mit?



🔊 "Stirb!" Beim Spielen von "Silent Hill 3" werdet ihr des Öfteren von der eigenen Kaltblütigkeit überrascht, aber die Monster sind einfach zu widerlich für ein Fünkchen Mitleid.



🔊 Das "Keulenmonster" in Aktion – arbeitet Frankenstein nun bei Konami?



Begleitet uns durch die erste Demoversion von "Silent Hill 3". Im Mittelpunkt steht erstmals eine junge Frau, Heather. Eben noch saß Heather im Einkaufszentrum, um sich an ihrem Geburtstag eine kleine Pause zu gönnen, plötzlich spielt die Umgebung verrückt und Heather erwacht in einer anderen Dimension. Alles um sie herum ist genauso wie eben und doch vollkommen anders. Alles wirkt so real – ist das wirklich nur ein schlimmer Traum?

So viel zur schmalen Story, die euch genauso fragend ins Abenteuer schickt wie Heather selbst. Aber das sind wir von "Silent Hill" ja gewohnt – diesmal räumen die Entwickler der Handlung sogar noch mehr Bedeutung ein als bisher. Heather soll nicht nur mit fiesen Monstern kämpfen, sondern auch mit ihren ureigensten Ängsten.

Blut und Leichen

Unsere ersten spielerischen Eindrücke: Wir begrüßen Heather im Vergnügungspark – die erste zynische Pointe, denn Heather erwartet hier alles andere als Popcorn, Spaß und gute Laune. Heathers verängstigte Blicke schweifen über blutverschmierte Hasen-Kostüme und bestialisch zugerichtete Leichen in engen Käfigen. Ein Besuch im

Optionsmenü offenbart erste Neuerungen: Euer Inventar wird unterteilt in Gegenstände (Radio, Taschenlampe), Waffen (Messer, Stahlrohr, Pistole, Maschinenpistole) und Munition & Medizin (Kugeln, Heiltrank, Erste-Hilfe-Kasten). Natürlich wird's in der Vollversion weitere Waffen und Gegenstände geben, diese sind aber noch geheim.

Verbesserte Steuerung

Erneut dürft ihr zwischen 2D- und 3D-Steuerung wählen. Uns gefällt die herkömmliche 2D-Variante besser, die ansonsten häufig wechselnden Kameraeinstellungen sind zu verwirrend.

Ausweichende Seitwärtsschritte sind genauso möglich wie das Blocken eines gegnerischen Angriffs. Schießen bzw. zuschlagen könnt ihr nun sogar im Laufen. Träge Gegner lassen sich somit flink umkreisen und mit einer Attacke von hinten überraschen. Dies wertet die Action deutlich auf, auch wenn es zur Dynamik eines "Devil May Cry" noch lange nicht reicht.

Drei Monster-Arten begegneten uns in der Demoversion, eine ekelhafter als die andere. Als erstes attackiert uns ein Wolfshund, dessen blutroter Kopf aussieht, als hätte ihn jemand mit einem Beil gespalten.



🔦 Schritte in die Ungewissheit: Noch ahnt Heather nichts vom Schrecken der Achterbahn.

Den Sprungattacken der Bestie können wir noch ausweichen, doch als er unsere Heather am Bein packt, geht erstmals etwas Lebensenergie flöten. Kräftige Schläge mit dem Stahlrohr bringen den Wolfshund zur Strecke und ohne Mitleid drescht ihr blindwütig auf das bereits am Boden liegende Monster ein – es soll nie wieder aufwachen.

So, das war allerdings erst der Anfang. Das nächste Monster wirft mal wieder die Frage auf, wovon Konamis Charakter-Designer eigentlich nachts träumen. In welchem Geisteszustand entwirft man eine Kreatur, die aus mehreren aneinandergeklebten Gedärmen zu bestehen scheint und riesige Armstümpfe als Keulen einsetzt?

Spider-Man is coming...

Freunde haariger Spinnen kommen bei der dritten und letzten Gegnerart der Demo auf ihre Kosten. Wie aus dem Nichts tauchen diese Hölleninsekten vor eurer Nase auf, und zwar auf Kopfhöhe. Und was könnte schlimmer sein als Riesenspinnen? Genau – fliegende Riesenspinnen. Wer da nicht arachnophobisch wird, ist wahrscheinlich im Spinnennetz zur Welt gekommen.

Schade dass ihr die Kugeln eurer Maschinenpistole schon nach wenigen



🔦 "Such' dir einen anderen Knochen!" Der ekelhafte Hund bekommt gleich Heathers Stahlrohr zu spüren. Klar zu sehen: Optisch macht "Silent Hill 3" einen Sprung im Vergleich zum Vorgänger.

Sekunden verballert habt. Werdet ihr zu häufig gebissen, ist eure Lebensenergie demnach auf dem Nullpunkt angelangt und ihr sinkt regungslos zu Boden. Kann es noch schlimmer kommen? Es kann. Denn urplötzlich kommt ein Typ im Arztkostüm ins Bild, packt euch an den Knöcheln und zieht euch langsam davon. Was nun folgt, spielt sich zum Glück nur in eurer (hoffentlich gesunden) Fantasie ab – Game Over.

Übrigens: Nach Aussagen der Entwickler sollen die Monster eine Reproduktion von Heathers Schuldgefühlen darstellen. Ja um Himmels Willen, was hat die gute Heather in ihrem bisherigen kurzen Leben denn für Katastrophen angerichtet?

Sturz in die Tiefe

Abgründe tun sich bei "Silent Hill 3" nicht nur im Bereich der Vorstellungen der Story-Schreiber auf, sondern auch in der Spielmechanik. Erstmals gibt es Löcher im Boden, in die ihr stürzen könnt, wenn ihr unachtsam seid. Keine Angst, Heather lehnt sich am Abgrund zunächst automatisch nach hinten; lauft ihr dann jedoch nicht schnell wieder zurück, fällt sie.

Audiovisuell erreicht "Silent Hill 3" ein Angst-Niveau wie kein Spiel zuvor. Ekelhafte Kreaturen kommen aus der Dunkelheit, begleitet von markantem Radio-Rauschen und einem hämmernden Soundgeflecht, das selbst einem hartgesottene Horror-Spieler den Angstschweiß in die Handflächen treibt.

Gerade bei den Monstern hat Konami noch einmal zugelegt, wird freuen uns schon auf mehr Bestien im fertigen Spiel. Die Umgebung ist etwas schöner als die des Vorgängers, vor allem besser ausgearbeitete Texturen fallen positiv auf. Was uns außerdem freut: In der Demo ist uns kein

einziges Tür- oder Schlüsselrätsel begegnet – das lässt hoffen. Weniger, dafür intelligentere Rätsel als bei den Vorgängern, das wünschen wir uns.

Achterbahn-Wahn

Das Finale der Demo wollen wir euch nicht vorenthalten. Nachdem Heather einige Kämpfe heil überstanden hat (Davonlaufen ist für eine Zivilistin keine Schandele), findet sie sich auf den Gleisen einer Achterbahn wieder. Vorsichtig, Schritt für Schritt, begibt sich Heather in die Dunkelheit, als sie plötzlich das immer lauter werdende Geräusch eines Achterbahn-Wagens hört.

Leider verrät die folgende Video-Sequenz nicht, ob Heather tatsächlich überrollt wird, oder ob sie sich noch im letzten Moment retten kann.

Die Antwort erfahrt ihr in unserem nächsten Preview – entfernt euch also nicht zu weit von den stillen Hügeln...

➔ THOMAS SZEDLAK

PS2 Vorschau

SILENT HILL 3	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Horror-Adventure
ALTER	ab 18
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami Tokyo
ERSCHEINT	2. Quartal 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %
TENDENZ	4 VON 5
Wie widerlich können Videospiel-Monster aussehen? Konami definiert die Antwort neu – Gänsehaut garantiert!	

RTX Red Rock

Kaum ist der Mars besiedelt, machen sich auch schon Aliens darüber her. Doch zum Glück gibt es E.Z. Wheeler, den James Bond des 21. Jahrhunderts.



🔗 Später im Spiel seid ihr auch in weit-verzweigten Minen-Systemen unterwegs.

Wir schreiben das Jahr 2103. Längst hat sich die Menschheit auf dem Mars angesiedelt. Doch die Weltraum-Idylle wird jäh von außerirdischen Fieslingen zerstört. Sie nehmen die Kolonien ein, töten fast alle Einwohner und bedrohen die Erde.

Held mit Hilfsmitteln

Höchste Zeit also für einen richtigen Helden! In diesem Fall heißt er E.Z. Wheeler und ist Army Major, Astronaut und "Experte für Radikal-Taktiken". Diesen harten Bur-schen steuert ihr in LucasArts' "RTX Red Rock", einem klassischen 3rd-Person-Actiontitel. Bei seiner Jagd auf die Aliens kann E.Z. auf die Errungenschaften modernster Medizin und Technik zurückgreifen: Sein bei einem früheren Einsatz verletzter Arm wurde durch ein mechanisches Exemplar aus Metall ersetzt. Dieses dient wie ein Schweizer Taschenmesser als multifunktionelle Halterung für diverse Waffen- und Werkzeug-Aufsätze. Die hat er aber nicht von Anfang an dabei, sondern findet sie nach und nach in den Levels. Außerdem kann er – Minority Report ahoi – ein Auge gegen diverse synthetische Ersatzgeräte austauschen, um damit in verschiedene Radar- und Analyse-Modi zu wechseln. Zur Seite steht ihm außerdem IRIS (Independent Removable Information System), eine kleine Computereinheit mit sexy weiblicher Stimme und viel Selbstbewusstsein. Eingesteckt in diverse Terminals, hält IRIS unseren Helden auf dem Laufenden, teilt ihm neue Aufträge mit oder ermöglicht den Zugang zu neuen Bereichen.

"Wir wollen einen Titel für alle Käufergruppen machen" erklärt Producer Reeve Thompson bei einem Besuch in der OPM2-Redaktion. Im Klartext bedeutet das vor



🔗 E.Z. Wheeler kämpft mit seinem mechanischen Arm gegen zwei Aliens. Links seht ihr die Icons für die verschiedenen Arm- und Augen-Modi sowie das Inventar, rechts die Lebensenergie-Anzeige.

allem Abwechslung auf allen Ebenen. Zwar geht es die meiste Zeit darum, böse Außerirdische verschiedenster Intelligenzstufen zu töten. Gut ein Viertel der insgesamt rund 30 Spielstunden kämpft ihr aber nicht gegen Feinde, sondern löst diverse Rätsel oder versucht, überhaupt voran zu kommen. Ungefähr ebenso lange seid ihr zudem nicht als E.Z. Wheeler unterwegs, sondern steuert diverse Roboter und andere Vehikel. Die lassen sich sehr vielseitig verwenden: zum Auspähen, Betreten ungesunder Gebiete, als Feuerschutz oder eben auch, um die bereits erwähnten Rätsel zu knacken. Oft kommt ihr erst dann weiter, wenn ein Roboter den Weg "bereitet" hat.

Runde Grafik

Vorwiegend seid ihr dabei in Raumstationen oder in sonstigen Gebäuden unterwegs. Ab und an streift sich E.Z. aber auch den Raumanzug über und geht raus in die unwirtliche Marslandschaft. Ein Trip in enge Minenstollen rundet das erfreulich vielseitige Angebot an Örtlichkeiten ab.

Grafisch baut "RTX Red Rock" auf eine eigene LucasArts-3D-Engine, die in modifizierter Form auch bei "Bounty Hunter" benutzt worden ist. Sie ermöglicht zum Bei-

spiel besonders rund wirkende Bögen, da sie in Echtzeit große Polygone in mehrere kleinere aufteilt. Das Spiel soll rund 35.000 Polygone pro Bild darstellen, womit es aber zumindest bei der Präsentation noch größere Probleme hatte – größere Ruckelorgien waren die Folge. Überhaupt wirkte "RTX Red Rock" teilweise noch etwas ungeschliffen, das Potenzial zu einem Top-Titel des Genres ist aber zweifellos vorhanden.

➔ **MICHAEL GALUSCHKA**

PS2 Vorschau

RTX RED ROCK	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	ab 12
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	LucasArts
ERSCHEINT	März 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
TENDENZ	4 VON 5
In RTX Red Rock steckt viel drin, doch ebenso viel hat LucasArts auf dem Weg zum Toptitel noch zu tun.	

10 SPIELBARE PS2-DEMOS!

OPM2 03/2003 – AB 31. JANUAR AM KIOSK.



LOS, SPIEL MIT MIR:
AM 31.1. HABEN WIR EIN
DATE IN DER HÖLLE...

PlayStation®2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Primal

SPIELBARE DEMO



Sly Raccoon

SPIELBARE DEMO



Crashed

SPIELBARE DEMO



NBA Live 2003

SPIELBARE DEMO



WWE Smackdown

SPIELBARE DEMO



und viele mehr...

Videos: Alpine Racer 3,
Ape Escape, GTA: Vice City,
BDFL Manager 2003,
War of the Monsters,
ZOE The 2nd Runner u.v.m.

Enter the Matrix

Taucht mit uns ein in eines der interessantesten "Film-Spiele" 2003.

Willkommen in der Wüste der Wirklichkeit...



🔔 "Wir brauchen Waffen – viele Waffen!" Shiny implementiert ein reichhaltiges Repertoire an unterschiedlichen Schießinstrumenten. Hauptdarsteller Ghost hat sich ein feines Teil gesichert.

1999 verhalf "Matrix" dem angestaubten Sci-Fi-Kino zu neuem Ansehen. Als "erster Film des neuen Jahrtausends" von Kritikern und Publikum gleichermaßen gefeiert, weckte Keanu Reeves' Achterbahnfahrt zwischen den Realitäten eine extreme Neugier auf die Fortsetzungen. Von der unglaublichen Action, der intelligenten Story und dem unverwechselbaren Style hatte man nach einem Film einfach noch nicht genug.

Sommer 2003 werden darbende Fans endlich wieder in die Matrix eintauchen können (siehe Kasten "Die Matrix Trilogie"). Ein Film wie "Matrix" verlangt nicht nur nach weiteren Kinotrümpfen, sondern auch nach einem passenden Videospiel. Der amerikanische Entwickler Shiny hat sich das wohl auch gedacht und sicherte sich bereits vor knapp zwei Jahren die Spiele-Rechte an "Matrix".

Hierbei ging die Initiative jedoch nicht von Shiny, sondern von den "Matrix"-Regisseuren Andy und Larry Wachowski aus. "Sie haben eigentlich alle großen Firmen kontaktiert", erläutert David Perry, Präsident von Shiny Entertainment. "Aber nachdem sie sich mit allen unterhalten hatten, wollten sie mich dafür haben."

Die Handlung des Spiels wird parallel zur (leider noch geheimen) Story des Films verlaufen. "An manchen Stellen wird man quasi in den Film ,hineinrennen", so David Perry. Da sowohl der Film als auch das Spiel am 15. Mai 2003 erscheinen sollen, kann sich jeder aussuchen, ob er die Geschichte zuerst passiv im Kinosessel oder interaktiv auf der PlayStation2 erleben möchte.

Déjà Vu

Alle wichtigen Charaktere des Films werdet ihr in "Enter the Matrix" wiederfinden, spielbar sind aber nur zwei Personen: Niobe und Ghost. Der "Auserwählte" Neo lässt sich nicht kontrollieren. "Am Anfang des Spiels hat man dieselben Fähigkeiten wie Trinity oder Morpheus" erklärt David Perry. "Man kann von Gebäude zu Gebäude springen, an der Wand entlang rennen und den Leuten in den Hintern treten. Von da an kann man sich weiterentwickeln, z.B. statt drei Schritten an der Wand vier oder fünf machen. Aber man wird sich niemals so weit verbessern können, wie es der Auserwählte kann. Das kann nur Neo, deswegen ist er auch kein spielbarer Charakter. Denn das wäre zu einfach: Er bräuchte nur seine Hand zu heben und alle Kugeln in der Welt blieben



🔔 Ausweichen, Schießen, Töten: Niobe nutzt ihre übermenschlichen Fähigkeiten.

stehen. Das wäre keine Erfahrung für den Spieler. Ein „Block-die-Kugeln“-Knopf bringt keinen Spaß." Da hat Perry recht.

Die Wachowski-Brüder sind bekennende Spiel-Fans und arbeiten dementsprechend eng mit Shiny zusammen, sie haben das Spielskript sogar selbst verfasst. "Enter the Matrix" ist als Action-Adventure angelegt. Ähnlich wie bei "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty" müsst ihr unentdeckt die Umgebung erkunden und mit anderen Personen interagieren. Schusswechsel sollen stark am Filmvorbild angelehnt, also spektakulär und voller Spezialeffekte sein. Natürlich wird auch die "Bullet-Time"-Zeitlupe (die im Spiel noch nicht so toll aussieht) des Öfteren zum Einsatz kommen.



❗ An der Grafik sollte Shiny noch feilen. Nur wenige Räume gefallen uns richtig gut.

Das Nahkampf-System ist sehr aufwändig, fast ein ganzes Jahr hat Shiny allein für diesen Teil des Spiels gebraucht. Ob es sich gelohnt hat, wissen wir noch nicht, aber die Pläne klingen interessant. So könnt ihr z.B. einen Gegner greifen, selbst wenn der gerade selbst zuschlagen möchte. Dann haltet ihr ihn fest und schlägt gleichzeitig einen anderen, wobei sich die Körper realistisch "verbiegen". An Brutalität wird dabei nicht gespart, gebrochene Knochen gehören noch zu den harmloseren Verletzungen. Blut soll aber kaum fließen. "Im Film gab es kaum blutige Szenen und wir brauchen auch kein Blut in unserem Spiel", so David Perry.

Agenten und Autos

Am gefährlichsten sind natürlich die Agenten: Wie im Film können sich diese innerhalb der Matrix in jede beliebige Person "hinein-morphen". Wo also eben noch ein harmloser Passant steht, kann im nächsten Moment ein kaltblütiger Agent auf euch zielen.

Ähnlich wie in "007: Nightfire" wird es auch Renn-Missionen geben, im Film "Matrix Reloaded" wird eine 15 minütige Verfolgungsjagd eines der Action-Highlights darstellen. Computer-Hacker kommen bei



❗ Vor der Polizei solltet ihr euch in Acht nehmen. Vielleicht steht euch ja gleich ein Agent gegenüber – wie im Film können sich diese in andere Personen "hinein-morphen".

"Enter the Matrix" ebenfalls auf ihre Kosten. Das Hack-System ist der Realität entlehnt, dadurch auch etwas kompliziert. Die Älteren unter euch, die Text-Adventures von Infocom kennen, oder beim Betriebssystem "MS-DOS" (dem Vorgänger von "Windows") noch per Texteingabe durchs Verzeichnis geschlichen sind, können sich eine Vorstellung davon machen, was sie erwartet.

Wozu das Ganze? Nun, wenn ihr euch in die Matrix hackt, könnt ihr beispielsweise diverse Dinge kontrollieren. Natürlich bekommen Einsteiger ein paar Hilfestellungen. So wird man mit der Zeit immer versierter und trifft vielleicht sogar Trinity online. Um das Spiel zu lösen, müsst ihr das Hack-System aber nicht zwingend beherrschen – es ist eher als zusätzlicher Spaß gedacht.

Ungewisse Zukunft

Ihr merkt: Einige wichtige Aspekte von "Enter the Matrix", wie die Story oder der genaue Spielablauf, liegen noch im Dun-

keln. Vom Spiel selbst haben wir bisher nur ein karges Level gesehen, das den Eindruck machte, es sei auf die Schnelle zusammengeschustert worden. Vieles spielt sich noch in den Vorstellungen der Entwickler ab. Da die Jungs von Shiny aber keine Anfänger sind, glauben wir, dass "Enter the Matrix" ein besonderes PS2-Erlebnis werden könnte. Freut euch auf spielerische Eindrücke in einer der nächsten OPM2-Ausgaben.

➔ THOMAS SZEDLAK

Die Matrix Trilogie



Die Kult-Science-Fiction "Matrix" aus dem Jahre 1999 gibt es schon seit geraumer Zeit auf einer Top-DVD mit erstklassiger Technik und interessanten Extras. Bei vielen (Online-) Händlern,

z.B. amazon.de, ist die DVD schon für ca. 15 Euro zu haben. Vor einem dreiviertel Jahr erschien mit "Matrix – Rückblicke, Einblicke, Ausblicke" eine Zusatz-DVD, auf der sich nicht der Film, dafür aber jede Menge neuer "Matrix"-Dokumentationen finden. Unter anderem spricht David Perry ein paar Takte über sein Spiel "Enter the Matrix". Außerdem gewährt die DVD einen ersten Blick auf die beiden Nachfolger: Teil 2 ("Matrix Reloaded") kommt im Sommer ins Kino, gefolgt von "Matrix Revolutions" Ende 2003.

Warner macht ein großes Geheimnis um die beiden Filme, dank unserer Kollegen vom Kinomagazin Planet Movie wissen wir aber, dass die Wachowski-Brüder Effekte eingebaut haben wollen, "die man, im Gegensatz zum Bullet-Time-Effekt, nicht nachmachen kann". Die spektakulärste Verfolgungsjagd der Filmgeschichte soll nur eines der Highlights sein. Außerdem wird es eine Bettszene mit Neo und Trinity geben...

PS2 Vorschau

ENTER THE MATRIX	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	nicht bekannt
HERSTELLER	Infogrames
ENTWICKLER	Shiny
ERSCHEINT	15. Mai 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	40 %
TENDENZ	4 VON 5

Das grandiose Filmvorbild lässt auf ein großes Spiel hoffen. Die Basis stimmt, noch sind die Fakten aber dünn gesät.

Du willst zwei fette Teile?

Scary Movie und Scary Movie 2 jetzt besonders günstig.

SCARY MOVIE

SCARY MOVIE 2



www.highlightvideo.de

PlayStation2 – Tests 2/2003

Die Stunde der Wahrheit: Jeden Monat testet OPM2 kompetent und unabhängig alle neuen PS2-Spiele. Damit ihr genau die Spiele findet, die Spaß machen!

Das OPM2-Team

Ein herzliches Willkommen vom Test-Team des Offiziellen PlayStation2-Magazins! Sieben erfahrene Redakteure testen **alle aktuellen PS2-Spiele** bis ins Detail. Monat für Monat trennen wir die Spreu vom Weizen, damit ihr ultimativen Spielspaß erlebt. **Kritisch, kompetent und informativ: Spieletests im OPM2!**



- 1 CHRISTIAN BLENDL** ↷ **Lieblings-Genres:** Shoot'em-Ups, Rennspiele, Ego-Shooter
↷ **Spielt zur Zeit:** GTA Vice City, Rally Fusion, James Bond: Nightfire
- 2 FRANK EMMERLING** ↷ **Lieblings-Genres:** Action-/Horror-Adventure, Ego-Shooter, RPG
↷ **Spielt zur Zeit:** Primal, Metal Gear Solid 2: Substance, GTA Vice City
- 3 MICHAEL GALUSCHKA** ↷ **Lieblings-Genres:** Rennspiele, Sportspiele, Rundenstrategie
↷ **Spielt zur Zeit:** WRC 2 Extreme, RTL Skispringen 2003, Sly Raccoon
- 4 CARSTEN GRAUEL** ↷ **Lieblings-Genres:** Rennspiele, Ego-Shooter, Beat'em-Ups
↷ **Spielt zur Zeit:** GTA Vice City, PES 2, Battle Engine Aquila, THPS 4
- 5 MARKUS HÄBERLEIN** ↷ **Lieblings-Genres:** Action-Adventures, Rennspiele, Ego-Shooter
↷ **Spielt zur Zeit:** WRC 2 Extreme, The Getaway, Kingdom Hearts
- 6 SWEN HARDER** ↷ **Lieblings-Genres:** Rennspiele, American Sports, Beat'em-Ups
↷ **Spielt zur Zeit:** Ape Escape 2, Space Channel 5 Pt. 2 (Beta), PES 2, NBA Live 2003
- 7 THOMAS SZEDLAK** ↷ **Lieblings-Genres:** Sport, Horror-Adventures, Ego-Shooter
↷ **Spielt zur Zeit:** Die Sims, GTA Vice City, PES 2, Need for Speed: Hot Pursuit 2

Das OPM2-Wertungssystem

- 1 STEUERUNG** ↷ Ist die Heldenkontrolle eine zähe Qual, oder gehen die Kommandos mit jedem Controller stets flott und intuitiv von der Hand?
- 1 UMFANG** ↷ Seht ihr bereits nach zwei Stunden den Abspann oder bietet das Spiel Multiplayer-Spaß, viele Levels und Spielmodi in Massen?
- 1 GRAFIK** ↷ Ist die Grafik fehlerhaft oder begeistert sie mit traumhaften Umgebungen, hoher Auflösung und fotorealistischen Charakteren?
- 1 SOUND** ↷ Nerven euch eintönige Musik und spärliche Effekte, oder genießt ihr filmreife Soundtracks mit viel Abwechslung und Atmosphäre?
- 1 SPIELSPASS** ↷ Die wichtigste Wertung! Werft ihr nach 30 Minuten gelangweilt den Controller weg, oder macht das Spiel endlos Spaß?

PS2 Testergebnis		PlayStation 2 ★ STAR	
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2		Rennspiel	Alter: -
HERSTELLER: Electronic Arts	ENTWICKLER: Black Box		ca. 60 Euro
1-2 Spieler, DualShock, Force-Feedback (auch "GT Driving Force"), Texte dt., Sprache dt., Dolby ProLogic II		STEUERUNG: 10/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔴 15 verzweigte Kurse 🔴 Edle Präsentation 🔴 60 spannende Herausforderungen	NEGATIV 🔴 Träge Außenkamera 🔴 Seltene Grafik-Rudder 🔴 Kein Tuning, keine Fahrzeugextras	UMFANG: 8/10	90
		GRAFIK: 9/10	
		SOUND: 10/10	
Meisterhafter, effektreicher Highspeed-Racer mit Traumwagen.			PROZENT

Inhalt

Alpine Racer 3	87
Ape Escape 2	76
Autobahn Raser 4	83
Baldur's Gate: Dark Alliance (Platinum)	89
Battle Engine Aquila	83
BMX XXX	84
Defender	86
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	75
Die Sims	64
Gundam Federation vs. Zeon	82
Hot Wheels	
Velocity X Maximum Justice	83
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	68
Knight Rider: The Game	84
Pacman World	86
R/C Sports Copter Challenge	88
Reign of Fire	77
RTL Skispringen 2003	74
Silent Scope 3	88
Sly Raccoon	72
SOS: The Final Escape	82
Star Wars: Bounty Hunter	80
The Getaway	60
The Scorpion King	87
Tiger Woods PGA Tour 2003	78
Wreckless: The Yakuza	78
X-Men Next Dimension	88

Die Skala

0 - 19%	Finger weg!
20 - 39%	Gurke
40 - 49%	Mäßig spaßig
50 - 59%	Durchschnittlich
60 - 69%	Ganz O.K.
70 - 79%	Klassenspiel!
80 - 89%	Topspiel!
90 - 100%	Pflichtkauf!

Das Prädikat

PlayStation 2
★ STAR
Unser OPM2-Star ist die Belohnung für herausragende Spiele. Diesen vergeben wir nicht leichtfertig – nur Titel mit einer Spielspaß-Wertung ab 85% werden mit dem OPM2-Star prämiert!



The Getaway

Der Test zu Sonys Mega-Projekt: In der Unterwelt Londons rächt ihr euch an üblen Kriminellen!



➔ In einem Tabledance-Laden sucht ihr nach der Geliebten des Oberbösewichts Charlie Jolson.

Ambitionierte Videospiele kosten meist viel Geld und die Entwickler haben mit einigen Problemen zu kämpfen. Davon kann auch Sony's Team Soho ein Liedchen singen. In den vergangenen fünf Jahren flossen alle kreativen Energien in das Gangster-Epos "The Getaway". Statt für dieses Projekt eine fiktive Stadt zu entwerfen, übertrugen die Engländer kurzerhand ihre Heimatstadt London auf die PS2 – ein bis dato einmaliger Vorgang. Auch bei der kinoreifen Präsentation des Spiels setzt Team Soho Maßstäbe. Authentizität, Story und Drumherum sind aber nur schmuckes Beiwerk. Letztlich muss ein Spiel Spaß machen, und Spielspaß kann man (zum Glück) nicht

erkaufen. Aber der Reihe nach...

Mark Hammond war in London einst gefürchtet wie kein anderer Gangster. Doch irgendwann endet jede Glückssträhne – bei Hammond an jenem Tag, als er der Polizei bei einem scheinbar sicheren Coup in die Falle ging. Die Jahre im Knast waren die Hölle: Weder die Schwangerschaft seiner Frau noch die Geburt seines Sohnes konnte er miterleben. Deshalb beschloss er, nach der Haftstrafe sein Leben zu ändern und fortan Geld auf legalem Weg zu verdienen. Mit einem Nachclub verdiente er schnell gutes Geld. Alles schien perfekt, aber das Leben ist nunmal nicht perfekt...

Hammonds Frau Suzie will gerade den Jungen zur Schule bringen, als sie von einem Schläger-Trupp des berühmten Gangsters Charlie Jolson angesprochen wird. Suzie hat jedoch in all den Jahren ein Gespür für krumme Dinger entwickelt und sie beginnt sich zu wehren. Es kommt zum Handgemenge, ein Schuss fällt, Suzie liegt am Boden und euer geliebter Junge wird entführt.

Verzweifelter Ex-Gangster

Der laute Knall reißt Mark aus dem Schlaf und er stürzt auf die menschenleere Straße. Gerade rechtzeitig, um seiner ver-



➔ Seid ihr schwer verletzt, solltet ihr den Gangstern nicht in die Schussbahn laufen.

blutenden Frau deren letzten Wunsch von den Lippen abzulesen: "Rette unseren Jungen". Schockiert schnappt Mark sich die Tatwaffe, sprintet zu seinem Wagen und verfolgt die Entführer quer durch die viel befahrenen Straßen Londons. Achtung: Linksverkehr! Verliert ihr durch einen Unfall den Sichtkontakt zum Fluchtfahrzeug, ist das nicht weiter schlimm. Die orangefarbenen Blinker eures Wagens zeigen euch nämlich immer die Fahrtrichtung an.

Während der ersten Verfolgung zeigt sich eine der größten Schwächen von "The Getaway": Das Navigationssystem funktioniert nur bedingt und zeigt euch lediglich die ungefähre Zielrichtung an. Auf eine zuschaltbare Straßenkarte oder auf Verkehrsschilder

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
GTA: Vice City	Rockstar	01/2003	92%
Grandioses und unübertroffenes Gangster-Epos. Diesen Action-Titel sollte man sich nicht entgehen lassen.			
GTA 3	Rockstar	12/2002	91%
Nur der Nachfolger "Vice City" kann Rockstars Geniestreich toppen. Innovativ wie selten ein Spiel zuvor.			
Runabout 3	Bam!	01/2003	41%
Technisch zwar etwas fragwürdig, aber dennoch mit netter Großstadtkulisse – nur halt ohne Aussteigen.			



❗ Ist euer Wagen schwer beschädigt, solltet ihr schnell aussteigen, bevor er Feuer fängt.

haben die Programmierer mit der Begründung verzichtet, ihr Action-Titel solle möglichst realistisch wirken – "wie ein Gangsterfilm". Wir meinen, eine Karte wäre nicht nur sinnvoll, sondern auch realistisch gewesen – sicherlich liegt in jedem zweiten Londoner Handschuhfach eine.

Das ungenaue Navigationssystem wirkt sich fatal aus. In kaum einer anderen Stadt wie London scheint es mehr Einbahnstraßen zu geben. Und in diese lenkt euch das Spiel zielsicher hinein – entgegen der Fahrtrichtung, versteht sich.

Hartnäckige Verfolger

Und es geht weiter: Kommt euch dummerweise ein Polizeiwagen in der Einbahnstraße entgegen, steht ihr sofort auf der Fahndungsliste und müsst den lästigen Verfolger mühsam abschütteln. Dabei kommt es immer wieder zu Kollisionen mit anderen Fahrzeugen, die wunderschön realistische Schäden an eurem Wagen hinterlassen. Leider gehen dabei oft die Blinker kaputt, so dass ihr trotz geringen Schadens das Fahrzeug wechseln müsst – mit einer Stadtkarte im Handschuhfach wäre das nicht passiert!

Schaltet sich dann endlich eure Warnblinkanlage ein, seid ihr am Ziel. Jetzt be-



❗ Die Entführer verschleppen euren Jungen auf einen Tanker – dafür werden sie bezahlen!

ginnt der Ernst eures Ganoven-Lebens. Sobald ihr aus dem Wagen gestiegen seid, steht ihr vor einer geräumigen Lagerhalle und schwer bewaffneten Gangstern gegenüber. Wiederum lässt der angestrebte Realismus erfahrene Videospieler verdutzt auf den Bildschirm starren. Es gibt nämlich keine Lebensanzeige, lediglich an der Anzahl der Blutflecken auf eurem Anzug könnt ihr abzählen, wie gut es euch geht. Wie viele Kugeln habt ihr noch? "Fehl-Anzeige" im wahrsten Sinn des Wortes. Prinzip Hoffnung ist angesagt – hoffentlich reicht eure Munition noch aus für die nächsten Gegner!

Auch ein Fadenkreuz zum Anvisieren fehlt. Entweder ihr peilt die Unholde manuell an oder ihr vertraut der automatischen Zielerfassung. Diese hat jedoch ein Problem, das noch von "Tomb Raider 1" auf der PSone bekannt ist. Ist ein Gegner schon tot, springt die Zielerfassung nicht auf den nächsten lebendigen Unhold, sondern verharrt auf dem leblosen Opfer, bis ihr erneut den Knopf drückt.

Es ist nicht empfehlenswert, den offenen Schusswechsel zu suchen. Seid ihr erst einmal schwer getroffen, humpelt ihr wie volltrunken durch den Level und seid somit leichte Beute. Also sollte man sich vorsichtig an die Widersacher heranpirschen. Per Knopfdruck presst ihr euch mit dem Rücken an Wände, Kisten oder sogar an Automobile und überblickt somit unentdeckt den Bereich hinter euch. Zweifelsohne stand "Metal Gear Solid" für diese Steuerungsvariante Pate. Mit dem Analog-Stick hechtet ihr dann um die Ecke und feuert auf die verdutzten Gegner. Allerdings hat auch diese Vorgehensweise ihre Tücken. Steht ihr mit dem Rücken an der Wand, könnt ihr von vorne nahende Gegner nicht erkennen und



❗ Diesen schwer entstellten Asiaten liefert ihr vor dem Restaurant seiner Triaden-Gang ab.

seid somit ein leichtes Ziel. Alternativ dazu könnt ihr nahende Ganoven packen und somit als menschliches Schild missbrauchen. Nicht fein, aber zweckmäßig.

Fatale Kamerasteuerung

Leider erweist sich die Kameraeinstellung oft als Hemmschuh. Lauft ihr in engen Gängen um eine Ecke, folgt die Kamera nur schwerfällig. Wartende Gegner schießen auf euch, bevor ihr sie überhaupt zu Gesicht bekommt. Gleiches gilt, wenn ihr die Laufrichtung um 180° ändert. Erst wenn ihr stehen bleibt, wird euer Sichtfeld neu ausgerichtet – manuell nachjustieren kann man die Kamera nicht.

Durch den knackigen Schwierigkeitsgrad und unfair platzierte Gegner wirft euch "The Getaway" immer wieder dicke Knüppel zwischen die Ganovenbeine. Ihr seid meist damit beschäftigt, Aufträge zu erledigen, die euch Charlie Jolson per Mobiltelefon erteilt.



☛ Auf der Flucht vor den Asiaten nehmen euch zwei aggressive Fahrzeuge in die Zange.



☛ Dieser triste Hinterhof in London ist der Schauplatz eines blutigen Bandenkrieges.

Nur so habt ihr eine Chance, euren Kleinen lebendig wiederzubekommen, hat der Verbrecher angekündigt. So rammt ihr Gefangenentransporter, liefert die Leiche eines zu Tode gefolterten Asiaten an einem Restaurant ab oder erschießt einen besonders ehrgeizigen Polizisten. Leider mangelt es den Missionen an Komplexität. Meistens fahrt ihr mit dem Wagen von Punkt A nach Punkt B, was jedoch durch Verfolger wie eine aufgebrauchte Asiaten-Gang und aufgeschreckte Gesetzeshüter mitunter sehr spannend sein kann.

Peinliches Level-Design

Leider haben es die Programmierer bei den Action-Szenen ebenfalls übertrieben mit ihrem Hang zum Realismus. Beispiel gefällig? Das Museum in der zweiten Mission ist einer wirklichen Kunstgalerie nachempfunden. Dort müsst ihr eine Statue aus dem Keller stehen – klingt schon mal spannend. Dummerweise ist der Eingang zum Keller am Original-Bauwerk nur wenige Schritte vom Haupteingang entfernt. Im Spiel haben die Programmierer den kurzen Weg zwischen Haupt- und Kellereingang mit einer einen Meter hohen Abgrenzung

☛ Nach den ersten zwölf Missionen spielt ihr mit dem Polizisten DC Carter die Parallelstory.

"gesperrt". Natürlich könnte sogar ein fußkranker Bettler darüber steigen, oder zumindest das läppische Plastikgestell beiseite schieben. Nur euer Held Mark Hammond kann das nicht. Deshalb kann er nicht den direkten Weg in den Keller nehmen, sondern muss sich durch das mit Gegnern gespickte Erdgeschoss ballern, im ersten Stock noch mal gut zwanzig Asiaten umlegen, um dann über die abgegrenzte Treppe in den Keller zu gelangen. Und weshalb das ganze Blutvergießen? Nur weil wir die Abspernung nicht überwinden konnten!

Optisch hat "The Getaway" einiges zu bieten. Ihr rast durch ein virtuelles London, wie es wirklichkeitsnäher kaum zu machen wäre. Zwar sind die Texturen relativ niedrig aufgelöst, angesichts der abwechslungsreichen Häuserfronten lässt sich das aber verschmerzen. Bei dichtem Verkehr und unzähligen Fußgängern glaubt man sich wirklich in London, nur starke Ruckler stören diese Illusion hin und wieder. Für die cineastisch inszenierten Zwischensequenzen hat man ebenfalls keine Mühen gescheut. Dank Motion-Capturing-Technik und deutscher Synchronisation entsteht richtiges Kino-Feeling. **☛ MARKUS HÄBERLEIN**

PS2 Meinung

MARKUS HÄBERLEIN



8 Millionen Euro Entwicklungskosten für ein perfektes virtuelles London – und anscheinend hat man davon viel zu wenig in die Steuerung investiert.

Versteht mich nicht falsch: Das Auto, mit dem ihr durch London brettet, fährt sich nahezu perfekt. Aber zu Fuß lenkt sich eure Hauptfigur träge, die Kameraperspektive ist unübersichtlich und das Zielsystem ist sehr ungenau. Die Präsentation mit ihren coolen Zwischensequenzen und der spannenden Handlung ist dennoch ein Fest für die Sinne.

CHRISTIAN BLENDL



Ich habe sehnhelst auf "The Getaway" gewartet. Doch bei diesem hohen Schwierigkeitsgrad kommt öfters Frust auf. Dabei finde ich gerade den

Grafikstil und die perfekte Gangster-Atmosphäre gelungen. Aber was hilft das alles, wenn ich aufgrund der hakeligen Steuerung und zahlreicher unfairer Passagen zu häufig ins Gras beiße? Was bleibt, ist ein gelungen präsentierter Krimi zum Mitspielen, nicht frei von Macken.

TOBIAS SCHWEIKL



Ein Action-Titel komplett ohne Anzeigen? Eigentlich bin ich experimentierfreudig, aber was Team Soho da abgeliefert hat, ist nicht ganz perfekt. Nie weiß

ich, ob mein Held gerade am Abkratzen ist, oder wie viel Schuss ich noch in der Pistole habe. Gefallen haben mir die Grafik und die geniale Inszenierung. Außerdem habe ich nur selten bessere deutsche Stimmen in einem Videospiel gehört. Vielleicht passt ja bei Teil 2 und 3, die in Arbeit sind, auch die Steuerung. Ich drücke die Daumen!

PS2 Testergebnis

THE GETAWAY		Action	Alter: ab 16	
HERSTELLER: Sony	ENTWICKLER: Sony Team Soho		ca. 60 Euro	
1 Spieler, Memory Card, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, mehrsprachig, 16:9, 50/60Hz		STEUERUNG:	7/10	SPIELSPASS <

THE TOURNAMENT

THE PARTY



THE TEKKEN 4 INTERNATIONAL FINALS

JANUARY 25TH FIGHTCLUB

JETZT ANMELDEN UNTER WWW.TEKKEN-4.COM

PlayStation 2
THE THIRD PLACE

FEATURING TURNTABLEROCKER WESTBAM LEXY UND HAITO

Supported by:



PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

namco

PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. TEKKEN™ 4 & © 1994, 1995, 1996, 1999, 2001 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.

Die Sims

Virtuelle Wesen gabs schon viele, aber die Sims sind fast so lebendig wie du und ich. Der PC-Megaerfolg jetzt für PS2!



📍 Gruppens Diskussion im Bad: Die Sims reden für ihr Leben gern. Deren Fantasiesprache ist allerding unverständlich; nur kleine Symbole zeigen euch, über was gerade getrascht wird.



📍 Tränen auf dem Friedhof: Der Alltag der Sims ist nicht immer von Spaß bestimmt.

Die Sims – ein Welterfolg



Mit sage und schreibe 17,5 Mio. weltweit verkauften Exemplaren ist "Die Sims" die erfolgreichste Spiele-Serie überhaupt. Will Wrights Genie-Streich traf vor drei Jahren genau den Nerv der unter Innovationslosigkeit leidenden PC-Zocker und gefiel Profi- und Gelegenheitsspielern gleichermaßen. Eine Reihe von Add-Ons erweiterte die Welt der Sims um Flirtschauplätze ("Hot Date"), sommerliche Ausflugsziele ("Urlaub total") oder knuffige Haustiere ("Tierisch gut drauf").

"Wir haben bereits vor zwei Jahren mit der Entwicklung der PS2-Version begonnen" so Sinjin Bain, Vice President von "Sims"-Entwickler Maxis auf die Frage, warum es mit der Konsolen-Premiere so lange gedauert hat. "Eine kompetente Portierung braucht ihre Zeit, zumal wir neue Features wie das levelbasierte Prinzip und die Bonus-Modi implementiert haben." Weitere Folgen von "Die Sims" sind übrigens schon in Arbeit – wir besuchen die kleinen Persönchen einfach regelmäßig und berichten über Neuigkeiten.

Hallo liebe OPM2-Leser, mein Name ist Simon. Simon Sim. So richtig lebendig bin ich ja nicht, eigentlich bestehe ich aus vielen Bytes und ein paar Bits. Ein Gerät namens PlayStation2 sorgt dafür, dass es mich gibt. Sie macht mich sozusagen lebendig. Ich hab' zwei Arme, zwei Beine, einen menschenähnlichen Körper, und ich habe Gefühle. Das aber hat derjenige, der von mir erzählt, der unsensible Spiele-Redakteur Thomas S., anfangs überhaupt nicht bemerkt. Aber der Reihe nach...

Sportlich und extrovertiert

Zuerst hat Thomas durch die Wahl meines Sternzeichens (Zwilling) dafür gesorgt, dass ich eher unordentlich bin und auch ein bisschen fies sein kann. O.K., ich hab auch meine positiven Seiten, kann z.B. gut mit Menschen umgehen und bin eine richtige Sportskanone. Zum Glück hat mir Thomas den passenden, schlanken Körper verpasst und nicht die pummelige Variante gewählt. Dafür sehe ich halsaufwärts mit Schnauzer und Kassenbrille eher bescheiden aus. Und dann erst diese schrecklich unmodernen Klamotten, na danke auch!

Zu Beginn meines virtuellen Lebens wohne ich noch zu Hause bei meiner Mama.

Sie hat mich zwar sehr gern, doch habe ich den Eindruck, sie will mich schleunigst aus dem Haus haben. Wie ich darauf komme? Nun, während meine geschätzte Mutter ihrer Lieblingsbeschäftigung, der Wässerung ihrer Blumen, nachgeht, muss ich die Drecksarbeit erledigen, ständig irgendwelche Pfützen aufwischen, Müll wegstreten und kochen. Dabei kann ich gar nicht kochen! Damit hatte auch mein Erschaffer anfangs ernsthafte Probleme. Zwar hat meine Mutter ein Buch namens "Kochen lernen" im Regal stehen, aber das wollte ich nicht lesen. "Ich bin zu frustriert zum Lernen" hab ich ihm immer wieder gesagt. An meinem Wohlfühl-Balken kann er schließlich ablesen, dass ich zwar Hunger und

PS2 Genrekongurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Theme Park World <i>Ähnliche Aufbausimulation: Ihr erbaut einen Vergnügungspark und haltet Besucher bei Laune.</i>	EA	02/2001	84%
Age of Empires 2 <i>Faszinierende Echtzeit-Strategie vom PC, auf PS2 mit Mängeln in Bedienung und Technik.</i>	Konami	11/2001	80%
Metropolismania <i>Hier erbaut ihr eine Stadt und redet mit den Bewohnern. Simpel und extrem hässlich.</i>	Ubi Soft	12/2002	28%



☛ Während sich das Dienstmädchen um den Haushalt kümmert, entspannt ihr beim Malen.



☛ PS2-exklusiv: Beim Zweispieler-Modus agieren zwei Sims-Fans gleichzeitig. Hier müsst ihr in einem Museum mit den Gästen quatschen und ihnen Geld aus den Rippen leiern.

Harndrang verspüre, aber ganz bestimmt keinen Spaß habe. Na gut, dass ich den Harndrang am sinnvollsten auf der Toilette loswerde, hat Thomas recht früh gecheckt. Aber was tun gegen den Kohldampf? Meine Mutter will, wie schon erwähnt, nicht kochen, und wenn ich es selbst probiere, beginnt nach kurzer Zeit der Gasherd zu brennen und ein Feuerwehrmännchen muss zu Hilfe eilen. Da entdeckt Herr S. unser Telefon – endlich. Und die Nummer vom Pizza-Service. Und Bingo: Eine halbe Stunde später steht die Pizza auf dem Tisch – lecker! So, ich bin satt, muss kein bisschen Pipi, bin nach einem heißen Bad schön sauber und ein stundenlanges Nickerchen verschafft mir genügend Energie. Aber Spaß habe ich immer noch keinen.

Jetzt kommt Thomas auf die grandiose Idee, meine Mutter als Spaßkanone zu engagieren. Meine Mutter! Die Gute kümmert sich fortan rund um die Uhr um mich, kraut mir den Rücken, reißt Witze, umarmt mich usw. Ergebnis: Der Balken "Soziales Leben" ist bis zum Anschlag grün, aber Spaß verschafft mir die Gluckenbehandlung nicht.

Der Verzweiflung nahe, setzt mich mein Erschaffer aufs Sofa und gibt mir ein Buch zu lesen. Nix lehrreiches, einfach mal so einen Roman zur Unerhaltung. Und siehe da, das gefällt mir. Ist doch logisch, jeder hat Spaß bei einem guten Buch. Hätte Thomas auch gleich drauf kommen können – Dummerle.

So, endlich kann ich lernen, wie man Essen kocht. Von da an wird das Verhältnis zu Thomas besser, meine Mutter freut sich, dass regelmäßig etwas Warmes auf dem Tisch steht und dass sie endlich wieder ihre Lieblings-Show sehen kann. Gut so, denn meine vorletzte Level-Aufgabe lautet "Leihe dir \$ 800 von deiner Mutter". Das nehme ich

dann also in Angriff – so aufgeräumt und sauber wie in den folgenden Tagen war's in unserem Häuschen noch nie. Also frage ich Mami in einem günstigen Moment nach etwas Startkapital für meinen Auszug, und siehe da: Bereitwillig gibt sie mir mit den besten Wünschen das Geld.

Geschafft....fast. Jetzt brauche ich nur noch einen Job. Ich nehme die Bildzeitung zur Hand und Thomas entscheidet sich für eine Stelle beim... was!? Beim Militär? Oh nein, was hat der Typ nur gegen mich...!?"

Vatergefühle

Das waren meine ersten Erfahrungen mit meinem neuen virtuellen Mitbewohner. Der Anfang war mühevoll, doch mittlerweile kann ich den Kleinen ganz gut leiden. Schließlich verdient er beim Militär \$250 am Tag, kann schnell die Karriereleiter aufsteigen und ist schon mittags wieder zu Hause. Also keine Gemeinheit, sondern guter Wille steckt hinter meiner Berufswahl für ihn. Nun wohnt Simon Sim in einer etwas heruntergekommenen Bude eines Bekannten. Nachdem er die Überreste dutzender Partys aufgeräumt und defekte Geräte repariert hat, sieht es auch schon netter aus. Ein paar neue Einrichtungsgegenstände hab ich Simons neuem Zuhause auch gegönnt – ihr solltet seinen Plasma-Fernseher für 5000 Oschis mal sehen.

Das Angebot an Sesseln, Betten, elektrischen Geräten und netten Deko-Utensilien ist riesig. Einige sind sofort verfügbar, die feinen Sachen müsst ihr aber erst freispielen. Im Gegensatz zur PC-Version basiert das PS2-Spiel auf dem eben beschriebenen Modus namens "Ein Leben von A bis Z". Erst müsst ihr ein paar Aufgaben erfüllen, um bei eurer Mutti ausziehen zu können, dann soll-

tet ihr das Haus eures entfernten Bekannten aufmotzen. Mit der Zeit seht ihr immer größere Häuser und richtet sie mit schöneren, aber auch teureren, Gegenständen ein. Gleichzeitig klettert ihr die Karriere-Leiter nach oben, um mehr Geld zu verdienen.

Bei allem was ihr tut, müsst ihr die Balken für Harndrang, Spaß, Hygiene, Energie usw. im Auge behalten. Vor allem das soziale Leben wird später wichtig. Wenn ihr eurem Alter Ego keine geeignete Partnerin sucht, wird der immer trauriger, was er mit Heul-Attacken kund tut. Verständlich sprechen können die Sims übrigens nicht, ihr hört nur eine Fantasiessprache, die Babygebrabbel nicht unähnlich ist. ➔

Nackte Sims?

Die USK-Einstufung ("Geeignet ohne Altersbeschränkung") macht deutlich, dass Spanner bei "Die Sims" nicht auf ihre Kosten kommen. Ihr schaut euren Persönchen zwar bei intimen Aktivitäten wie Knutschen, Pinkeln oder Baden zu, nackte Haut bekommt ihr aber nicht zu sehen. Zieht sich ein Sim um, erscheint ein sichtschützender Vorhang. Ein nackter Körper wird durch ein großräumiges Pixelrechteck verdeckt. Aber ein bisschen darf sich ja auch in der Fantasie abspielen...



☛ Spannen verboten: Intime Stellen macht ein Pixelrechteck unkenntlich.



Wie gewonnen, so zerronnen: Während euer Sims-Pärchen im Bett schlummert, bedient sich ein Dieb an eurer Einrichtung. Vielleicht solltet ihr über den Kauf einer Alarmanlage nachdenken...

Durchs Leben steuern

Die Bedienung ist zum Glück simpel: Per Cursor markiert ihr Gegenstände oder Personen, im darauf folgenden Textmenü wählt ihr eine Aktion aus. Beispielsweise lässt sich die Stereoanlage ein- oder ausschalten, ihr wechselt den Sender oder beginnt, zur Musik zu tanzen (was je nach Charakterwerten so richtig Spaß bringen kann). Mit Mädels könnt ihr reden, flirten, ihnen Komplimente oder Geschenke machen usw. Ihr dürft mehrere Aufgaben in Reihe schalten, also "Mach das Mittagessen", "Lies ein Buch", "Setz dich aufs Töpfchen" usw. So müsst ihr nicht ständig wachsam sein, sondern könnt euren kleinen Freund auch einfach mal so vor sich hinwerkeln lassen. Ob dieser übrigens auch ohne konkrete Anweisung etwas tut ("Freier Wille"), könnt ihr in den Optionen einstellen.

Da die Uhr immer mitläuft, und ihr irgendwann müde werdet und ins Bett müsst, ähnelt der Tagesablauf dem eines "richtigen" Menschen, was gleichzeitig den besonderen Reiz des Spiels ausmacht. Euer sichtbares Leben spielt sich allerdings nur in Haus und Garten ab. Während ihr auf der Arbeit seid, wird der Zeitraffer aktiviert und ihr schaut z.B. dem Dienstmädchen, das ihr später für etwas Geld engagieren könnt, beim Putzen und Aufräumen zu. Den Zeitraffer könnt ihr auch auf eigenen Wunsch einschalten; eurem Wesen zum 100. Mal beim Baden zuzuschauen kann langweilen.

Neben dem "Leben von A bis Z" gibt es weitere Spielmodi. Bei "Nachbarschaft" übernehmt ihr die Rolle einer von sechs Familien, die sich in Personen-Anzahl, Hausgröße und finanziellen Möglichkeiten voneinander unterscheiden (oder ihr bastelt euch eine individuelle Family). In dieser Spielvariante steht das Miteinander im Vor-

dergrund, dauernd stehen irgendwelche Besucher vor der Tür. Natürlich dürft ihr euren Nachbarn auch mal einen Besuch abstatten um nachzusehen, welche tollen Möbel die sich schon wieder geleistet haben. Von den Charakterwerten und eurem Verhalten hängt es ab, wer euch mag und wer euch überhaupt nicht riechen kann. Ein Spielziel gibt es in diesem Modus nicht, es geht einfach darum, das für eure Sims perfekte Zuhause zu erstellen.

Exklusiv in der PS2-Version dürft ihr sogar zu zweit gleichzeitig spielen. Diese Varianten müsst ihr erst freispielen. In einem Museum geht es dann z.B. darum, mit so vielen Leuten wie möglich zu reden und diese um den Finger zu wickeln, um ihnen schließlich mehr Geld aus der Tasche zu ziehen als euer Kontrahent. EAs Lebenssimulation wurde in stufenlos dreh- und zoombarer 3D-Optik gestaltet. Das sieht auf den ersten Blick wenig spektakulär aus, offenbart bei genauerem Hinsehen aber viele liebenswürdige Details. Schon alleine eurer Spielfigur beim Baden zuzuschauen, wenn sie erst vorsichtig mit dem großen Zeh die Wassertemperatur überprüft, ist eine Wonne.

THOMAS SZEDLAK



Im Sims-Baukasten bastelt ihr euch ein virtuelles Wesen und kleidet es an.

PS2 Meinung

THOMAS SZEDLAK



Sie mag mich, sie mag mich nicht, sie mag mich... Bei "Die Sims" gibt's keine Superhelden, hier steht das Leben im Mittelpunkt. Viele liebevolle Details sorgen dafür, dass das mindestens so spannend ist wie in der Wirklichkeit. Die Steuerung ist zwar nicht optimal (der Cursor markiert nicht immer das, was ich markieren will) und die empfindlichen Sims nerven ab und an. Wer aber erst mal einem virtuellen Pörsönchen das Leben geschenkt hat, der lässt es so schnell nicht wieder sterben.

CARSTEN GRAUEL



Hm, schon gewagt, mit einer betulichen Lebenssimulation den actiongestählten PS2-Fan begeistern zu wollen. Ein paar Mini-Games hätten nicht geschadet, schließlich sitzen auch virtuelle Menschen mal am Computer oder vor der Spielkonsole. Nach einer Stunde Eingewöhnungsphase wusste ich allerdings, weshalb sich PC-Spieler längst in "Die Sims" verliebt haben. Die simulierte Welt hat einen unverwechselbaren Charme.

CHRISTIAN BLENDL



Für einen Familienvater wie mich hält das Leben genügend echte Herausforderungen bereit, so dass mir die Problemchen der Sims oft profan vorkommen. Ich würde mir mehr Eigeninitiative der Computer-Wesen wünschen, die Tag für Tag die gleichen Dinge tun und nur ab und zu Abwechslung haben. Dass das trotzdem Spaß macht, liegt an der bequemen Bedienung inklusive Zeitraffer. Außerdem hat Maxis die Welt so liebevoll ausgearbeitet, dass man sich darin einfach wohlfühlen muss.

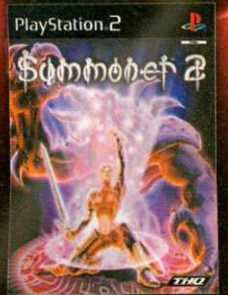
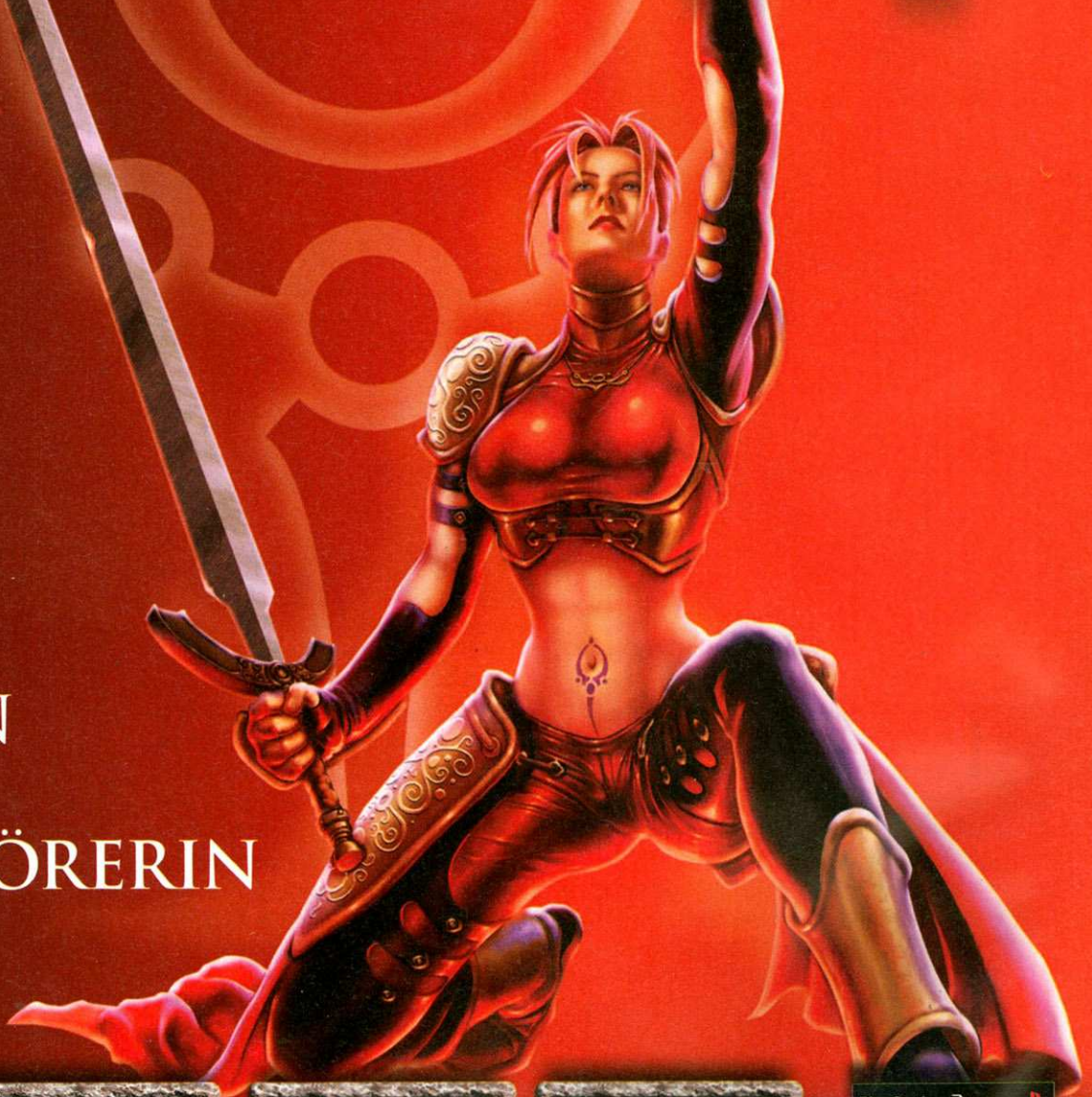
PS2 Testergebnis

DIE SIMS		Strategie	Alter: frei
HERSTELLER: Electronic Arts		ENTWICKLER: Maxis	
ca. 60 Euro			
1-2 Spieler, Memory Card (mind. 1,5 MB!), Analog, DualShock2, Sprachausgabe "sim"-sisch, Text deutsch		STEUERUNG:	7/10
		UMFANG:	8/10
		GRAFIK:	7/10
		SOUND:	6/10
POSITIV			
Tolle Spielidee			
Hunderte Gegenstände			
Viele Möglichkeiten, euch zu verwirklichen			
NEGATIV			
Etwas ungenauer Cursor			
Viele Routineaufgaben			
Spielt zum Großteil nur im eigenen Haus			
Detailverliebte Lebenssimulation - das etwas andere PS2-Spiel.		PROZENT	

83

Summoner 2™

KÖNIGIN
GÖTTIN
BESCHWÖRERIN



VOLUTIONS MAMMUT-PROJEKT TRUMPFT MIT LIEBEVOLL AUSGEARBEITETEN SCHAUPLÄTZEN UND TOLLEN CHARAKTEREN AUF. EIN MUSS FÜR FANTASY-FANS MIT RPG- UND ACTION-AMBITIONEN.

Players 12/2002

www.thq.de



87% PLAYERS 12/2002



85% PLAY THE PLAYSTATION 11/2002



87% MAN!AC 12/2002

Summoner 2™



Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Magische Zeiten auf der PlayStation2: Harry, Ron und Hermine machen erneut die altherwürdigen Hallen von Hogwarts unsicher.



👉 Bringt den Steineber zum Feuer spucken, um einen Durchgang zu öffnen.

Im vergangenen Jahr ist Harry Potters erstes Kino-Abenteuer noch für die PSone erschienen. Inzwischen läuft der zweite Film bei uns erfolgreich in den Kinos und Harry darf nun auch auf der PlayStation2 zum Zauberstab greifen.

EAs "Harry Potter und die Kammer des Schreckens" hält sich weitgehend an die filmische Vorlage. Ihr schlüpfst also in die Rolle des nunmehr zwölfjährigen Harry Potter und müsst euch in Hogwarts – der Schule für alle Junghexen und Nachwuchszauberer – mit einem geheimnisvollen Monster herumschlagen, das sich ungesehen durch das alte Schulgebäude bewegt und Schüler versteinert. Dieses Ungeheuer ist aus der so genannten "Kammer des Schreckens" ent-

kommen, die sich irgendwo in dem riesigen Gebäude befindet. Leider weiß niemand genau, wo sie liegt. Harry Potters (und somit eure) Aufgabe ist es nun, sowohl das Monster zu stoppen als auch denjenigen dingfest zu machen, der die Kreatur auf die Schüler losgelassen hat. Und dazu muss Harry erst einmal die besagte "Kammer des Schreckens" finden. Dummerweise gerät der begabte Nachwuchsmagier selbst in Verdacht, der Schuldige zu sein...

In Hogwarts nichts Neues

Spielerisch ähnelt "Harry Potter und die Kammer des Schreckens" in vielen Aspekten dem PSone-Vorgänger "Der Stein der Weisen". In der altgedienten Von-hinten-Ansicht bewegt ihr den klugen Knaben nicht nur durch das verwinkelte Schulgebäude, sondern auch durch die geräumigen Außenanlagen von Hogwarts – sogar ein Ausflug in die legendäre Winkelgasse (die Einkaufsstraße für Hexen und Zauberer) steht auf dem Plan. Während ihr Harry mit dem linken Analog-Stick durch die bunte Kulisse lenkt, dient der rechte Stick dazu, die Umgebung genauer zu erkunden. Die wichtigste Taste für Harry ist jedoch die X-Taste. Damit kann er situationsabhängig klettern, Türen öff-



👉 Die Sequenzen leiten immer eine neue Aufgabe ein – in diesem Fall den Unterricht.

nen, Blöcke ziehen oder durch Löcher kriechen. Die verbleibenden drei Tasten könnt ihr nach Belieben mit den unterschiedlichsten Zaubersprüchen belegen.

Anfangs verfügt Harry, noch recht unbedarft, lediglich über einen einfachen Angriffszauber – den so genannten Flipendo-Spruch. Mit ihm könnt ihr nur normale Feinde ausschalten.

Erst im Laufe seines Abenteuers lernt der magisch begabte Junge neue Sprüche hinzu – (meist) im Unterricht. Dort muss er auf Geheiß des Lehrers in einem hermetisch abgeriegelten Bereich der Schule ein Zauberbuch finden, um den darin niedergeschriebenen Spruch zu erlernen. Bevor Harry das Werk an sich nehmen kann,

PS2 Filmkonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Der Herr d. Ringe 2	EA	12/2002	83%
<i>Optisch opulente Adaption des "Herr der Ringe"-Stoffes als kurzweilige Action-Klopperei für die PS2.</i>			
Spider-Man	Activision	07/2002	78%
<i>Mit zusätzlichen Superschurken angereicherte Filmumsetzung, die grafisch einiges zu bieten hat.</i>			
Men in Black 2	Infogrames	06/2002	69%
<i>Kurzweilige Alienballerei, die mehr lose auf dem Film basiert und weder optisch noch spielerisch überzeugt.</i>			



👉 Mit Hilfe des Entschleime-Zaubers bahnt sich Harry den Weg durch die Schule.

kostet ihn das fünf Hauspunkte. Diese Auszeichnungen werden für gute Leistungen eines Schüler vergeben und dem Haus zugeschrieben, dem der Schüler angehört. Im Falle Harrys ist das Gryffindor – eines von den insgesamt vier Hogwarts-Häusern. Am Schuljahresende entscheidet der Gesamtpunktestand, wer den Hauspokal gewinnt.

Auf Erkundungstour

Hauspunkte verdient Harry sich nicht nur durch seine rege Unterrichtsteilnahme. Besonders beim Quidditch (einer Art Fußball auf Flugbesen) kann Harry kräftig punkten – sofern er seiner Mannschaft zum Sieg verhilft. Wer im Übrigen keine Lust hat, nach dem Unterricht zu Bett zu gehen (was Harry immer tun muss, um den Tag zu beenden – und somit die Story voranzutreiben), hat die Möglichkeit, Hogwarts auf eigene Faust erkunden. Hierbei kann er u.a. einige Extrakarten von berühmten Zauberern und Hexen erbeuten, die Harry dann gegen die Exemplare seiner Mitschüler eintauschen kann.

Das Sammeln dieser Karten ist ein beliebtes Hobby der Schüler. Insgesamt 101 Karten existieren. Die meisten findet Harry auf seinen regulären Ausflügen. Die ganz Besonderen aber muss er suchen, oder sie im geheimen Laden der rothaarigen Weasley-Zwillinge kaufen. Dort kann sich Harry auch mit anderen Items wie z.B. Stinkbomben eindecken, die er neben seiner Magie im Kampf einsetzen kann.

Grafisch haben die Entwickler auf viele Details geachtet – man fühlt sich sofort in das filmische Hogwarts versetzt. Vor allem die Texturen sind hochauflösend – keine Selbstverständlichkeit auf der PS2. Doch hat die optische Pracht ihren Preis. Die Außenareale laufen nicht ganz so flüssig, wie man



👉 Sobald Harry den Zauberspruch im Buch liest, geht die Magie auf den Jungen über.

sich das wünscht. Vor allem, wenn man auf dem Besen durch die Luft fliegt und Hogwarts von oben erkundet, wird euch wegen des Geruckels schnell schwindelig. Um dieses Problem in den Innenräumen von Hogwarts zu umgehen, hat man sich eine einfache Lösung einfallen lassen: Ein Raum wird immer erst dann geladen, wenn Harry ihn betreten will – der Ladebalken ist somit Dauergast im Schulgebäude.

Bei der Lokalisierung hat Electronic Arts traditionsgemäß Gründlichkeit walten lassen und "Harry Potter und die Kammer des Schreckens" komplett eingedeutscht – allerdings kommen nicht die Original-Synchronsprecher zu Wort.

➔ FRANK EMMERLING

PS2 Meinung

"Harry Potter und die Kammer des Schreckens" ist ein kurzweiliges und optisch toll in Szene gesetztes Hüpfspiel. Trotz seines relativ geringen Umfangs unterhält es die Fans der Buch- und Filmreihe glänzend. Die Ladezeiten im Innenbereich sind allerdings ärgerlich – genauso wie das Ruckeln im Freien. Schade für Fans: Auf Original-Filmausschnitte müsst ihr verzichten.

PS2 Testergebnis

HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS		Jump'n'Run	Alter: ab 6
HERSTELLER: Electronic Arts		ENTWICKLER: EA Games	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Texte deutsch, mehrsprachig		ca. 60 Euro	
POSITIV		STEUERUNG: 8/10	
👉 Grafisch detailverliebt		UMFANG: 6/10	
👉 Tolle Lokalisierung		GRAFIK: 8/10	
👉 Vermittelt Harry-Potter-Atmosphäre		SOUND: 8/10	
NEGATIV		76	
👉 Geringer Umfang			
👉 Etwas geradlinig		PROZENT	
👉 Die Ladezeiten in den Innenbereichen nerven			
Simpel und kurz, für Harry-Potter-Fans aber genau das Richtige.			

👉 Zauberkraftiges Tennis: Energiekugeln werden hier als Bälle eingesetzt.

muss er bereits zuvor erlernte Sprüche einsetzen und sich auch bei diversen Kletter- und Sprungpassagen beweisen.

Auf den Spuren des Films

Wenn Harry nicht gerade die Schulbank drückt, durchlebt der Junge die Geschichte des Films – mit einigen inhaltlichen Ergänzungen. Ein Beispiel: Während Harry auf der Leinwand das erste Versteinerungsoffer bei einem ganz normalen Gang durch die Schulflore findet, muss er im Spiel zuerst dem Neville helfen, der hinter einem verhexten Teppich gefangen ist.

Solche Sonderaktionen werden dadurch erschwert, dass sie nachts stattfinden. Zu dieser Zeit erwartet man von allen Schülern, dass sie im Bett liegen. Um die Nachtruhe zu garantieren, patrouillieren sowohl innerhalb als auch außerhalb des Schulgebäudes Vertrauensschüler, die mit Hilfe von Magie "Schlafwandlern" Einhalt gebieten können.

Um bei seinen verbotenen Exkursionen nicht entdeckt zu werden, muss Harry seine Schleichkünste einsetzen. Er kann sich mit dem Rücken an die Wand pressen und vorsichtig um die Ecke spitzen, um die Wachen frühzeitig zu entdecken und ihnen dann auszuweichen. Wird Harry dennoch entdeckt,

Wir haben
das dir gegeben

Willst du es zu

n et was

hört !

rück Komm alle in !!!

www.thegetaway.co.uk



Sly Raccoon



In diesem Hüpfspiel stellt ihr als pfiffiger Meisterdieb die Familienehre wieder her, indem ihr einen Haufen Bösewichter beklaut.



⚠ Jetzt bloß nicht runterfallen! Mit seinem Diebeshaken schwingt sich Waschbär Sly über die glühende und brodelnde Lava – dank der intuitiven Steuerung ein Heidenspaß!

Der freche Waschbär Sly Raccoon blickt auf eine stolze Familientradition zurück. Seine Vorfahren waren berühmt-berüchtigte Meisterdiebe, die den Reichen und Schönen ihrer jeweiligen Epoche schlaflose Nächte bereitet haben.

Doch leider wurden die Raccoons einmal selbst Opfer eines Diebstahls – Sly war damals erst acht Jahre alt. Fünf fiese Schlägertypen drangen in ihr Anwesen ein und entwendeten das Familienbuch. Darin waren sämtliche Diebestricks verzeichnet, die der jüngste Raccoon erst noch hätte lernen sollen. Und so macht er sich als Erwachsener auf die Suche nach den Bösewichtern, um zu stehlen, was rechtmäßig ihm gehört. Bewaffnet ist Sly mit einem Diebeshaken.

Damit kann er nicht nur prima Gegner vermöbeln, sondern mit dem Ding schwingt er sich auch lässig über Abgründe hinweg, die zu breit sind für einen Sprung. Er muss dazu nur eine Stelle finden, an der er sich sicher einhaken kann. Außerdem ist Sly als Waschbär ein extrem guter Kletterer. Ihm reicht ein dünnes Rohr, um darauf blitzschnell vorwärts zu kommen.

Lernfähiger Bursche

Diese einfachen Fertigkeiten genügen, um den ersten Level zu meistern und um den ersten Boss zu erledigen. Unterwegs findet ihr immer mehr Hinweise auf alte Diebestechniken eurer Vorfahren. Ihr lernt, auf Geländern zu rutschen, auf Pfosten zu landen, euch unsichtbar zu machen und vieles mehr. Daneben gibt es auch immer wieder nutzlose Fähigkeiten, es liegt an euch, herauszufinden, was euch weiter bringt.

Jeder der fünf Bösewichter herrscht über einen eigenen Spielabschnitt mit mehreren Levels, die ihr komplett absolvieren müsst, um zu ihm zu gelangen. Dabei ist das Vorankommen nicht linear. In jedem Abschnitt gibt es einen Level, von dem aus die anderen sternförmig abzweigen. Ihr müsst stets genügend Schlüssel in den Levels finden,

um zum jeweiligen Bosskampf zu kommen. Die Endgegner fordern jeweils eine eigene Taktik und sind mit normalen Mitteln nicht zu schlagen. Zum Glück – viele Jump'n'Runs scheitern genau an diesem Aspekt – sind die Bosskämpfe aber alle fair und durch ein wenig Nachdenken und Ausprobieren gut zu schaffen. Und sie sind vor allem abwechslungsreich, wie eigentlich das ganze Spiel.

Die fünf Abschnitte unterscheiden sich deutlich voneinander: Es gibt ein Wüsten-casino mit Zigarre qualmenden Mafiahunden, einen Voodoo-Sumpf voller Magierkrokodile und ein von Ninja-Affen bewohntes Kloster im Himalaya – die Entwickler haben ihrer Phantasie freien Lauf gelassen. Und sie bewiesen zudem noch Humor. Alle Zwischensequenzen sowie die Story sind extrem witzig und unterhaltsam.

Alles im Griff

Dazu kommt noch die wirklich geniale Steuerung des Helden. Mit wenigen Tasten bewegt ihr Sly zu komplexen Sprungmanövern, schwingt euch von Haken zu Haken, klettert über die wildesten Konstruktionen und pirscht euch durch streng bewachtes Gelände. Das "Stealth"-Element, das die Entwickler ins Spiel bringen wollten, geht

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Jak & Daxter <i>Dieses Hüpfspiel-Abenteuer begeistert vor allem durch die riesige Oberwelt und die geniale Fernsicht.</i>	Sony	01/2002	93%
Ratchet & Clank <i>Ein sympathisches Heldenduo, Unmengen an Waffen, Gimmicks und tolle Grafik – was will man mehr?</i>	Sony	12/2002	93%
Rayman Revolution <i>Zum Platinum-Preis erhältlicher Klassiker, der vor allem mit seinen gelungenen Geschicklichkeitseinlagen glänzt.</i>	Ubi Soft	02/2001	89%



☛ Während ihr euch die Lage von oben in Ruhe ansieht, patrouilliert unten eine Wache.

☛ Erwischt! Die Lasersperren haben euch ein zweites Mal entdeckt und rösten euch nun.



☛ Fiese Spinnen überraschen euch auf dem Weg durch den VooDoo-Sumpf. Zum Glück habt ihr euren Diebeshaken bereit und zieht den Biestern gleich einen Scheitel.

☛ Egal ob Feuer oder Eis – nur mit Geschicklichkeit kommt ihr weiter.

voll auf und verleiht "Sly Raccoon" eine ganz eigene Note. Ihr seid nämlich im Verlauf des Spiels nicht nur damit beschäftigt, euch immer wieder einen Weg zu suchen und eine Sprungeinlage nach der Nächsten zu absolvieren – ihr müsst oft auch grübeln, wie es weitergehen könnte. Ihr weicht Suchscheinwerfern aus, umgeht Lasersperren und versteckt euch vor Feindpatrouillen bis die Luft wieder rein ist. Werdet ihr entdeckt, ist zum Glück nicht gleich alles aus und vorbei. Bei Suchscheinwerfern und Lasersperren beispielsweise löst der erste Kontakt nur einen Alarm aus. Alle Sicherheitseinrichtungen sind dann "scharf", beim nächsten Kontakt jedoch geht es euch ans Fell. Den Alarm könnt ihr auch wieder ausschalten. Allerdings müsst ihr dazu erst die Alarmsirene hinter(!) den ganzen Sicherheitseinrichtungen erreichen.

Wenn's doch schief geht

Die Wachen, die euch hin und wieder entdecken, sind nicht so leicht zu umgehen. Sie stürmen auf euch los und beschießen euch mit ihren jeweiligen Waffen. Da könnt ihr dann nur mit Glück und Geschick lange genug am Leben bleiben, um dem Angreifer selber den Haken über den Schädel zu zie-

hen und wieder Ruhe zu haben. Nach einem Ableben liefert euch das Spiel automatisch wieder am zuletzt passierten Rücksetzpunkt ab. Davon gibt es erfreulich viele und diese befinden sich außerdem noch alle an sinnvollen Stellen kurz vor schweren Passagen.

"Sly Raccoon" ist rundum empfehlenswert. Die Story ist witzig und spannend erzählt, die Zwischensequenzen haben Kino-Niveau und das Spiel selbst ist einsteigerfreundlich, fordernd und optisch beeindruckend. Leider beginnt die Grafik später zu ruckeln, was die Spielbarkeit beeinträchtigt. Das ist auch der Grund, weshalb "Sly Raccoon" knapp eine goer-Wertung verfehlt.

☛ TOBIAS SCHWEIKL

PS2 Meinung

"Hüpfspiel" ist für "Sly Raccoon" fast schon der falsche Ausdruck, denn eigentlich ist es eher ein kinoreifes Comic-Abenteuer mit Suchtpotenzial. Die Steuerung ist intuitiv, verzeiht Fehler und lässt euch mit wenig Aufwand wild durch die Gegend turnen. Die Levels sind extrem abwechslungsreich und super-komplex, doch irgendwie wisst ihr trotzdem immer, wo es weitergeht.

In anderen Spielen dieser Art verläuft man sich gerne mal, doch diese Gefahr besteht hier kaum. Und weil ihr immer ein Ziel vor Augen habt, das ihr "eben nur noch kurz mal" erreichen müsst, wollt ihr den Controller am liebsten gar nicht mehr aus der Hand legen.

PS2 Testergebnis

SLY RACCOON		Hüpfspiel-Abenteuer	Alter: frei		
HERSTELLER: Sony		ENTWICKLER: Sucker Punch		ca. 60 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch			STEUERUNG: 10/10		SPIELSPASS
POSITIV		NEGATIV		89	
🔴 Filmreife Präsentation		🔴 Ruckelt am Ende heftig			
🔴 Sehr abwechslungsreich		🔴 Ein wenig zu kurz			
🔴 Intuitive und frustfreie, einfache Steuerung		🔴 Birgt noch ein paar englische Sprachfetzen			
Abwechslungsreiches und einsteigerfreundliches Jump'n'Run.					
PROZENT					



RTL Skispringen 2003

Ziiiiieeeeeh! Pünktlich zur jährlich wiederkehrenden Hanni-Mania dürft ihr euch nun auch auf der PlayStation2 **im V-Stil den Hang hinabstürzen.**



Der Hauptbildschirm mit allen Optionen und Ergebnissen und sonstigen Meldungen.

RTL sei Dank: Was die Formel 1 im Sommer, ist inzwischen Skispringen im Winter – ein absoluter Zuschauer-magnet. Seit drei Jahren liefert VCC vom hanseatischen Flachland aus die passenden Spiele dazu ab. Höchst erfolgreich: Allein in Polen (dem Heimatland von Adam Malysz) konnte man im vergangenen Jahr 200.000(!) Originale(!) absetzen.

Dürftet ihr bislang nur auf PSone und PC über den Bakken gehen, so ist nun endlich die PS2 an der Reihe. Ihr begleitet euren selbst erstellten Springer eine ganze Karriere lang. Eure Aufgaben teilen sich in zwei große Bereiche: Im Action-Part verhelft ihr dem Sportler mit einer simplen, aber präzisen und verblüffend ausgeführten Abfolge von Stickbewegungen und Knopf-Drückern zu anständigen Weiten. Möglichst günstige Voraussetzungen dafür schafft ihr im Managerpart, in dem ihr euch um Training, Ausrüstung und finanziellen Status des Probanden kümmert.

Teurer Maßanzug

Nach jedem Springen könnt ihr Trainer engagieren, die sich je nach Gehalt mehr oder weniger erfolgreich um euren Schützling kümmern. Neben Fitnessstraining und Absprungstärke unterstützen sie ihn auch beim Abnehmen und feilen an der Motivation. Fortschrittliches, aber auch teures Material von der Brille bis zum High-Tech-Anzug verbessert die Aerodynamik in der Luft. Und mit der richtigen Wachsmischung – eine Wissenschaft für sich, da ihr auf allerlei Faktoren achten müsst – verbessert ihr die entscheidende Anlaufgeschwindigkeit.

Wer bereits die Vorgänger gespielt hat, dem dürften alles bekannt vorkommen. Das soll aber nicht heißen, dass sich nichts getan



Im Flug müsst ihr auf eine waagrechte Position achten. Das "Super" rechts unten kündigt von einem gelungenen Absprung, der Springers Schatten von der bald bevorstehenden Landung.

hat – ganz im Gegenteil. An jedem Aspekt haben die Entwickler stark gearbeitet. In der Karriere müsst ihr jetzt drei "Ligen" mit diversen Meisterschaften durchlaufen. Erst wenn ihr eine davon gewinnt, steigt ihr in die nächste Liga auf. Der Ablauf beim Absprung ist nun anspruchsvoller, dafür sind die Auswirkungen weniger drastisch, wenn ihr zu spät vom Tisch wegkommt. Eure Technik-Werte könnt ihr nur noch über Powerpunkte aufpolieren, die ihr durch Erfolge bekommt. Und zum Geldverdienen dürft ihr bisweilen bei einem Quiz antreten. Dort winkt viel Kohle, die Fragen rund um Skispringen, Videospiele und Allgemeinwissen sind aber auch nicht ohne. ➔ **MICHAEL GALUSCHKA**

PS2 Meinung

Tee kochen, Plätzchen futtern und mit "RTL Skispringen 2003" auf Weitenjagd gehen: Angenehmer kann man einen frostigen Wintertag kaum verbringen. Denn VCC hat das nicht unbedingt ergiebige Thema ausgequetscht wie eine reife Zitrone. Das gilt für die Sprünge selbst wie auch für den Manager-Part. Während spielerisch alles top ist, hapert es noch ein wenig an der Atmosphäre: Im Vergleich zum Spektakel, das RTL bei seinen Live-Übertragungen veranstaltet, wirkt das Ganze übertrieben nüchtern. Das gibt leichte Abzüge in der Haltungsnote, ändert aber nichts am Gesamtergebnis: Dieses Sport-Kleinod fliegt wertungstechnisch verdammt weit.

PS2 Testergebnis

RTL SKISPRINGEN 2003		Sport	Alter: frei
HERSTELLER: THQ	ENTWICKLER: VCC		ca. 60 Euro
Memory Card, analog, DualShock2, 1-X Spieler, Sprachausgabe deutsch, Texte deutsch		STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Sehr viele Schanzen ⚡ Passabler Managerteil ⚡ Trotz simplen Prinzips langfristig motivierend	NEGATIV ⚡ Keine Originalnamen ⚡ Schwacher Sound ⚡ Nüchterne Atmosphäre, wenig Drumherum	UMFANG: 8/10	79
		GRAFIK: 6/10	
		SOUND: 4/10	
Hölzern präsentierte, aber sehr spielstarke Skisprung-Simulation.			PROZENT

Der Herr der Ringe: Die Gefährten

Kurz nachdem EA mit "Die zwei Türme" das Spiel zum zweiten Teil der Trilogie veröffentlicht, kommt Vivendi Universal nun mit dem Spiel zum Buch. Im Action-Adventure "Der Herr der Ringe: Die Gefährten" spielt ihr die Handlung des ersten Romans nach. Von Frodos Flucht aus dem Auenland über den Angriff der Nazgul auf der Wetterspitze bis hin zu den Abenteuern der Ringgemeinschaft. Wer nur den Kinofilm, nicht aber die Romane kennt, bekommt Orientierungsprobleme. Ihr spielt auch die Wirrnisse der flie-

henden Hobbits im Wilden Wald und auf den Hügelgräberhöhen nach, inklusive Altem Weidenmann und Tom Bombadil.

Das ist löblich, doch leider nahmen sich die Entwickler zu viele Freiheiten heraus. Geifernde Wölfe im Auenland, mannshohe Spinnen im Wilden Wald – in J.R.R. Tolkiens Werk sucht man die vergebens. Auch die deutsche Übersetzung des ansonsten zumindest passablen Abenteuers ist bescheiden. Aus dem vergesslichen Gastwirt Butterblume wurde kurzerhand Herr Butterblum und auch das Ringgedicht "Ein Ring sie zu knechten..." kommt seltsam verstümmelt daher.

→ TS



In den Gassen von Bree liefert sich Aragorn Schwertkämpfe mit Wegelagerern.



Von vorne nach hinten: Die Hobbits Frodo, Sam, Merry und Pippin.

PS2 Testergebnis			
DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN		Action-Adventure	Alter: ab 12
HERSTELLER: Vivendi Universal		ENTWICKLER: Surreal Software	
		ca. 60 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG: 6/10	
POSITIV		UMFANG: 7/10	
⬇️ Komplett deutsch		GRAFIK: 7/10	
⬇️ Nette Stimmung		SOUND: 6/10	
⬇️ Die Geschichte folgt dem Roman-Original...			
NEGATIV			
⬇️ ... ist aber trotzdem nicht authentisch genug			
⬇️ Schlampige Übersetzung			
⬇️ Kommt ein Jahr zu spät			
Belanglose Umsetzung von "Der Herr der Ringe: Die Gefährten".		PROZENT	
		61	

ACTIVATED.DE
VERSANDHAUS FÜR SPEZIALELEKTRONIK

DIE KLEINSTEN FERNGESTEUERTEN AUTOS DER WELT

Modelle mit 27 Mhz und 40 Mhz erhältlich!

GROSSENVERHÄLTNISS ZU EINEM STREICHHOLZ!

WWW.FREAKYCAR.DE

Die FREAKYCARS sind kleine ferngesteuerte Autos, mit ihren nur 5 cm Länge mit die kleinsten der Welt! Die FREAKYCARS werden zum Aufladen auf die Fernbedienung gesteckt. Nach 45 Sekunden ist das FREAKYCAR aufgeladen und kann bis zu drei Minuten mit der Funkfernbedienung gesteuert werden. Die FREAKYCARS sind mit viel Liebe zum Detail lackiert. Es sind momentan 20 Modelle verfügbar und jeden Monat werden es mehr! Bei uns bekommen Sie die ORIGINAL FREAKYCARS für supergünstige

19,95 EUR incl. Fernbedienung!

Unsere FREAKYCARS sind vom TÜV geprüft und CE-Zertifiziert. Vertrieb erfolgt inklusive deutscher Bedienungsanleitung.

Europa-Vertrieb:
ACTIVATED.DE
POSTFACH 332113
Tel. 030 399 918-0
Fax 030 399 031 57

Ape Escape 2

Die Affen sind los! Bekleidet mit einem **intelligenzfördernden Helm** tyrannisieren wildgewordene Primaten die Welt.



☛ Habt ihr einen Affen entdeckt, müsst ihr per rechten Analog-Stick das Netz über ihn stülpen.

In Japan werden immer wieder Spiele produziert, von denen man glaubt, sie würden den Weg niemals in unsere Regionen antreten. Zu schräg die Story, zu schrill die Aufmachung. "Ape Escape 2" ist zwar nur ein gemäßigter Vertreter dieser Gattung, allerdings nicht minder interessant.

Die Helden des Spiels sind der junge Wissenschaftsassistent Hikaru und sein kleiner Affe Pipotchi. Eines Tages bricht aus dem Labor des Professors eine Horde Affen aus. Dumm nur, dass die Primaten allesamt mit dem Affenhelm ausgerüstet sind – einer Erfindung, die das Primatengehirn auf menschliches Niveau hebt. Bewaffnet mit einem Fangnetz, Betäubungsschwert und anderen Hilfsmitteln macht sich Hikaru auf, um die Bananenfresser wieder einzufangen. Dabei durchstreift ihr die unterschiedlichsten Regionen: Eiswelten, Strandparadiese, Pyramiden und zum Schluss gar eine Mondbasis.

Bananengeile Affenjagd

"Ape Escape 2" verbindet geschickt klassische Hüpf- und Actionelemente, wie das Springen auf Plattformen, Schwimmen unter Wasser oder Klettern an Felsvorsprüngen. Besonders die Gegenstände, die Hika-



☛ Durch Betätigen des Schalters aktiviert Hikaru den riesigen Roboter im Hintergrund. Der feuert nun mächtige Energiestrahlen Richtung Wand. An einigen Stellen solltet ihr durchschlüpfen können.

ru nach und nach vom Professor bekommt, haben es in sich: Beispielsweise ein ferngesteuertes Auto, mit dem ihr schwer zugängliche Schalter aktiviert oder einen Handheli-Kopter, der eure Sprungweite erhöht.

Die unterschiedlichen Affen haben alle eine andere Taktik, eurem Käscher zu entgehen. Einige sind einfach nur schnell auf den Beinen, während andere äußerst aggressiv mit Waffen auf euch ballern. Manche sind sogar mit fliegenden Untertassen oder Robotern unterwegs. In jedem der knapp 30 Levels gibt es zwischen fünf und 21 Affen zu finden.

Eine schön animierte Comic-Grafik gepaart mit einer hervorragenden deutschen

Sprachausgabe, die beweist, dass kinderfreundliche Texte nicht dumm oder aufgesetzt wirken müssen, macht "Ape Escape 2" zu einem echten Geheimtipp.

➔ SWEN HARDER

PS2 Meinung

Zunächst macht "Ape Escape 2" einen eher durchschnittlichen Eindruck. Doch mit fort-dauernder Spielzeit und den immer komplexer werdenden Welten lernt man das durchdachte Spielprinzip und die Perfektion der Optik zu schätzen. Leider ist der Anspruch zu gering, um wirklich eine Herausforderung für ältere PS2-Spieler zu sein. Trotzdem werden Hüpf- und Knobelfans sicher Spaß haben.

PS2 Testergebnis

APE ESCAPE 2		Jump'n'Run	Alter: ab 6
HERSTELLER: Sony	ENTWICKLER: Sony		ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Texte deutsch, 16:9		STEUERUNG: 9/10	SPIELSPASS
POSITIV ☛ 3 lustige Mini-Games ☛ Durchdachte Steuerung ☛ Viele unterschiedliche Levels und Gegenstände	NEGATIV ☛ Rätsel meist zu simpel ☛ Schnell durchgespielt ☛ Endgegnerkämpfe keine Herausforderung	UMFANG: 7/10	83
		GRAFIK: 8/10	
		SOUND: 8/10	
Toller Geschicklichkeitstest für junge und junggebliebene Zucker.			PROZENT

Reign of Fire



ⓘ Mit dem Panzer schützt ihr einen Konvoi vor kriechenden Echsen. Die Feuer- und Explosionseffekte sind sehr gut gelungen.

"Reign of Fire" basiert auf dem gleichnamigen Kino-Streifen mit Matthew McConaughey, der im Januar in den deutschen Lichtspielhäusern unter dem Titel "Herrschaft des Feuers" anläuft. Die Geschichte spielt in England in einer nicht allzu fernen Zukunft. Einige Jahre zuvor wurde bei Grabungsarbeiten ein alter Drache aus seinem Schlaf geweckt. Das Feuer speiende Biest ließ sich nicht unter Kontrolle halten, versteckte sich und bekam Nachwuchs. Weite Teile der Erde sind nun von Drachen bevölkert.

Im Kampf gegen die Drachen seid ihr in verschiedenen Fahrzeugen unterwegs. Je nach Auftrag sitzt ihr in einem Jeep mit Maschinengewehr und Raketenwerfer, einem Panzer, einem wendigen Buggy oder in einem kleinen Truppentransporter mit Wasserspritze. Die Aufgaben sind vielfältig. Ihr eskortiert Konvois, rettet Farmer, löscht Erntefelder oder sammelt Dracheneier.

Neben den sieben "Mensch"-Missionen dürft ihr sechs weitere als Drache bestreiten. Fliegend und Feuer speiend befreit ihr gefangen genommene Artgenossen, werft mit Treibstoff beladene Tankklaster auf die Menschenbasis oder schützt den einzigen Bullen der Brut.

"Reign of Fire" ist ein actiongeladenes Abenteuer mit abwechslungsreichen Levels, von denen die Drachen-Missionen etwas spaßiger sind als die der Menschen. Leider ist die Steuerung der Fahrzeuge in den Mensch-Missionen etwas hakelig. Vor allem das Abprallen von Hindernissen nervt. Ohne dieses Manko und mit etwas mehr Umfang wäre eine höhere Wertung drin gewesen. **CG**

PS2 Testergebnis

REIGN OF FIRE

GENRE	Action	STEUERUNG: 6/10	
HERSTELLER	BAM! Entertainment	UMFANG: 6/10	
ENTWICKLER	Kuju	GRAFIK: 8/10	
ALTER	ab 12	SOUND: 4/10	
PREIS	ca. 60 Euro		
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Texte deutsch, mehrsprachig		SPIELSPASS	
POSITIV 🔴 Action Non-Stop 🔴 Sehr ansehnliche Grafik 🔴 Spielt als Drache oder als Mensch		NEGATIV 🔴 Schnell durchgespielt 🔴 Üble Synchronisation 🔴 Etwas nervige Steuerung und Fahrphysik	
		70	
Furiöse, etwas kurze Dauer-Ballerei zu Lande und in der Luft.			

PRIMAL GAMES®

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

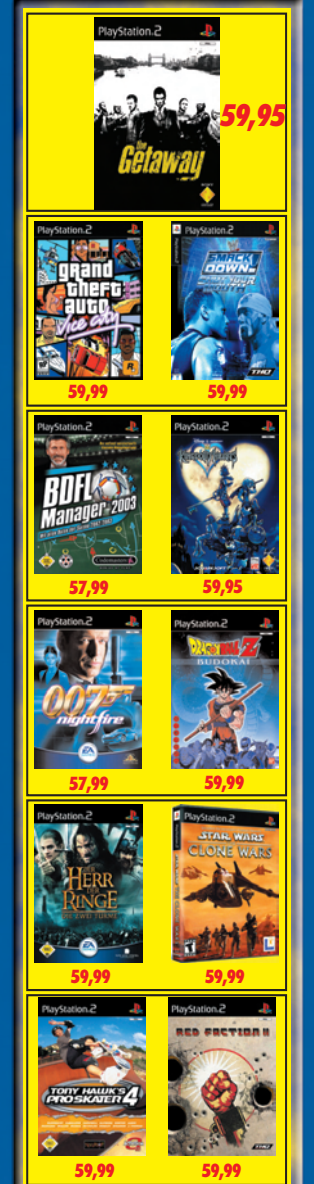
PLAYSTATION 2

Grundgerät	249,00
Grundgerät + Memory Card	284,99
Action Replay V2	49,99
Fernbedienung Original	24,99
Alpine Racer 3	59,95
Auto Modellista Des.	57,99
Blade 2	59,99
Burnout 2	59,99
Colin McRae 3	57,99
Commandos 2	49,99
Das Ding	54,99
Der Anschlag	44,99
Der Schatzplanet	59,99
Drakan	59,95
DTM Race Driver	57,99
Dynasty Warrior 3	59,99
Ferrari F 355	49,99
Fifa 2003	57,99
Final Fantasy X	69,95
Formel Eins 2002	49,99
Guilty Gear X	59,99
Harry Potter Kammer des Schreckens	59,99
Herr der Ringe Die Gefährten	54,99
Hitman 2	59,99
Kessen 2	59,99
Kings Flied 4	54,99
Legaia 2 Duell Saga	59,99
Legend of Wrestling 2	59,99
Madden 2003	59,99
Malice Kat's Tale	56,99
Medal of Honor Frontline	59,99
Metropolismania	29,99
Micromachines	49,99
NBA Live 2003	57,99
Need for Speed Hot R 2	59,99
Outlawman 2	57,99
Peter Pan	54,99
Prisoner of War	56,99
Pro Evolution Soccer 2	59,99
Project Zero	44,99
Resident Evil: Code Veronica	29,99
Ratchet & Clank	59,99
Rocky	59,99
Spyro enter the Dragonfly	54,99
Star Trek Voyager	56,99
Star Wars Bounty Hunter	57,99
Street Hoop's	59,99
Summoner 2	59,99
Superman	59,99
Sub Rebellion	54,99
Terminator	59,99
Tokkan 4	57,99
This is Football 2003	59,99
Time Splitter 2	59,99
Tom Clancy's Ghost Recon	59,99
Turok Evolution	49,99
Virtua Tennis 2	59,99
Wizzardry	59,99
X-Men next Dimension	59,99
World Rally Championship 2	59,99

PLAYSTATION

PS ONE	89,95
Art The Lad Collection	119,99
Dragon Ball Z Battle 22/Final Bout 2	29,99
Fifa 2003	39,99

THE GAME SOURCE



Final Fantasy IX	29,99
Final Fantasy VI	14,95
Final Fantasy Anthology (IV+V)	29,99
Harry Potter Kammer des Schreckens	48,99
Metal Slug X	29,99
Pro Evolution 2	29,99
WRC Arcade	24,99

Wir führen das komplette Programm für folgende Konsolen und auch PC Software!

DVD VIDEO

GAME CUBE

X-BOX

GAMEBOY ADVANCE

MEHR UNTER
WWW.PRIMALGAMES.COM

BESTELLUNGEN ODER VORBESTELLUNGEN
UNTER:

02 34-9 16 06 30

Versand per Nachnahme + 2,99 Porto + Post-NIN (Zahlscheingebühr 3,99), Kreditkartenzahlung 3,95 Porto. Preisänderungen vorbehalten.
Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.

PRIMAL GAMES
24 Stunden
Online-Shopping

Besuchen Sie auch unseren Shop!

Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!

EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF

KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

Wreckless



ⓘ Autos verfolgen und/oder rammen: aus mehr besteht "Wreckless" im Prinzip nicht.

Activision schickt einen weiteren Vertreter der derzeit so beliebten Gattung Auto-Action-mit-Rennspiel-Anteil ins Rennen. In "Wreckless" seid ihr in Hongkong und Umgebung unterwegs und versucht, der japanischen Mafia "Yakuza" Herr zu werden. Während sich die Missionen vorab noch recht abwechslungsreich lesen, läuft es in der Praxis immer auf das gleiche Schema hinaus: Meist müsst ihr bestimmte Dinge oder andere Fahrzeuge rammen, hin und wieder steht ein Wettrennen zur Bewältigung an. Logische Folge: Die Motivation sackt aufgrund fehlender Abwechslung schon nach ein paar Aufträgen gehörig in den Keller.

"Wreckless" ist als eines der ersten Xbox-Spiele überhaupt bekannt geworden. Während das Game dabei mit einer wahren Effekt- und Filterorgie die Grafikmuskeln ein-drucksvoll hat spielen lassen, fehlen diese optischen Gimmicks auf der PS2 weitgehend. Zum "Ausgleich" haben die Entwickler am spielerischen Gehalt gefeilt: Ihr dürft nun Missiles verschießen und auch zu zweit gleichzeitig durch die Straßen flitzen. Nervig: Waren neutrale Autos bislang eher defensiv, scheinen sie nun vorsätzlich auf Blechkontakt aus zu sein. Trotz aller netten Ansätze ragt dieser Titel in keiner Hinsicht über den Durchschnitt hinaus. ➔ MG

PS2 Testergebnis

WRECKLESS		Renn-Action	Alter: ab 12	
HERSTELLER: Activision		ENTWICKLER: Bunkasha Games		ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch			STEUERUNG: 5/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Flüssige Framerate 🔴 Lebendige Städte 🔴 Viele unterschiedliche Fahrzeugtypen	NEGATIV 🔴 Mäßige Steuerung 🔴 Unspektakuläre Grafik 🔴 Langweilige, monotone Missionen	UMFANG: 5/10	61	
		GRAFIK: 6/10		
		SOUND: 6/10		
Durchschnittliches Action-Rennspiel ohne große Stärken.				PROZENT

Tiger Woods 2003

Bei "Tiger Woods 2003" handelt es sich um ein prächtiges Exemplar der Gattung "typisches EA-Sports-Update". Der Vorgänger dient als Grundlage, wurde aber an allen Ecken und Enden geschliffen und auf Hochglanz poliert. Die Analogsteuerung präsentiert sich perfektioniert und verzeiht nun mehr Ungenauigkeiten. Mächtig ins Zeug haben sich die Entwickler bei der Ausstattung gelegt. Sie ist mit einem Dutzend Kursen, über 20 Golfen und jedem erdenkli-

chen Spielmodus ähnlich prall wie eine gefüllte Golftasche. Wenig hat sich hingegen bei der Grafik getan. Die ist zwar nicht schlecht, für ein solch statisches Programm aber auch nicht umwerfend. Bei gelungenen Abschlägen streut das Programm einen netten Effekt ein: Es schaltet zum Beispiel in die Zeitlupe oder dröseln sie Bewegung in eine Abfolge kleiner Einzelbilder auf. Das kennen wir prinzipiell schon vom Vorgänger, doch der Varianten sind es nun deutlich mehr. Dieses Gimmick wirkt etwas übertrieben – wie die Musikuntermalung, die völlig unpassend zwischen Pop-Punk und New Metal schwankt. ➔ MG



ⓘ Golfen kann ja so idyllisch sein: Dieser Kurs entstammt der Fantasie der Entwickler.

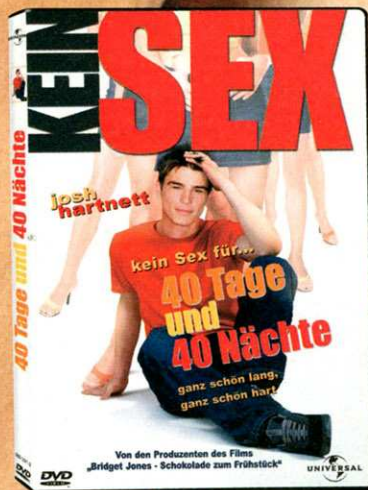


ⓘ Das perfekte Überwinden von Wasserhindernissen erfordert etwas Übung.

PS2 Testergebnis

TIGER WOODS 2003		Sportspiel	Alter: frei	
HERSTELLER: EA Sports		ENTWICKLER: EA Sports		ca. 60 Euro
1-4 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Extrem viele Spielmodi ⚡ Intuitive Steuerung ⚡ Ausgewogener Mix aus Simulation und Arcade	NEGATIV ⚡ Unpassende Musik ⚡ Schwache Texturen ⚡ Grüns nur sehr schwer einzuschätzen	UMFANG: 9/10		84
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 6/10		
Verzichtet zugunsten des Spielspaßes auf maximalen Realismus.				PROZENT

KEIN SEX 40 TAGE LANG ABSOLUT KEINER KEINE KÜSSE KEIN FUMMELN KEINE SELBSTBEFRIEDIGUNG GAR NICHTS



Über 2,4 Millionen Kinobesucher
sahen die erste Sex-Komödie
ohne Sex!

**MIT SUPER-STAR
JOSH HARTNETT!**

JETZT AUF VIDEO UND DVD!

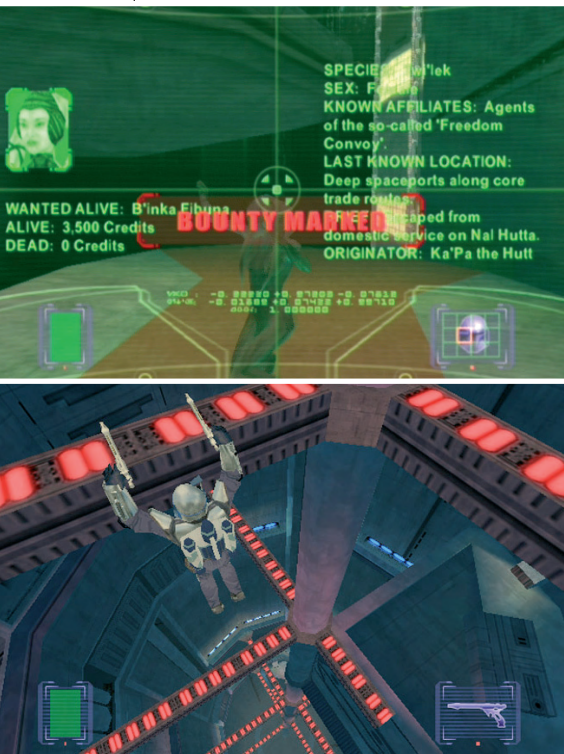
DVD Bonus Material: Film-Kommentar von Regisseur
Michael Lehmann, Produzent Michael London und
Drehbuchautor Rob Perez, Original Kino-Teaser-Trailer

FSK: 12, Laufänge: ca. 91 Min., Bildformat: 1,85:1
Tonformat: , Dolby Digital 5.1



Star Wars Bounty Hunter

Die Jagd ist eröffnet! **Jango Fett**, ein gnadenloser Kopfgeldjäger aus einer weit, weit entfernten Galaxie, ist der Held im neuen Star-Wars-Spiel.



Bei den vielen Sprungpassagen offenbaren sich die Mängel der Steuerung.

Die Wege eines Kopfgeldjägers sind gesäumt von Hinterlist und Gewalt. Kein Platz für Barmherzigkeit und Romantik. Ihr seid Jango Fett, Vater von Boba Fett, dem berühmten Bountyhunter der alten Star-Wars-Filme. Die neue Story ist angelehnt an die Episoden I & II – sie offenbart die Beziehung von Jango zu den Klonkriegen.

Wanted – Dead or Alive

Dass die Star-Wars-Welt nicht immer schön und sauber ist, beweist das neueste LucasArts-Abenteuer. Jango schlägt es in die dunkelsten Winkel der Galaxie und er trifft dort auf allerley lichtschwarze Gesindel. Natürlich weiß sich der alte Windhund zu wehren. Mit Laserkanone, Schneidbrenner und Jetpack ausgerüstet, macht er sich auf die Jagd nach gesuchten Verbrechern. Dabei sieht ihr Jango ständig von hinten. Mit den Schultertasten justiert ihr die Kamera und visiert die Gegner ständig an. Diese Lock-on-Funktion ist eine tolle Sache: Ihr nehmt in Windeseile die Gesuchten aufs Korn, verschont aber unschuldige Zivilisten. Oft sind die Outlaws gut getarnt. Daher habt ihr ein optisches Gerät, das euer Gegenüber auf Knopfdruck mit der Verbrecherkartei ver-



Im direkten Feuergefecht ist Jango Fett meist seinen Gegnern überlegen. Dank der Lock-on-Funktion behaltet ihr ständig das nächste Ziel im Auge und habt so keine Probleme beim Zielen.

gleicht. Ist ein Kopfgeld ausgesetzt, solltet ihr den Gauner in Gewahrsam nehmen. Hierzu habt ihr ein automatisches Lasso, das unweit entfernte Personen blitzschnell fesselt.

Natürlich geht es in "Bounty Hunter" um mehr als nur um Verbrecherjagd. Euer Hauptauftrag ist es, den Anführer eines geheimnisvollen Kultes dingfest zu machen. Aber sehr bald steht fest, dass dieser mit der dunklen Seite der Macht in Verbindung steht. Leider ist er der einzige Boss im Spiel.

In 18 grafisch vollkommen unterschiedlichen Levels feuert LucasArts die komplette Bandbreite des Star-Wars-Universums ab. Schöne Charakterdesigns, riesige Levels und viele versteckte Areale werden Fans

begeistern. Zumal auch die zahlreichen Zwischensequenzen mit zum Besten auf der PS2 gehören.

➔ SWEN HARDER

PS2 Meinung

Grafisch ist "Bounty Hunter" ein echtes Highlight, spielerisch jedoch fällt es ab. Auf Dauer langweilt es, dass sich Jango kaum entwickelt und die Gegner einfach über den Haufen geballert werden können. Medipacks findet man am laufenden Band und wirklich gefährdet ist man nur, wenn man eine Plattform verpasst und in einen Abgrund stürzt. Außerdem stört die überladene Steuerung. Naja, Star Wars-Fans (sind wir das nicht alle?) wird's kaum stören!

PS2 Testergebnis

STAR WARS BOUNTY HUNTER		Action	Alter: ab 12
HERSTELLER: Electronic Arts		ENTWICKLER: Electronic Arts	
		ca. 60 Euro	
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG: 5/10	
POSITIV		UMFANG: 7/10	
⚠ Atmosphärische Grafik		GRAFIK: 9/10	
⚠ Interessante Story		SOUND: 9/10	
⚠ Referenzverdächtige Zwischensequenzen			
NEGATIV			
⚠ Actionszenen zu leicht			
⚠ Keine echten Endgegner			
⚠ Schwere, unfaire Sprungpassagen			
		78	
Das etwas andere Star-Wars-Spiel: Dunkel, brutal, aber zu einfach!		PROZENT	

78

Nur du kannst Licht
in die Finsternis bringen.



Der Schatten des Bösen liegt über dem Universum. Als Sora musst du die Macht des Schlüsselschwertes nutzen, um die Herzlosen, eine Bande böser Schattenwesen, zu besiegen. Mit mehr als hundert Disney Charakteren und bekannten Stars der Final Fantasy Serie bringt Kingdom Hearts erstmals zwei der größten Namen der Spielewelt in einem einzigen gewaltigen Abenteuer zusammen. Und nur Mut kann dir helfen, es zu bestehen.



Gundam: Federation vs. Zeon



ⓘ Beim Anvisieren des Feindes zeigt eine Energieliste an, wann er zusammenbricht.

"Mobile Suit Gundam" ist nicht nur eine der ältesten, sondern auch eine der beliebtesten Mech-Animeserien in Japan. Jetzt habt ihr selbst die Möglichkeit, einen Roboter zu kontrollieren – und zwar in "Gundam: Federation vs. Zeon" für die PS2. Die Story: In der Zukunft hat die Menschheit den Sprung in den Weltraum geschafft. Nun führt eine abtrünnige Kolonie einen blutigen Krieg gegen Mutter Erde. Ihr schlagt euch wahlweise auf die Seite der Guten (Erdföderation) oder der Bösen (Zeon) und kämpft um die Vormachtstellung. Je nach Einsatzgebiet kämpft ihr mit eurem stählernen Freund zu Lande, zu Wasser oder in der Luft (bzw. im Weltraum).

Dabei solltet ihr je nach Einsatzgebiet den richtigen Mech wählen, denn alle Gundam-Modelle haben Vor- und Nachteile. Während manche starke Panzerung besitzen und sich dafür träge bewegen, sind andere wendig, dafür leicht verwundbar.

Wer keine Lust hat auf den Story-Modus, kann auch mit einem Freund via Splitscreen Arenenkämpfe ausfechten. Optisch wirken die Levels zwar etwas spartanisch, dafür sehen die Roboter haargenau so aus wie ihre Serienvorbilder. Dazu macht die einfache, aber gelungene Steuerung die actionlastigen Missionen sehr gut spielbar. Nicht nur für Animefreaks interessant. ➔ FE

PS2 Testergebnis

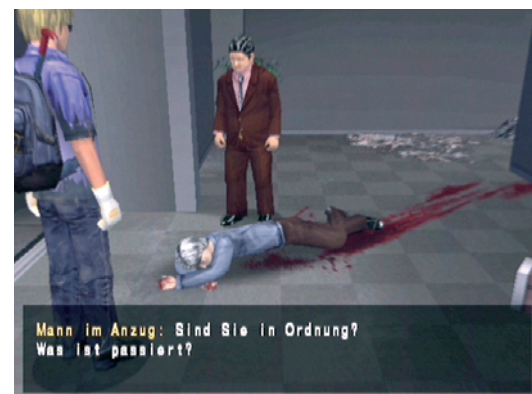
GUNDAM: FEDERATION VS. ZEON		Action	Alter: ab 12	
HERSTELLER: Infogrames	ENTWICKLER: BANDAI/CAPCOM		ca. 60 Euro	
1- 2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, 50/60Hz			STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV 👉 Einfache Steuerung 👉 Mehrere Spielmodi 👉 Fängt perfekt das Flair des Animeklassikers ein	NEGATIV 👉 Spielerisch ohne Tiefgang 👉 Soundtrack zu japanisch 👉 Grafisch etwas spartanisch ausgefallen	UMFANG: 8/10	71	
		GRAFIK: 6/10		
		SOUND: 6/10		
Kurzweilige Mech-Action – nicht nur für "Gundam"-Fans.				PROZENT

SOS – The Final Escape

Die schwimmende Stadt Capital City wird von einem Erdbeben heimgesucht. Der Journalist Keith Helm, unser Held in diesem Spiel, wird von der Katastrophe überrascht. Nach langer Ohnmacht muss er erkennen, dass er auf sich alleine gestellt ist. Nachbeben bringen noch immer ganze Gebäude zum Einsturz. Immerhin findet Keith eine Begleiterin. Karen hilft ihm fortan beim Erklimmen von Bauten oder zerklüfteten Straßen. Im Laufe des Abenteuers müssen die beiden jedoch erkennen, dass das

Erdbeben kein Zufall war und dass Sicherheitsbestimmungen mit Füßen getreten wurden. Ein Städteplaner ging quasi über Leichen und will nun den neugierigen Redakteur zum Schweigen bringen. Es gilt also nicht nur, Brecheisen und Fackel zu benutzen, sondern auch mit Schusswaffen umzugehen.

"SOS – The Final Escape" hebt sich aufgrund seines realistischen Ansatzes positiv von anderen PS2-Spielen ab. Allerdings machen technische Probleme wie die schlechte Kamera und die zum Teil erbärmlichen Soundeffekte viel von der ansonsten strengen Atmosphäre zunichte. ➔ SH



ⓘ Beklemmend: Dieser Tote offenbart die ganze Grausamkeit der Naturkatastrophe.



ⓘ Das schwere Erbeben hat die Straßen und Brücken von Capital City aufgerissen.

PS2 Testergebnis

SOS – THE FINAL ESCAPE		Adventure	Alter: ab 12	
HERSTELLER: BigBen Interactive		ENTWICKLER: Irem		ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch			STEUERUNG: 5/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Bauten sind realistisch 🔴 Gelungene Story 🔴 Beklemmende Katastrophen-Atmosphäre	NEGATIV 🔴 Deutliche Grafikfehler 🔴 Sound teilweise schrill 🔴 Oft stirbt der Charakter chancenlos	UMFANG: 7/10	72	
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 4/10		
Abenteuer mal anders: Spannend und realistisch, aber oft unfair.				PROZENT

Autobahn Raser 4

Gratulation an Davilex für den absurdesten Spiel-Namen des Monats! "Autobahn Raser 4" heißt ihr neues Werk, doch der Untertitel "Mit Vollgas durch die Innenstadt" deutet es bereits an: Ihr pflügt mit eurem Untersatz ausschließlich durch die Innenstädte von Berlin, Hamburg und München (drei US-Städte könnt ihr als Bonus freispielen). Die jeweiligen Sehenswürdigkeiten sind dabei nicht einfach nur dekorative Randbebauung: In der bayerischen Landeshauptstadt etwa dürft ihr über den komplett nachgebil-

deten Marienplatz düsen. Ansonsten waren Ideen Fehlanzeige: Wie gehabt sammelt ihr Geld, Nitro und Schraubenschlüssel auf. Letztere reparieren euer Fahrzeug, das Nitro sorgt für Turboboost und mit der Knete könnt ihr eure Karre zwischen den Rennen tunen. Ein echtes Schadensmodell gibt es aber weder optisch noch mechanisch. Nur wenn der Schadens-Balken komplett gefüllt ist, scheidet ihr aus dem Rennen aus.

Zwar gibt es Varianten jeder Strecke, doch die Abwechslung hält sich in Grenzen. Ebenso die Herausforderung, denn der Schwierigkeitsgrad ist sehr niedrig angesetzt. Und da auch die Fahrphysik alles



📌 Deutscher kann ein Rennspiel kaum sein: mit dem Kadett C über'n Marienplatz.

andere als überzeugt, fällt das Ergebnis für den "Autobahn Raser 4" enttäuschend aus, zumal der Vorgänger "USA Raser" immerhin 70% einsacken konnte. Daran können auch die beiden leidlich gelungenen Zweispieler-Modi nichts mehr ändern.

➡ MG



📌 Wenn es nach Davilex geht, stehen Musiker komisch rum und fahren Clio V6.

PS2 Testergebnis

AUTOBAHN RASER 4		Rennspiel	Alter: frei	
HERSTELLER: Davilex	ENTWICKLER: Davilex		ca. 40 Euro	
2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch			STEUERUNG: 6/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Leichter Einstieg ⚡ Ordentliche Gegner-KI ⚡ Schön nachgebildete Sehenswürdigkeiten	NEGATIV ⚡ Mäßige Fahrphysik ⚡ Grottiger Motorensound ⚡ Eintöniges, spannungsarmes Spielprinzip	UMFANG: 5/10	54	
		GRAFIK: 5/10		
		SOUND: 5/10		
Stillstand in der City – der Vorgänger "USA Raser" war klar besser.				PROZENT

Hot Wheels Velocity X Maximum Justice



📌 Die Blitzkanone haut rein (oben). Durch Stunts wird euer Turbo aufgeladen (unten).

Schon der peinliche, pseudo-coole Spieltitel lässt Schlimmes vermuten. In der Rolle des Max Justice (welch origineller Name) fahrt ihr im Adventure-Modus mit unglaublich aufgemotzten Turbokarren durch Städte, Wüsten und andere Gebiete. Es gibt massig Missionen zu erfüllen, die euch von eurem Vater aufgetragen werden. So sammelt ihr Objekte ein, liefert sie ab und fahrt Rennen. Um euch gegen feindliche Fahrzeuge zu wehren, greift ihr zu futuristischen Waffen. Mit Schallwelle, Blitzstoß oder Ölfass-Werfer produziert ihr massig Schrott.

Sowohl im Adventure-Modus als auch in den übrigen Einspieler-Modi "Challenge"

(kurze Prüfungen), "Battle" (Arena Kampf), "Drag Race" (Wettrennen) und "Joyride" (Spazieren fahren und Dinge suchen) schaltet ihr neue Autos und Waffen frei. Einen Zweispieler-Modus gibt es auch.

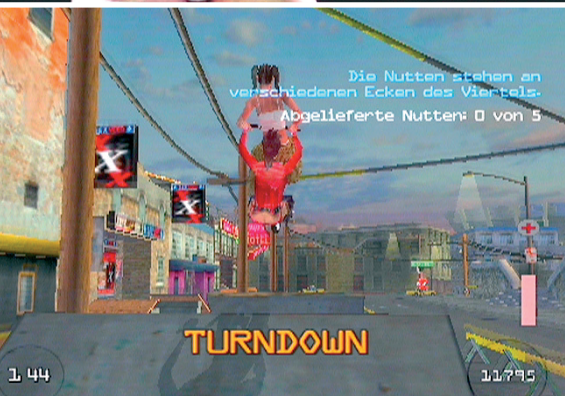
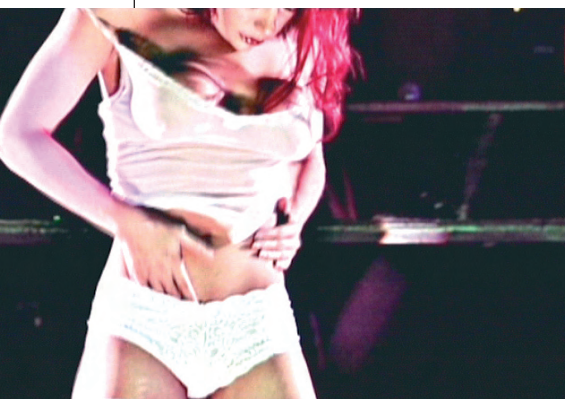
Optisch ist "Hot Wheels Velocity X" kein Renner. Langweilige Texturen auf langweiligen Polygonbauten gibt es im Überfluss garniert mit unspektakulären Effekten. Zumindest schnell und flüssig ist's. Aber auch die Steuerung ist nicht perfekt. Bei dem actionlastigen Spielablauf sollten sich die Autos agiler fahren. Kids könnte die Raserei vielleicht Spaß machen, die ändern lassen sie links liegen.

➡ CG

PS2 Testergebnis

HOT WHEELS VELOCITY X MAXIMUM JUSTICE		Rennspiel	Alter: ab 6	
HERSTELLER: THQ	ENTWICKLER: Beyond Games		ca. 30 Euro	
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text englisch			STEUERUNG: 5/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔥 Viele Autos und Waffen 🔥 Fünf Einspieler-Modi 🔥 Fehlerfreie und flüssige Grafik	NEGATIV 🔥 Schwammige Steuerung 🔥 Frustrierende Gegner 🔥 Optisch ziemlich belanglos und öde	UMFANG: 7/10	56	
		GRAFIK: 5/10		
		SOUND: 4/10		
Gerade noch durchschnittliche Arcade-Raserei mit Missionen.				PROZENT

BMX XXX



☞ Sieht die Spielgrafik auch schwach aus, sind die freizuspielenden Videos Hingucker.

In USA wird "BMX XXX" zensiert ausgeliefert, wir hingegen bekommen die Nackedeis auf zwei Rädern in voller Pracht serviert. Obwohl "Pracht" übertrieben ist – die Grafik ist unansehnlich und sorgt zudem unfreiwillig für Lacher: Nach einem Sturz wird euer BMX'ler wie eine Gummipuppe über den Asphalt geschleudert und im Pool findet sich das "hässlichste PS2-Wasser ever".

Wie beim neuen "Tony" stehen keine Tricks, sondern Levelaufgaben im Vordergrund. Zum Beispiel müsst ihr innerhalb von zwei Minuten fünf Prostituierte Huckepack nehmen und sie an ihrer "Wirkungsstätte" abliefern. Sehr nervig: Weder eine Über-

sichtskarte noch Pfeile helfen bei der Orientierung – ihr müsst die Umgebung auswendig lernen. Auch die penible Kollisionsabfrage erschwert den Job, nur zentimetergenaues Ansteuern bringt die Mädels zum Aufsitzen – bei der sensiblen Steuerung gar nicht einfach. Einziges Highlight von "BMX XXX" ist das ausgereifte Tricksystem. Und, für 14- bis 16-Jährige: derbe Sprüche und viel nackte Haut. Doch selbst Teenies dürften sich daran schnell satt gesehen haben und dann über die verhunzte Spielmechanik fluchen. Schade um den "interessanten" Versaut-Ansatz, aber dadurch wird ein schwacher Trendsport-Titel kaum besser. ➔ SZ

PS2 Testergebnis

BMX XXX		Trendsport	Alter: ab 16	
HERSTELLER: Acclaim		ENTWICKLER: Z-Axis		ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch			STEUERUNG: 6/10	SPIELSPASS
POSITIV		NEGATIV		58
👉 Hörenswerte Rocksongs		👉 Nervige Steuerung		
👉 Nackte Mädels		👉 Grafisch sehr arm		
👉 Dutzende Tricks, die leicht von der Hand gehen		👉 Keine Übersicht, da Karten und Pfeile fehlen		
Unansehnliches BMX-Adventure mit einer Prise Erotik.				PROZENT

Knight Rider – The Game

Auf der Suche nach zugkräftigen TV-Lizenzen stieß Davilex auf die 80er-Jahre-Serie "Knight Rider". War das nicht...? Genau! Ein dauergewellter Held (David Hasselhoff), ein vorlauter, intelligenter Sportwagen ("KITT"), viele Blinklichter, Explosionen und jede Menge Verfolgungsjagden – RTL wiederholt die Serie gerade jeden Sonntag um 15 Uhr.

In kurzen Einsätzen steuert ihr "KITT" durch Wüstengebiete und verfolgt Schurken mit einem Nitro-Booster. Mit der plapper-

freudigen Proll-Kiste springt ihr über Häuserdächer, pirscht euch an Computeranlagen heran und ladet Daten herunter. Leider macht die Ödland-Umgebung ihrem Namen alle Ehre – ihr spielt 15 Missionen in Wüste, Sand und Canyons. Nunja, immerhin plaudert die TV-Originalstimme von Michael Knight mit Freund und Feind per Standbild-Dialog – leider aber nicht über die Lösungswege der teils obskuren Aufgaben.

Insgesamt ein Spielvergnügen mit angezogener Handbremse: kurz, kaum Abwechslung, wenig Fahrspaß wegen träger Steuerung, aber immerhin kommt der B-Movie-Charme der Vorlage authentisch rüber. ➔ CB



☞ Grafisch hat "Knight Rider – The Game" leider nur öde Wüstenkaffer zu bieten.

PS2 Testergebnis

KNIGHT RIDER – THE GAME		Action	Alter: ab 6
HERSTELLER: Davilex	ENTWICKLER: Davilex		ca. 40 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, multilingual, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG: 4/10	SPIELSPASS
POSITIV 👉 Viel Action 👉 Dt. Hasselhoff-Stimme 👉 Einziges Spiel, in dem man mit Autos hüpf	NEGATIV 👉 Immer nur Wüste 👉 Kurze Missionen 👉 Keine dt. Originalstimme von "KITT"	UMFANG: 3/10	44
		GRAFIK: 4/10	
		SOUND: 5/10	
Lizenzspiel ohne rechten Pfiff: Action mit Laber-Auto "KITT".			PROZENT



☞ Mäßige Präsentation: Original-Szenen aus der Serie fehlen leider (fast) völlig.



DEIN ZIEL: GEWINNEN. DEINE WAFFE: PLAY.

JETZT 3 PLAY FÜR 5 €

Über
50%
sparen!

Deine Vorteile:

- 3 Ausgaben zum Vorzugspreis von € 5
- Du sparst über 50% vom Kioskpreis
- Immer pünktlich und frei Haus geliefert

Der Service für ganz Schnelle:

Telefon: (0049) 0 18 05-90 90 88 (Montag–Donnerstag 8–18 Uhr, Freitag 8–15 Uhr)

Fax: (0049) 0 18 05-90 90 89 • **SMS:** PLAY ME eingeben und an Tel.Nr. 72866 schicken.*

E-Mail: abo@playplaystation.com • **Internet:** www.playplaystation.com

*Wichtig: Zwischen PLAY und ME ein Leerzeichen lassen. Nur in Deutschland möglich.
Bitte beachte bei der Bestellung per SMS auch die AGBs und die Datenschutzerklärung unseres SMS-Providers unter www.synapsy.com.

Bitte unbedingt Bestellnummer angeben – Bestellnummer: PSE009

Test ohne Risiko: Du zahlst nur € 5 für drei Ausgaben und erhältst Deine play THE PLAYSTATION pünktlich vor dem Erscheinungstermin im Einzelhandel. Nur wenn wir 14 Tage nach Eintreffen der dritten play THE PLAYSTATION-Ausgabe nichts von Dir hören, setzen wir die monatliche Frei-Haus-Lieferung zum Jahresvorzugspreis von € 38,40 (€ 3,25 statt € 3,50 pro Ausgabe, Ausland € 42,40, Schweiz Sfr 78,-) fort.

Defender



ⓘ Kampftaktik ist nur vordergründig gefragt. Oberstes Gebot: Ballern, was das Zeug hält.

Es kracht im Weltraum: 20 Jahre nach dem ersten Verteidigungs-Einsatz attackieren erneut Aliens aus fernen Galaxien unser Sonnensystem. Klettert in die Pilotenkanzel unterschiedlicher Abfangjäger und kauft mit Belohnungen vergangener Schlachten neue Waffensysteme. Eure Einsatzgebiete sind Forschungsanlagen und Basen; dort kämpft ihr gegen insektenähnliche Aliens.

Ihr düst durch das leuchtende Inferno von Flakfeuer und Alienraketen, schützt Gebäude vor der Vernichtung und flüchtet zu gestrandeten Menschen. Die agilen Humanoiden hängen sich geistesgegenwärtig an den Raumer und ihr fliegt sie zurück zur retten-

den Basis. Baller-Freaks kämpfen sich mit Geschick und Reaktion allein durchs Getümmel. Auch die Eskortierung von Panzerverbänden oder das Aktivieren von Flakstellungen gehören zu euren Aufgaben.

"Defender" macht anfangs richtig Spaß, und das vor allem aufgrund der effektvollen Optik. Bald aber offenbaren sich gravierende Mängel: Ob ihr im Chaos der Lichtblitze überlebt oder nicht, ist kaum vom Können abhängig. Auch ändert sich die Aufgabenstellung trotz unterschiedlicher Planeten kaum. Fazit: "Defender" geht zu schnell die Luft aus. Auch das DVD-Bonusprogramm mit Making of hilft da nicht. ➔ CB

PS2 Testergebnis

DEFENDER		Action	Alter: ab 6	
HERSTELLER: Midway		ENTWICKLER: Seven Studios		ca. 60 Euro
1 Spieler, Sprachausgabe deutsch, Text dt., Dolby Surround, Making-Of & "History of Defender" (DVD-Boni)			STEUERUNG: 6/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Strategischer Freiraum ⚡ Coole Waffen-Updates ⚡ Flotte Optik mit panischen Massenschlachten	NEGATIV ⚡ Ruckelige Videos ⚡ Holprige Präsentation ⚡ Unübersichtliche 3D-Navigation: Wo bin ich?	UMFANG: 5/10	64	
		GRAFIK: 8/10		
		SOUND: 7/10		
Grafisch attraktives 3D-Geballer mit chaotischer Dauer-Action				PROZENT

Pac Man World 2

Oldie Pac-Man räumt auf: Seine ewigen Widersacher, die putzigen Geisterlein, haben einen Dämon erweckt. Um den zu stoppen, erkundet ihr Wälder, eisige Schluchten und heiße Lava-Höhlen in über 20 Levels. Um Pillen und leckeres Obst zu kriegen, dürft ihr hüpfen, laufen, an Abgründen hangeln oder mit Spezialmanövern als lebende Kanonenkugel über Rampen fliegen. Abwechslung gibt's zur Genüge: Ihr saust mit Schlittschuhen auf Gletschern talwärts, flüchtet wie

"Crash" vor Lawinen oder erreicht mit Trampolins im Zauberwald schwindelnde Höhen. Auch unter Wasser soll die ewig grinsende Pampelmuse schon gesichtet worden sein.

Neben den neuen 3D-Levels mit flüssiger Optik und verspielten Charakteren, warten auch alte Automaten im Pac-Dorf auf euch: Die Oldies "Pac-Man", "Ms. Pac-Man", "PacMania" und neue, scrollende Labyrinth sorgen für Erholung. Die habt ihr auch bitter nötig, denn später wird's richtig schwer. Insgesamt ein rundum gelungenes Geschicklichkeits- und Hüpfspiel-Sammelstadium, das allen Pac-Fans die Freudentränen in die Augen treibt. ➔ CB



ⓘ Schön: Die kunterbunte Pac-Man-Welt wurde mit Auge fürs Detail gestaltet.



ⓘ "Du bist aber ein großer Frosch." Der kleine Pac-Man fühlt sich auch in 3D pudelwohl.

PS2 Testergebnis

PAC MAN WORLD 2		Jump'n'Run	Alter: frei	
HERSTELLER: Sony		ENTWICKLER: Namco		ca. 60 Euro
1 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Texte deutsch			STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Liebevolle Optik 🔴 Sehr viel Abwechslung 🔴 Viele Oldie- und Bonus-Spiele	NEGATIV 🔴 Wird später frustig 🔴 Kamera nicht optimal 🔴 Schwierigkeitsgrad schwankt drastisch	UMFANG: 8/10	79	
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 7/10		
Tolles Comeback: Pac-Man sorgt für Spaß und Vergnügen in 3D!				PROZENT

Alpine Racer 3

PS2 Testergebnis	
ALPINE RACER 3	
GENRE	Ski-Rennspiel
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Namco
ALTER	Frei
PREIS	ca. 60 Euro
STEUERUNG:	3/10
UMFANG:	4/10
GRAFIK:	4/10
SOUND:	6/10
SIELSPASS	
51	
Simpel gestrickte Winter-Rennen für den anspruchslosen PS2-Spieler.	

Auf die Ski und los! Pünktlich zu Saisonbeginn rast ihr in diesem Simpel-Rennen mit sieben Wintersportlern auf verschneiten Gletschern zu Tal. Dabei braucht ihr kaum mehr zu tun, als nach links und rechts zu lenken, ab und zu einen automatisch ausgeführten Trick zu beobachten und auf breiten Pisten ein paar Bäumen auszuweichen.

Mit den erspielten Moneten kauft ihr schnellere Skis, Alpin-Boards, Skiboards oder Freestyle-Boards, im Zweikampf gegen andere Fahrer schaltet ihr auch einige Filmschnipsel frei.

Der leicht zugängliche Action-Spaß aus dem eigentlich für hochwertige Qualität bekannten Hause Namco leidet unter äußerst karger Flimmer-Optik, bietet Videospiel-



Bei der Ausarbeitung der Winterlandschaft gab sich Namco leider gar keine Mühe.

Anfängern jedoch unkomplizierten Spaß. Der ist allerdings viel zu schnell vorbei, da die sieben Kurse ruckzuck durchgespielt sind und bis auf kleine Abkürzungen kaum Geschick verlangen.

OPM2-Tipp: Für weniger Geld kriegt ihr das ähnlich gestrickte, allerdings um Klassen bessere "SSX".

CB

The Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers

Das Videospiel zu "The Scorpion King" trifft das Film-Thema auf den Punkt: Hirnlose Action mit einem Muskel-Helden – und wer wäre dafür besser geeignet als der Wrestling-Superstar The Rock? Dessen Herkunft lässt sich auch im Spiel nicht verleugnen. Wenn er mit der Faust zuschlägt oder nach seinen Gegnern tritt, scheinen diese Bewegungen alle im Ring der WWE aufgenommen worden zu sein.

Ihr kommt recht zügig voran. Immer wenn alle Unholde weich geklopft sind, öffnet sich die nächste Tür. Schalter oder ähnliche Rätsel gibt es nur selten. Mit der Zeit bekommt ihr dann noch neue Waffen, die euch euer Vorhaben erleichtern. Die Tempelanlagen sehen zwar etwas trist aus, dafür

kann man aber Fässer und Gerüste spektakulär kaputt schlagen. Wer bei einem Action-Spiel auf Tiefgang verzichten kann, kommt auf seine Kosten.

MH



Treiben euch die Gegner in die Enge, führt ihr einfach eine eurer Spezialattacken aus.

PS2 Testergebnis	
THE SKORPION KING: AUFSTIEG D. AKKADIERS	
GENRE	Action
HERSTELLER	Universal Interactive
ENTWICKLER	Point of View
ALTER	ab 12
PREIS	ca. 60 Euro
STEUERUNG:	6/10
UMFANG:	8/10
GRAFIK:	6/10
SOUND:	5/10
SIELSPASS	
64	
Mittelalterliche Prügel-Action ohne erwähnenswerte Höhepunkte.	

Cheats per SMS für Playstation 2

Du verzweifelst gerade an deinem neusten Spiel? Du kommst beim letzten Endgegner nicht weiter? Du bist Pleite und brauchst Geld? Damit ist jetzt endgültig Schluss! Hier findest Du zu fast jedem Playstation2 Spiel Cheats und Tricks

Aggressive Inline	F1 2002	Knight Rider	Pac-Man World 2
Alpine Racer 3	FIFA 2003	Lego Racers 2	Police 911
Age Of Empires II	Final Fantasy X	LEGO Drome Racer	Primal
AM: Air Attack 2	Ferrari F355	Legends of Wrestling 1	Ratchet & Clank
Ace Combat 4	Gungrave	Legends of Wrestling 2	R.E.: Survivor 2
Aqua Aqua	GTA3	Le Mans 24	Road Trip
Burnout	GTA3-Vice City	Medal of Honor	Rocky
Ben Hur	G-Surfers	Max Payne	Robocop
Burnout 2	Half Life (dt)	Madden NFL 2003	Silent Hill 2
Blood Omen 2	Herr der Ringe 1	MDK 2	Simpsons
BMX XXX	Herr der Ringe 2	Metal Gear Solid 2	Skateboarding
Blade 2	Hitman 2	MGS 2: Substance	Scorpion King, The
Commandos 2	Hot Wheels	Minority Report	Smuggler's Run 2
Crazy Taxi	Harry Potter 2	NBA 2K3	Tekken 4
Colin McRae Rally 3	007: NightFire	NBA Street	Theme Park World
Dead Or Alive 2	Jet Ski Riders	NHL 2003	This Is Football 2003
Driven	Jade Cocoon 2	No One Lives Forever	TimeSplitters 2
Dragonball Z	Knockout Kings 02	Okage: Shadow King	Ultimate Sky Surfer
Eggo Mania	Kingdom Hearts	Onimusha 2	

So erhältst Du deinen Cheat:

Schritt 1: Tippe das Keyword game in dein Handy ein.

Schritt 2: Tippe nun das Spiel ein für welches Du Cheats (Tipps, Codes) brauchst.

Schritt 3: Sende das ganze per SMS an **82323** *

Nach einigen Sekunden erhältst Du per SMS, alle uns bekannten Cheats, Tipps und Tricks auf dein Handy.



Dein Spiel ist nicht in der Auflistung? Wir haben Cheats für fast jedes Spiel. Einfach wie beschrieben eine SMS an uns schicken. Vor dem Spiel, für welches Du Cheats suchst, muss "game wunsch" stehen (z.B. game wunsch Gran Turismo3 an 82323*).

* SMS Tarif: D2= 0,99 Cent/SMS
andere Netze= 1,00 Euro/SMS
Dtis eK



⚡ Lasst euch Zeit. Ein Fehlschuss und die Flugzeug-Entführer sind gewarnt.

Ein drittes Mal betätigt ihr euch als Scharfschütze einer Anti-Terror-Spezialeinheit. Mit DualShock2-Controller (knifflig) oder USB-Maus (sehr zu empfehlen) schaltet ihr den Feind aus. Die Steuerung ist unverändert: Bei gedrückter L1-Taste bewegt ihr euer Fadenkreuz zum markierten Terroristen. Lasst ihr los, zoomt ihr blitzschnell heran. Nun

Silent Scope 3

nicht die Nerven verlieren, sondern gezielt feuern. Gelegentlich halten die Gangster Geiseln vor sich, dann sind ruhige Hand und gutes Auge gefragt. Anspruchsvoll geraten Duellen mit Boss-Gegnern, die ihr z.B. im fliegenden Doppeldecker treffen müsst.

Diesmal ist der Umfang nicht ganz so spartanisch wie bei den beiden Vorgängern. Mit der Arcade-Umsetzung von "Silent Scope Ex" (ein Dutzend kurze Szenarios) sowie dem PS2-exklusiven Part "Silent Scope 3" (sieben ausführliche Levels im Kampf gegen Terroristen) macht der Sniper-Shooter schon einige Stunden lang Spaß. Coole Action sieht aber anders aus, zumal grafisch erneut nur Durchschnittskost gebo-

➡ SZ

PS2 Testergebnis

SILENT SCOPE 3	
GENRE	Action
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
ALTER	ab 18
PREIS	ca. 60 Euro
STEUERUNG:	7/10
UMFANG:	6/10
GRAFIK:	6/10
SOUND:	5/10
SPIELSPASS	
64	
Leidlich spannender Sniper-Shooter, jetzt etwas umfangreicher.	

R/C Sports Copter Challenge

"R/C Sports Copter Challenge" zeigt als Negativbeispiel, was man mit der Renderware-Grafikengine der Criterion Studios ("Grand Theft Auto: Vice City", "Burnout 2") alles programmieren kann. Dabei präsentiert sich das Spielprinzip zunächst recht innovativ. Ihr steuert einen Modellhubschrauber im Zeitlimit durch diverse Hindernisparcours. Dabei öffnet ihr Türen, indem ihr auf Schaltern landet, oder ihr rettet kleine Hamster vor dem Ertrinken.

Leider arbeitet dabei die Kamera ungefähr so zuverlässig wie einst das Kamera-kind bei 1, 2 oder 3 mit Michael Schanze. Ständig schwenkt sie hinter Büsche, so dass ihr euer Fluggerät unnötig aus den Augen verliert. Zudem sind Wasserfälle noch

langsamer animiert als ein Daumenkino. Das passt aber ganz gut zu den verwaschenen Texturen, die sich teilweise wie bei alten PSone-Spielen verzerren.

➡ MH



⚡ Rettet ihr den Hamster, bedankt der sich, indem er euch ein weiteres Holztor öffnet.

PS2 Testergebnis

R/C SPORTS COPTER CHALLENGE	
GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	XICAT Interactive
ALTER	frei
PREIS	ca. 60 Euro
STEUERUNG:	4/10
UMFANG:	7/10
GRAFIK:	2/10
SOUND:	6/10
SPIELSPASS	
28	
Schlechte Grafik, miese Steuerung – nur die Idee ist nett.	

X-Men Next Dimension

Die X-Men stellen sich erneut zum Kampf. In "Next Dimension" ist der Name Programm: Erstmals steuert man die Mutanten in einem klassischen Runden-Beat'em-Up in der drit-



⚡ Ein gefährlicher Tritt: Wolverine weiß nicht nur seine Klauen geschickt einzusetzen!

ten Dimension. Alle 24 Kämpfer beherrschen Standard-Attacken und rund 20 Spezial-Moves. Das sind fiese Griffe (Juggernaut, Sabretooth), aber auch Fernkampf-attacken (Cyclops, Psylocke). Die 19 Arenen sind schön gestaltet und verändern sich während des Kampfes. So wird man schon mal aus dem Bibliotheksfenster der X-Men-Schule in den Vorgarten geschleudert. Neben dem üblichen Zweispieler-Vergleich gibt es einen Story-Modus mit vielen – ruckeligen – Zwischensequenzen. Lange Ladezeiten und eine schrecklich belanglose deutsche Sprachausgabe dämpfen den Spaß. Ansonsten ist "Next Dimension" ein überdurchschnittlicher 3D-Fighter mit gefälliger Grafik ohne Neuerungen.

➡ SH

PS2 Testergebnis

X-MEN NEXT DIMENSION	
GENRE	Beat'em-Up
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Activision
ALTER	ab 12 Jahren
PREIS	ca. 60 Euro
STEUERUNG:	7/10
UMFANG:	8/10
GRAFIK:	7/10
SOUND:	4/10
SPIELSPASS	
68	
Marvel-Leser haben ihren Spaß. Ansonsten: Es gibt Besseres!	

Baldur's Gate: Dark Alliance



In den Dungeons stürmen die Monster von allen Seiten auf euch ein. Ihr wehrt euch mit Schwert und Magie.

Eines der besten und technisch beeindruckendsten PS2-Spiele hat endlich Platinum-Status erreicht. In "Baldur's Gate: Dark Alliance" schlüpft ihr in die Rolle eines von insgesamt drei Helden, um in wilden Hack'n'Slay-Abenteuern die Schwertküste zu retten. Zur Wahl stehen ein schwer gerüsteter Krieger-Zwerg, ein Bogen schießender Waldläufer-Mensch oder eine Feuerball schleudernde Elfen-Magierin.

Die Steuerung ist action-optimiert. Mit dem Analog-Stick bestimmt ihr die Laufrichtung, mit zwei Feuerknöpfen schlagt ihr zu und sprecht Zauber aus. Ein Druck auf eine Schultertaste genügt, um Heil- bzw. Mana-Tränke zu schlürfen. So stürzt ihr euch mit Todesverachtung ins schlimmste Getümmel seit Erfindung des Winterschlussverkaufs. In den tiefen Dungeons warten unzählige Spinnen, Trolle, Eisriesen, Dungelelfen, Zombies und Skelette darauf, von euch aus den Socken gehauen zu werden.

Ihr müsst taktisch vorgehen, um die Gegnerflut zu stoppen, vor allem eure Zaubersprüche solltet ihr bedacht und mit Köpfchen einsetzen. Situationsabhängig wechselt ihr zwischen Flächenzaubern, die schwach auf mehrere Gegner wirken, und gezielten Magien, die nur einen Gegner treffen, diesen dafür aber stark. Das Spiel ist technisch perfekt, spielt sich hervorragend und verfügt über eine spannende Story – es ist somit ein Pflichtkauf für alle Fantasy-Fans. Und für solche, die es werden wollen.

→ TS



PS2 Platinum-Test		
BALDUR'S GATE : DARK ALLIANCE		
GENRE	Action-Rollenspiel	STEUERUNG: 10/10
HERSTELLER	Virgin Interactive	UMFANG: 8/10
ENTWICKLER	Snowblind	GRAFIK: 10/10
ALTER	ab 16	SOUND: 10/10
PREIS	ca. 30 Euro	
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Austausch von Charakteren mit Freunden möglich		SPIELSPASS
POSITIV	NEGATIV	90
⊕ Fesselndes Spielprinzip	⊖ Sehr, sehr geradlinig	
⊕ Intelligentes Leveldesign	⊖ Monster sind oft doof	
⊕ Hervorragende Grafik und genialer Sound	⊖ Nur drei verschiedene Helden zur Auswahl	
Fulminantes Monsterplättchen ohne Tiefgang, aber mit viel Spaß.		

www.handyfutter.de



FUN RULEZZZ !!
GEILES HANDYFUTTER
JETZT GIGA-GÜNSTIG

DU BESTELLST EINFACH PER SMS:
SCHICK' DEN CODE "PLA" UND
DIE PRODUKTNUMMER AN DIE

84242

SMS BESTELL-BEISPIEL: PLA2269
(DU BESTELLST DEN NOKIA-RINGTONE "DILEMMA")

WICHTIG!!!! BITTE SCHICKE IN DEINER BESTELL-SMS
NUR DEN CODE UND EINE PRODUKTNUMMER!!! BITTE
KEINE ZUSÄTZLICHEN ANGABEN ODER WÜNSCHE !!!

NOKIA Ringtones SIEMENS

SO WERDEN RINGTONES BESTELLT:

FÜR NOKIA-HANDYS: DIE 4STELLIGE, SCHWARZE NR.
FÜR SIEMENS-HANDYS: DIE 5STELLIGE, BLAUE NR.

TOP-CHARTS	
2241 96719	KETCHUP/STEUER-SONG
2271 96749	LET'S GO TO BED
2270 96748	SKIN ON SKIN
2269 96747	DILEMMA
2268 96746	ROCK MY LIFE
2267 96745	HOT TEMPTATION
2266 96744	UNBREAKABLE
2265 96743	NIEMAND SONST
2264 96742	JUST LIKE A PILL
2263 96741	DREAMER
2262 96740	DAS ERSTE MAL...
2261 96739	CLEANING OUT MY CLOSET
2260 96738	TOO BAD
2259 96737	BEAUTIFUL MORNING
2258 96736	WILL IT EVER
2257 96735	WHY'D YOU LIE TO ME ?
2256 96734	WET OVER YOU
2255 96733	EVERYDAY
2254 96732	ROUND ROUND
2253 96731	"E"
2252 96730	BECAUSE I LOVE YOU
2251 96729	COMPLICATED
2249 96727	GIRL 4 A DAY
2248 96726	ONLY YOU
2247 96725	I CAN SEE IT IN YOUR EYES
2246 96724	BELIEVE IN ME
2245 96723	STAND UP FOR THE CHAMPIONS
2243 96721	ICH UND ELAINE
2242 96720	I'M ALIVE
2240 96718	I'VE GOT YOU
2239 96717	U KNOW Y
2238 96716	SUMMER IS CALLING
2237 96715	(WENN WIR) CRUISEN
2236 96714	SHE MOVES
2235 96713	I BEGIN TO WONDER
2234 96712	YOU
2233 96711	SUNSHINE
2232 96710	PERDONO
2231 96709	RHYTHM OF THE NIGHT
2230 96708	THIS IS MY TIME
2229 96707	GAMBARH
2228 96706	BLACK SUITS COMIN'
2226 96705	LET THIS PARTY NEVER END

TV AKTUELL	
2151 96660	LINDENSTRASSE
2153 96662	EMERGENCY ROOM
2157 96664	BALKO
2158 96665	DIE WACHE
2155 96663	ALARM FÜR COBRA 11
1675 96402	FRIENDS
2168 96672	SOUTH PARK
2169 96673	DANSON'S GREEK
2170 96674	ALLY McBEAL
2171 96675	TAGESSCHAU
2172 96676	SPORTSTUDIO
2173 96677	TATORT
2174 96678	DER KOMMISSAR
1169 96197	GZSZ
DAS IST KULT	
1041 96133	DEUTSCHE NATIONALHYMNE
2140 96650	TOM & JERRY
2143 96652	POPEYE
2142 96651	INSPEKTOR GADGET
2144 96653	LOWENZAHN
2145 96654	ALF
2146 96655	PIPI LANGSTRUMPF
2147 96656	SESAMSTRASSE
1182 96210	SENDUNG MIT DER MAUS
2148 96657	CAPTAIN FUTURE
2149 96658	WICKY
2150 96659	EINE INSEL MIT 2 BERGEN
1132 96163	KNIGHT RIDER
1135 96166	ITCHY & SCRATCHY
1140 96171	FLINTSTONES
1149 96179	ADAMS FAMILY
1164 96193	MISSION IMPOSSIBLE
1168 96196	JAMES BOND THEMA
1729 96446	RAUMSCHIFF ORION
1759 96465	PINK PANTER
1764 96470	DAS A-TEAM
1814 96492	MISS MARPLE
1816 96494	MURDER
1862 96512	FLIPPER
1865 96515	RAUMSCHIFF ENTERPRISE

Siemens RRL-Pix

96101	96102	96084
96106	96002	96109
96039	98001	98000

Voll stark: SMS-Pix

61664	60104	60105
61580	60121	65667
63797	63599	63475
61596	61633	60138
60608	60141	66473
63550	64359	64734
61701	60108	63796
65246	61938	64638
60378	65664	61619
66699	66828	66535

Logo-Hits

70478	74172	5931
70498	5830	70499
5932	74674	73145

Display-Animations

45444	45436	45423
45445	45450	45448
45404	45441	45073
45341	45041	45377
45382	45447	45449
45087	45403	45438
45439	45016	45420
45406	45419	45011

FÜR UNSER ANGEBOT GILT:

SMS BESTELLUNG FÜR D1 Z.ZT. NICHT MÖGLICH.

D1 KUNDEN WÄHLEN: 0190 856742/1,86€/Min

BESTELLER AUS CH WÄHLEN: 0900902307 SFR 4,23/Min

BESTELLER AUS A WÄHLEN: 0900560552 € 3,63/Min

OPM2 – Leserforum

Habt ihr Fragen zur PlayStation2? Oder wollt ihr einfach eure Meinung loswerden? Dann seid ihr hier richtig – auf diesen Seiten kommt ihr zu Wort!

Spiele-Situation in Asien

Mein Vater hat mir aus Asien "Shadowman: 2econd Coming" für die PS2 mitgebracht. Als ich es spielen wollte, kam die Meldung: DVD/CD-ROM im PlayStation- oder im PlayStation2-Format einlegen. Was hat das zu bedeuten?

SCHAJAN (E-MAIL)

OPM2: Import-Spiele lassen sich auf einer europäischen PlayStation2 nicht ohne Weiteres abspielen. Während hierzulande die PAL-Fernsehnorm vorherrscht, wird z.B. in Japan die NTSC-Norm verwendet. Zum Abspielen ist somit eine japanische PS2 notwendig. Im asiatischen Raum ist es zudem immer noch gang und gäbe, dass viele Spiele illegal kopiert werden. Vielleicht ist dein Vater auf solch ein Produkt reingefallen.

Wo ist Holland?

Warum gibt es keine Niederlande bzw. kein Holland in "FIFA Football 2003"?

LUKAS KISS

OPM2: Electronic Arts besitzt zwar die offizielle FIFA-Lizenz, das ist aber keine Garantie dafür, dass alle Länder und Spieler inbegriffen sind. Jüngstes Beispiel ist Oliver Kahn, der gerade gerichtlich gegen Electronic Arts vorgeht, weil sein Name im Spiel genutzt worden ist. Offensichtlich hatten die Niederlande ebenfalls etwas dagegen, im Spiel genannt zu werden – angesichts ihrer schlechten fußballerischen Leistung im vergangenen Jahr ist das aber auch nicht weiter verwunderlich.

Ersatzteil benötigt

Kann man bei Sony direkt PS2-Laufwerke bestellen? Wenn ja, wie viel kosten die Laufwerke dann?

MICHAEL WEISS

OPM2: Wenn deine PlayStation2 defekt ist, solltest du das Gerät nicht selbst öffnen, sondern es direkt an Sony schicken. Kontaktiere aber zuerst die Technik-Hotline, Tel. 01805 - 76 69 77 (0,12 Euro/Min). Dort erfährst du, was dich die Reparatur ungefähr kosten wird. Einzelne Komponenten der PlayStation2 werden generell nicht verkauft.

"Vice City"-Soundtrack

In Ausgabe 12/02 schreibt ihr in eurem Vorab-Test zu "Grand Theft Auto: Vice City", dass es die Lieder der jeweiligen Radiosender auch auf Audio-CD geben soll. Wisst ihr, wann die CDs erscheinen und wo man sich die Scheiben kaufen kann?

GUNNAR FESER

OPM2: Der Soundtrack zu "Grand Theft Auto: Vice City" sollte inzwischen in jedem größeren Musikgeschäft erhältlich sein – einzeln oder komplett in einer Box. Auch der Internet-Versandhandel www.amazon.de bietet den Soundtrack an.



Registrierungskosten?

Was kostet es, wenn man sich auf OPM2.de registrieren lässt?

ALEXANDER METH

OPM2: Die Registrierung für das Videospieler-Forum auf unserer Homepage www.OPM2.de ist völlig kostenlos.

Action-Replay-Problem

Wenn ich einige Spiele mit den Action-Replay-2-V2-Codes starten möchte, zwitschert die Konsole sehr laut und hängt. Woran könnte das liegen?

UTE KUHN

OPM2: Ein Action-Replay-Code ist kein Cheat im herkömmlichen Sinn, sondern Bestandteil des Programmcodes. Aktivierst du diesen, wird der Original-Programmcodes des Spiels so modifiziert, dass du zum Beispiel unendlich Leben, Munition oder Energie besitzt. Handelt es sich aber um den falschen Code, könnte das Spiel sofort abstürzen. Kontrolliere also immer genau, ob du die Zahlen- oder Buchstaben-Folge richtig eingegeben hast.

MGS2: Substance

Ich möchte gerne an den neuen Features von "Metal Gear Solid 2: Substance" Spaß haben, besitze aber das Original-"Metal Gear Solid 2". Muss ich mir bei Erscheinen der aufgewerteten Version ein neues Spiel kaufen und wenn ja, kann ich dann mein Altes vielleicht gegen das Neue irgendwo umtauschen?

CHRISTIAN FEDER

OPM2: Leider wird es keine Umtauschaktion für "Metal Gear Solid 2" geben. Du musst dir das erweiterte "Substance" zusätzlich kaufen. Allerdings nehmen viele Videospiel-Händler gebrauchte Spiele für einen recht ansehnlichen Preis zurück und ziehen den Betrag beim Kauf eines neuen Spiels ab. Vielleicht kommst du ja auf diesem Weg an ein günstiges "Metal Gear Solid 2: Substance".

Lästige Nachladefehler

Auf meiner PS2 laufen alle Spiele einwandfrei, außer "GTA 3". Dort kommt es sehr häufig zu Nachladefehlern: Die Texturen sind weg, Leute erscheinen einen Meter vor mir und beim Fliegen mit dem Dodo stürzt das Spiel sogar komplett ab. Eigentlich stört es mich nicht, dass ich nur dieses Spiel nicht richtig zocken kann, aber "Grand Theft Auto: Vice City" benutzt ja bekanntlich die gleiche Technik wie sein Vorgänger. Also frage ich mich, ob hier die gleichen Probleme wie in "GTA 3" auftauchen werden?

SIMON LEV

OPM2: Wenn du "GTA 3" spielst, schauelt das Laufwerk der PlayStation2 permanent Daten (Texturen, andere Wagen, Fußgänger oder Gebäude) in den Arbeitsspeicher der Konsole. Je schneller du dabei mit einem Auto unterwegs bist, umso mehr muss das Laufwerk arbeiten. Die meisten anderen Spiele machen das nicht und halten beispielsweise einen kompletten Level im Arbeitsspeicher. Daher vermuten wir, dass dein Laufwerk defekt ist und nur noch sehr langsam arbeitet. Du solltest auf alle Fälle Sonys Technik-Hotline kontaktieren, Tel. 01805 - 76 69 77 (0,12 Euro/Min).

OPM2-Online

Ihr fragt, das Forum antwortet!

"The Getaway" besser als "GTA 3" bzw. "Vice City"?

Nur eine Frage, die ich an euch alle habe und mir auch sehr wichtig ist. Ich werde mir "The Getaway" auf jeden Fall zulegen, aber wird es denn besser als "Grand Theft Auto: Vice City"? Was ich an Trailern gesehen habe, kann ich zumindest eines sagen: Die Grafik ist auf jeden Fall besser. Aber diese Grafik sieht wiederum so aus, als wäre nicht so viel Freiraum. Was denkt ihr?

RUFFRYDER-DMX

Ich kann es nicht sagen, aber ich denke, der Witz fehlt. Die Grafik aus den 80ern ist halt am geilsten. Aber auch egal, kommt auf den Spieler an, was der für einen Geschmack hat. Außerdem sind beide halt geil ;).

SIMON. E

Tony Hawk 4

Lohnt sich das Game wenn man den dritten Teil schon hat? Was gibt's für Neuerungen?

MEIXXXNER

Das lohnt sich auf jeden Fall. Ich war schwer beeindruckt. Da ich mich mit den "Tony"-Teilen nicht so gut auskenne, kann ich dir nur wenige Verbesserungen nennen: leicht verbesserte Optik, viel größere Levels, kein Zeitlimit.

STARGAMER

Ich weiß, dass man sich jetzt Aufgaben von Leuten, die auf der Straße rumstehen, holen

kann. Früher hatte man alle Aufgaben auf einer Liste stehen. Das gibt es bei "Tony Hawk 4" nicht mehr. Man kann sich auch, wie bei "Aggressive Inline", an Autos dranhängen.

FINAL FANTASY

Kingdom Hearts – eure Meinung?

Ich überlege, mir "Kingdom Hearts" zu kaufen, bin durch die Tests aber etwas abgeschreckt. Hat jemand von euch das Spiel schon gezockt? Mir geht es vor allem um die Story; also wie ist sie?

TOM KONSOLO

Kauf's dir! Das Spiel ist genial! Was willst du eigentlich? Das Game hat tolle Bewertungen bekommen und vor allem die US-Magazine loben das Spiel in den Himmel. Allein schon weil Cloud Strife und die Avalanche-Gang dabei sind, ist das Game ja schon ein Must-Have!

TEXHEX

Ich schließe mich da mal an seine Meinung an! Ich werde es mir auch sofort kaufen, da ich immer noch an den guten alten Zeiten hänge! Donald, Goofy – wann gab es schon mal so was? Einmalig! Supergeile Idee! Must-Have – auch meine Meinung!

NONAME

"Red Faction 2" – wo bleibt Geo-Mod?

Ich habe gerade "Red Faction 2" gekauft und gleich im Multiplayer-Modus mit einem Freund eine Deathmatch-

Fragen? Dann schreibt an:

CyPress GmbH

OPM2 Leserbriefe

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Fax: 09 31 - 40 69 115

E-Mails: leserbriefe@opm2.de

Aus zeitlichen Gründen ist es uns nicht möglich, Briefe persönlich zu beantworten. Auch individuelle Tipps zu Fragen rund um die PS2 können wir nicht verschicken. Wir bitten um Verständnis.

Session gemacht. Doch zu meiner Enttäuschung musste ich feststellen, dass die Multiplayer-Levels so gut wie gar nicht von der Geomod-Engine Gebrauch machen! Während man bei "Red Faction 1" die Levels noch gut zerlegen konnte, kann man das bei "Red Faction 2" nur an einigen vorbestimmten Stellen! Gibt es da ein paar Multiplayer-Levels, die ausgiebigen Gebrauch von Geo-Mod machen?

ESTI_THE_BIG

Es gibt ein paar Multiplayer-Levels, die nicht so groß sind. Jedoch kannst du sie größer schießen mit Hilfe der Geo-Mod. Aber du hast schon recht, die Einzelspieler-Missionen sind besser. Aber was du in "Red Faction 2" mit der Geo-Mod machen kannst, ist praktisch jede Steinsäule bis aufs Metallgerüst kaputt schießen. Das konntest du im 1. Teil nicht.

SOLDIERBOY



Zitate von PS2-Freax – So denkt das OPM2-Forum

Kontroversen um

"Final Fantasy 10-2"

Als erstes: Ich freue mich riesig auf das Game! Eine Fortsetzung zum meiner Meinung nach bisher besten "Final-Fantasy"-Game! Das ist Superwahnsinn! Aber, und das gibt mir wirklich zu denken: Müssen

denn diese knappen Kleider von Yuna und Rikku sein?! Das passt doch gar nicht zu "Final Fantasy"! Die Spiele verkaufen sich doch auch so genug. Das braucht doch wirklich keiner, sich an einem "Final-Fantasy"-Spiel aufteilen! Diese Hotpants und die offenerzige Bluse von Yuna, die

nicht mehr als Stoffetzen sind. Und habt ihr die neuen Bilder von Rikku gesehen? Das ist doch nicht mal mehr ein Minirock! Das ist bestenfalls ein breiter Gürtel! Und erst das Bikini-Oberteil. Ich meine, "Final Fantasy" hat so etwas doch nicht nötig! Wer so etwas haben will, soll sich doch "BMX XXX" kaufen oder "Dead or Alive Beach Volleyball"!

GALADRIEL

"Grand Theft Auto: Vice City" – Anspielung auf "The Getaway"

Das wollte ich schon länger einmal schreiben, hatte es aber vergessen. Ist euch aufgefallen, dass in der Mission, in der man die Bankräuber stoppen muss, einmal zwei Personen gemeinsam vorkommen, die Franco Carter und Marc Hammond heißen? Und die beiden Hauptcharaktere in "The Getaway" heißen Frank Carter und Mark Hammond...

CMZ

Aktuell, schnell, spannend!!!

Thema	Autor	Antworten	Letzte Antwort
Inzufriden mit FF11	Seckenerjunker	1	5.6.2002, 23:42
in meiner ps2 unteru geworden	slazamus	1	5.6.2002, 22:47
deutsche VR4	ZockA	1	5.6.2002, 21:45
The Legend of Alan Dae	Venom	1	5.6.2002, 21:40
demokratik und Frage	Oggy	2	5.6.2002, 21:14
in will USB1	XDVD	1	5.6.2002, 20:20
was für spiele habt ihr so?	Diablosdick	1	5.6.2002, 19:53
fragenhaft a und gt	pa2vfb	2	5.6.2002, 19:51

Live..

mitdiskutieren
im Forum auf
www.opm2.de

OPM2-
Online



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.

Inhalt

Cheats

Rocky	92
X-Men: Next Dimension	92
Tiger Woods PGA Tour 2003	92
Baldur's Gate: Dark Alliance	93
James Bond: Nightfire	93
Scorpion King	93
Conflict Desert Storm	93

Komplettlösung

Tony Hawk's 4 (Teil 1)	114-117
The Getaway	118-119
Der Herr der Ringe:	
Die zwei Türme (Teil 1)	122-123

Im Detail

Harry Potter und die	
Kammer des Schreckens	96
GTA Vice City – Missionen	98-101
GTA Vice City – Rennen	102-103
GTA Vice City – Päckchen	104-105
GTA Vice City – 100 %	106-107
Onimusha 2	112-113
Red Faction 2 (Teil 1)	120-121

Action-Replay-2-Codes

Colin McRae Rally 3	94-95
Need for Speed: Hot Pursuit 2	95
Pro Evolution Soccer 2	95
Sub Rebellion	95
GTA Vice City AR2-Codes	108-109

DVD Tipps-Karten

GTA Vice City Karte 1	127-128
GTA Vice City Karte 2	127-128
GTA Vice City Karte 3	129-130
GTA Vice City Karte 4	129-130
GTA 3 Karte 1	131-132
GTA 3 Karte 2	131-132



Im Hauptmenü des Spiels werden die Cheats zum Box-Opä eingegeben.

Rocky

Die folgenden Cheats müssen im Hauptmenü des Spiels zügig eingegeben werden. Ein Gongschlag bestätigt hierbei die richtige Eingabe.

Wichtig: Während der gesamten Eingabe muss die **R1**-Taste gedrückt werden! Es ist möglich, alle Codes hintereinander einzugeben. Pausiert einfach eine Sekunde zwischen den Eingaben.

Boxer und Arenen

R1-Taste gedrückt halten und Folgendes eingeben: **→, ↓, ↑, ←, ↑, L1**

Boxer, Arenen und Rocky-Statue

R1-Taste gedrückt halten und Folgendes eingeben: **→, →, →, ←, →, L1**

Boxer, Arenen, Rocky-Statue und Mickey

R1-Taste gedrückt halten und Folgendes eingeben: **→, ↓, ↓, ←, ←, L1**

Doppelschlag

R1-Taste gedrückt halten und Folgendes eingeben: **→, ↓, ←, ↑, ←, L1**

Volle "Stats" beim Tournament- und Exhibition-Mode

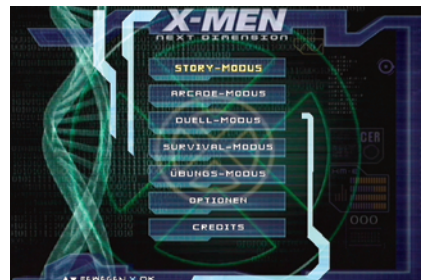
R1-Taste gedrückt halten und Folgendes eingeben: **←, ↑, ↑, ↓, →, L1**

Volle "Stats" im Movie-Mode

R1-Taste gedrückt halten und Folgendes eingeben: **→, ↓, ↓, ↑, ←, L1**

Kämpfe im Movie-Mode gewinnen

R1-Taste gedrückt halten und Folgendes eingeben: **→, →, ←, ←, ↑, L1**
Drückt ihr dann in einem Kampf im Movie-Mode die Tasten **L2 + R2**, gewinnt ihr diesen automatisch.



Gebt die Tastenkombination zügig in diesem Menü ein und wartet die Bestätigung ab.

X-Men Next Dimension

Natürlich haben wir auch für Xaviers Mutantentruppe einen coolen Cheat parat. Entfernt aber zuerst alle Memory Cards aus der PS2, ansonsten klappt das Schummeln nicht.

Startet das Spiel und kommt der Aufforderung "Start Drücken" nach.

Im folgenden Menü, dem Hauptscreen, gebt ihr nun den folgenden Code bei gedrückt gehaltener **L1**-Taste zügig ein:

→, →, ←, ←, ↓, ↑, ☉

Bei richtiger Eingabe öffnet sich ein Info-Fenster, das euch zu all den praktischen Extras beglückwünscht, die nun verfügbar sind.

Nun könnt ihr übrigens wieder die Memory Cards in die PS2 reinstöpseln. Na denn – Mutanten-Power!



Praktischer geht's kaum. Sogar Glückwünsche werden beim Schummeln abgegeben!

Tiger Woods PGA Tour 2003

Auch im diesjährigen Teil des Golfspiels haben wir massenweise Cheats in Erfahrung bringen können. Wechselt einfach vom Hauptmenü aus in den Unterpunkt "Optionen" und wählt dort den Punkt "Cheat Codes" an. Dort gebt ihr mit dem Controller die angegebenen Codes ein.

Habt ihr sie korrekt eingetippt, hört ihr jedes Mal den Namensgeber des Spiels, Tiger Woods, "Oh Yeah!" rufen.



📌 Wem die normalen Golfer zu Spielbeginn nicht ausreichen, bedient sich der Cheatliste.

Effekt	Code
Alle Kurse	14COURSES
Alle Golfer	ALLTW3
Als Brad Faxon spielen	XON
Als Cedric "Ace"	
Andrews spielen	IAM#1
Als Charles Howell III spielen	BANDPANTS
Als Dominic "The Don"	
Donatello spielen	GODFATHER
Als Hamish spielen	MCRUFF
Als Jim Furyk spielen	THESWING
Als Josey "Superstar"	
Scott spielen	SUPERSTAR
Als Justin Leonard spielen	JUSTINTIME
Als Kellie Newman spielen	COWGIRL
Als Mark Calavecchia spielen	CALCULATE
Als Mark O'Meara spielen	TB
Als Melvin "Yosh"	
Tanigawa spielen	YOYOYO
Als Notah BeGay III spielen	NOTABLY
Als Solita Lopez spielen	SOLITARY1
Als Steve Stricker spielen	SS
Als Stewart Cink spielen	SINK
Als Stuart Appleby spielen	ORANGES
Als Super Tiger Woods spielen	SUNDAY
Als Takeharu "Tsunami"	
Moto spielen	2TON
Als Ty Tryon spielen	TYNO
Als Val "Sunshine"	
Summers spielen	VALENTINE
Als Vijay Singh spielen	VJSING

Wenn ihr eine Memory Card benutzt, auf der bereits ein Spielstand eines anderen EA-Sports-Titels gespeichert ist, bekommt ihr eine Extraportion Geld.

Baldur's Gate: Dark Alliance

Der Traum eines jeden Cheaters wird in Baldur's Gate ermöglicht.

Haltet folgende Tasten gleichzeitig gedrückt **R2** + **L1** + **△** + **◀** (auf dem normalen Steuerkreuz).

Betätigt nun die **Start**-Taste. Es erscheint ein Menü, in welchem Unverwundbarkeit aktiviert werden kann. Zusätzlich dürft ihr euch in einem gewünschten Spielabschnitt so richtig austoben.

Sobald ihr euch einen Bereich ausgesucht habt und dorthin verfrachtet wurdet, bringt euch die **X**-Taste ins Spiel.



📌 Habt ihr den Code richtig eingegeben, erscheint nach dem Bestätigen diese Meldung.

James Bond: Nightfire

Gebt im Untermenü "Geheimnisse freischalten" die nachstehenden Codewörter ein, um den dazugehörigen Cheat zu aktivieren. Vergesst nicht, nach der Eingabe den Code unter "Codename speichern" zu sichern, wenn ihr den Code nutzen wollt.

Übrigens: Unter "Codename" könnt ihr jederzeit wieder ins Untermenü zurück, um weitere Codes einzugeben.

Alle Levels von Anfang an anwählbar **PASSPORT**

Multiplayer-Modus "Uplink" freischalten..... **TRANSMIT**

Multiplayer-Modus "Vernichtung" freischalten. **TNT**

Multiplayer-Modus "Defensive" freischalten. **GUARDIAN**

Multiplayer-Modus "GoldenEye schlägt zu" freischalten. **ORBIT**

Multiplayer-Modus "Team-King of the Hill" freischalten. **TEAMWORK**

Multiplayer-Charakter Baron Samedi freischalten. **VOODOO**

Multiplayer-Charakter Christmas Jones freischalten. **NUCLEAR**

Multiplayer-Charakter Goldfinger freischalten. **MIDAS**

Multiplayer-Charakter Beisser freischalten. **DENTAL**



📌 Mit den Codes könnt ihr im Multiplayer-Mode Bond-Schurken wie Oddjob anwählen.

Multiplayer-Charakter Pussy Galore freischalten. **CIRCUS**

Multiplayer-Charakter Oddjob freischalten. **BOWLER**

Multiplayer-Charakter Scaramanga freischalten. **ASSASSIN**

Multiplayer-Charakter Xenia Onatopp freischalten. **JANUS**

Multiplayer-Charakter Bond-Smoking freischalten. ... **BLACKTIE**



📌 Scorpion King: Extras und Boni schon zu Spielbeginn. Was will man mehr?

Scorpion King

Auch Krieger der Vergangenheit können mal einen Cheat vertragen. Gebt die beiden Tastenkombination einfach im Pausemenü des Spiels zügig ein. Ein mehrfaches Klappern bestätigt die richtige Eingabe.

Energie und Waffen auffüllen

Gebt im Pausemenü Folgendes ein:
..... **↑, ↓, ←, →, ←, →, □, ○**

Alle Bonusgegenstände aktivieren

..... **↑, ↓, ←, →, ←, →, □, R2**
Beendet das Spiel und klickt vom Hauptmenü aus in den Unterpunkt "Bonus". Alle ägyptischen Symbole sind jetzt anwählbar.

Conflict: Desert Storm

Schließt ein normales USB-Keyboard an eure PS2 an. Drückt ihr darauf während des Missionsverlaufs die Taste "L", werden euch Koordinaten im Spiel angezeigt.

Alle weiteren Cheats, die man im Internet finden kann, verweigerten leider ihren Dienst in unserer Version.



📌 Seek and Destroy: Im Schlachtfeld rettet euch nur eine gesunde Portion Vorsicht.



Action-Replay-2-Codes



Cheaten leicht gemacht. Mit einem Action-Replay-2 könnt ihr euren Spielen so richtig Beine machen. Wir liefern euch regelmäßig die neuesten Codes.

Colin McRae Rally 3

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1853E59E
..... EE96C916 BCD1C832

Turbo

..... DE902F1A FCA99B83

Durch Gegenstände hindurchfahren

(Geht nicht überall)

..... DE852242 BCA99B83

Debug Gauge anzeigen

..... DE8A4F7A BCA99B83

Alle Schwierigkeitsstufen schon zu Spielbeginn anwählbar (Normalerweise ist nur die Spielstufe "Normal" anwählbar.)

..... DE912302 BCA99B85

Die folgenden Codes schalten verschiedene Reifentypen frei. (Verwendet immer nur eine Zeile, gebt die Codes nicht als Block ein!)

..... FE90ECF6 BCA99B84
..... DE90ECF2 BCA99B84
..... DE90E3FE BCA99B84
..... DE90E386 BCA99B84
..... DE90E382 BCA99B84
..... DE90ECE6 BCA99B84
..... DE90ECE2 BCA99B84
..... DE90ECEE BCA99B84

Turbo-Super-Motor

..... DE90E3B6 BCA99B84

Turbo-Super-Maxi-Motor

..... DE90E3B2 BCA99B84

Chassis Extra-Leicht

..... DE90E3BA BCA99B84

Chassis Extra-Super-Leicht

..... DE90E346 BCA99B84

Bremsen-Medium

..... DE90E34E BCA99B84

Bremsen-Stark

..... DE90E34A BCA99B84

Videos freischalten

Die folgenden Codes schalten die Videos unter dem Optionspunkt Extra frei.

Schweden FE912376 BCA99B84
Spanien DE91235A BCA99B84
UK DE912366 BCA99B84
Griechenland DE912362 BCA99B84
USA DE91236E BCA99B84
Japan FE91236A BCA99B84
Australian ... FE912372 BCA99B83
Finnland FE91237E BCA99B84

Strecken-Codes

Die folgenden Codes schalten die einzelnen Etappen frei. Gebt ihr einen einzelnen Code ein, kann sogar eine Etappe "mittendrin" freigeschaltet werden. Der Rest bleibt weiterhin blockiert.

UK SS2 DE912CBE BCA99B84
UK SS3 DE912CBA BCA99B84
UK SS4 DE912C46 BCA99B84
UK SS5 DE912C42 BCA99B84
UK SS6 DE912C4E BCA99B84
UK SSS DE912C4A BCA99B84
Griechenland SS2
..... DE912C52 BCA99B84
Griechenland SS3
..... DE912C5E BCA99B84
Griechenland SS4
..... DE912C5A BCA99B84
Griechenland SS5
..... DE912C66 BCA99B84
Griechenland SS6
..... DE912C62 BCA99B84
Griechenland SSS
..... DE912C6E BCA99B84
USA SS2 DE912C76 BCA99B84
USA SS3 DE912C72 BCA99B84
USA SS4 DE912C7E BCA99B84
USA SS5 DE912C7A BCA99B84
USA SS6 DE912C06 BCA99B84
USA SSS DE912C02 BCA99B84
Japan SS2 ... DE912C0A BCA99B84
Japan SS3 ... DE912C16 BCA99B84
Japan SS4 ... DE912C12 BCA99B84



⚡ Per Code werden alle Schwierigkeitsgrade schon zu Beginn des Spiels verfügbar.

Japan SS5 DE912C1E BCA99B84
Japan SS6 DE912C1A BCA99B84
Japan SSS DE912C26 BCA99B84
Schweden SS2
..... DE912C2E BCA99B84
Schweden SS3
..... DE912C2A BCA99B84
Schweden SS4
..... DE912C36 BCA99B84
Schweden SS5
..... DE912C32 BCA99B84
Schweden SS6
..... DE912C3E BCA99B84
Schweden SSS
..... DE912C3A BCA99B84
Australien SS2
..... DE912CC2 BCA99B84
Australien SS3
..... DE912CCE BCA99B84
Australien SS4
..... DE912CCA BCA99B84
Australien SS5
..... DE912CD6 BCA99B84
Australien SS6
..... DE912CD2 BCA99B84
Australien SSS
..... DE912CDE BCA99B84
Finnland SS2 . DE912CE6 BCA99B84
Finnland SS3 . DE912CE2 BCA99B84
Finnland SS4 . DE912CEE BCA99B84
Finnland SS5 . DE912CEA BCA99B84
Finnland SS6 . DE912CF6 BCA99B84
Finnland SSS . DE912CF2 BCA99B84

Sinnige und Bonus-Fahrzeuge freischalten

Tank DE912C92 BCA99B84
Hovercraft ... DE912C96 BCA99B84
Jet Fighter ... DE912C8A BCA99B84
Citroen 2c Sahara
..... DE912CFA BCA99B84
Citroen Xsara . DE912DF2 BCA99B84
Subaru Impreza WRX
..... DE912DE2 BCA99B84
Fiat Punto Rally
..... DE912C8E BCA99B84
Baja Buggy ... DE912C82 BCA99B84



👉 Selbst die einzelnen Streckenabschnitte können gezielt aktiviert werden.

Lancia 037 ... DE912C86 BCA99B84

Citroen Saxo Kit
..... DE912CFE BCA99B84

Metro 6R4 DE912DEA BCA99B84

Subaru Impreza 22B STI
..... DE912DDA BCA99B84

Mitsubishi Pajero
..... DE912DDE BCA99B84

Mitsubishi Lancer Evo RS II
..... DE912DD2 BCA99B84

Ford WRC Replica Transit
..... DE912DCA BCA99B84

Ford RS200 ... DE912DC2 BCA99B84

Ford RS Ford . DE912DC6 BCA99B84

Ford Focus RS WRC 01
..... DE912D3A BCA99B84

Die Cheats freischalten.

Mit diesen Codes werden die Cheats freigeschaltet.

Buggy FE92644F BCA99B82

Flugzeug FE926477 BCA99B82

Hovercraft ... FE92641F BCA99B82

Tank FE9264C7 BCA99B82

RC FE9264EF BCA99B82

Alle Fahrzeuge
..... FE925B97 BCA99B82

Alle Strecken . FE925BBF BCA99B82

Alle Fahrzeugteile
..... FE925B67 BCA99B82

Alle Schwierigkeitsstufen
..... FE925B0F BCA99B82

Ford Super Focus
..... FE925B37 BCA99B82

Championship-Codes

Ha! Mit den folgenden Codes legt ihr ein perfektes Spiel hin. Die Zahlen hinter den Namen geben die erreichte Punktzahl an. Kenner des Spiels sehen mit einem Blick, was die Codes bewirken.



👉 Preis, ganz ohne Fleiß. Die Bonusfilmchen werden bequem freigeschaltet.

Colin McRae 255

..... DEA6FAEE 1F0CFE82

..... DEA6FAEA 1F0CFEE6

Riolon 0 DEA5FE6E BCA99B83

..... DEA5FE6A BCA99B83

Lunabba 0 DEA6FBDE BCA99B83

..... DEA6FBDA BCA99B83

Laikinen 0 DEA6F9CE BCA99B83

..... DEA6F9CA BCA99B83

Cantaloube 0 . DEA6FF0E BCA99B83

..... DEA6FF0A BCA99B83

D. Keller 0 DEA5FD4E BCA99B83

..... DEA5FD4A BCA99B83

P. Wiederman 0

..... DEA5FCAE BCA99B83

..... DEA5FCAA BCA99B83

P. Barca-0 Pts . DEA5F38E BCA99B83

..... DEA5F38A BCA99B83

J. Molina-0 Pts

..... DEA5F3EE BCA99B83

..... DEA5F3EA BCA99B83

R. Field-0 Pts . DEA5F2CE BCA99B83

..... DEA5F2CA BCA99B83

T. Ingham-0 Pts

..... DEA5F12E BCA99B83

..... DEA5F12A BCA99B83

F. Rizzo-0 Pts . DEA5F00E BCA99B83

..... DEA5F00A BCA99B83

M. Manganello-0 Pts

..... DEA5F76E BCA99B83

..... DEA5F76A BCA99B83

D. Henderson-0 Pts

..... DEA5F64E BCA99B83

..... DEA5F64A BCA99B83

B. Kewel-0 Pts

..... DEA5F5AE BCA99B83

..... DEA5F5AA BCA99B83

P. Stafsén-0 Pts

..... DEA5F48E BCA99B83

..... DEA5F48A BCA99B83

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Master Code

(Dieser Code muss aktiviert sein!)

..... 0E3C7DF2 1853E59E

..... EE8C0FD2 BCA99C80

Uhr einfrieren

..... DEABEA76 BCA99B83

Pro Evolution Soccer 2

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiviert sein!)

..... 0E3C7DF2 1853E59E

..... E14740EE BCA99C80

Heimmannschaft 99 Tore

(Drückt **Select** + **↑**)

..... 010C0EC8 BCA99A71

..... F10D85DE BCA99BE6

Heimmannschaft 0 Tore

(Drückt **Select** + **↓**)

..... 010C0EC8 BCA99A41

..... F10D85DE BCA99B83

Gastmannschaft 99 Tore

(Drückt **Select** + **←**)

..... 010C0EC8 BCA99A01

..... F10D85D9 BCA99BE6

Gastmannschaft 0 Tore

(Drückt **Select** + **→**)

..... 010C0EC8 BCA99A61

..... F10D85D9 BCA99B83

Unbegrenzt Geld

..... D171129E BCB8DDC2

Teams freischalten

..... D1725A2E BBA89A82



👉 Mit den richtigen Codes verwandeln sich eure Spieler zu wahren Weltmeistern.

Sub Rebellion

Aktiviert nicht alle Codes gleichzeitig. Hierdurch kann das Spiel abstürzen.

Master Code

(Dieser Code muss aktiviert sein!)

..... 0E3C7DF2 1853E59E

..... EE8DB426 BCA99C80

Unbegrenzt Geld

..... DE99845E F7436482

Alle Waffen .. DE99845A BEAB9D85

..... DE998466 BEAB9D85

..... DE998462 BEAB9D85

..... DE99846E BEAB9D85

Ausrüstung .. DE998472 BEAB9D85

Alle Specials .. DE99846A BEAB9D85

..... DE998476 BEAB9D85

Geringe Kollisionsabfrage

..... DE8B429E BF899B8B

..... DE8B429A BCA99B83

Harry Potter und die Kammer des Schreckens

Wir geben den Junghexen und Zauberern unter euch einige hilfreiche Tipps zum Bestehen des zweiten Schuljahrs von Harry Potter.

ALLGEMEINE TIPPS

Gnomenweitwurf

Im Fuchsbau lassen sich einige Extras erbeuten. So zum Beispiel beim Gnomenweitwurf. Trefft die Markierung auf den Vogelscheuchen und den Heuhaufen, um jeweils eine Magierkarte als Preis zu erhalten. Die dritte erhaltet ihr, wenn ihr den Rekord im Gnomenweitwurf aufstellt.

Am Einfachsten schafft ihr das, wenn ihr den betäubten Gnom packt, euch mit dem Rücken zur Mauer stellt und nach 6, 5 Umdrehungen den Gnom werft. Die halbe Umdrehung bringt euch den entscheidenden Vorteil. Am besten zielt ihr beim Abwurf noch etwas in westliche Richtung, damit der Gnom durch die Büsche fliegt. Das bringt euch sogar noch ein paar Punkte mehr.



➔ Nur mit genügend Schwung lässt sich der Rekord brechen.

Schneller vorankommen

In den Außenanlagen macht das Laufen richtig Mühe. Um euch den Laufweg mittels des Hexenbesens etwas zu verkürzen, müsst ihr im Unterricht von Madam Hooch die gestellten Aufgaben mit der Note B oder besser abschließen. Dann könnt ihr jederzeit im Freien den Besen einsetzen, um den Bestimmungsort anzufliegen.

Wegprobleme

Anfangs fällt die Orientierung in Hogwarts schwer. Selbst nach Stunden Spielzeit weiß man noch immer nicht, welche Tür wohin führt. Daher wartet bei den meisten Aufgaben (z.B. Unterrichtsbesuch) Ron oder ein anderer Schüler im Aufenthaltsraum von Gryffindor auf euch. In einer Sequenz sagt euch die betreffende Person, in welchem Stockwerk ihr den Klassenraum findet. Begebt euch nun ins Treppenhaus. Dort wartet der besagte Schüler auf euch und führt euch geradewegs zum Raum. So könnt ihr euch nie verirren. Zur besseren Orientierung wird auf jedem Stockwerk angegeben, welches Klassenzimmer sich hier befindet. Bei anderen Missionen, bei denen Harry alleine unterwegs ist, solltet ihr euch die Ratschläge genau anhören, um nicht sinnlos im riesigen Schulgebäude herumzuirren.

Hauspunkte

Harry muss seine Aufgaben häufig nachts erfüllen. Wenn der Mond leuchtet, ist das Verlassen des Schlafsaals allerdings strengstens verboten. Daher muss Harry aufpassen, dass er bei seinen Exkursionen nicht von den patrouillierenden Vertrauensschülern erwischt wird. Das kostet ihn jedes Mal fünf Hauspunkte. Zum Glück



➔ Auf jedem Stockwerk wird auch das Klassenzimmer angezeigt.



➔ Ein Blick um die Ecke lässt euch Wachen rechtzeitig erspähen.



➔ Mit der Note B (oder besser) in Besenkunde kann Harry seinen Besen auch im Freien nutzen. In Gebäuden ist Fliegen allerdings unmöglich.

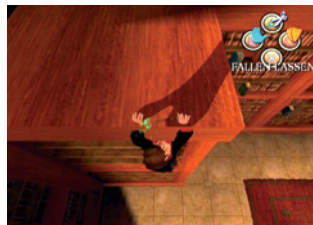
kann Harry schleichen, sich an die Wand drücken und um Ecken schauen. Manchmal entdecken euch die Wachen trotz aller Vorsicht. Rennt dann so schnell wie möglich zur nächsten Tür – selbst wenn es nicht die Tür ist, durch die ihr wollt. Ist die Tür abgeschlossen, kann euch diese trotzdem behilflich sein. Haltet an der Tür einfach die X-Taste gedrückt (als wolltet ihr sie öffnen). Die Wache wird nach Kurzem ihre Verfolgung abbrechen.

Duelle

Duelle wie euer erstes gegen Draco Malfoy werdet ihr mehr als einmal bestehen müssen. Die Kunst dabei besteht darin, nicht nur den gegnerischen Energieball zu reflektieren, sondern auch das Gegenüber selbst zu treffen. Am einfachsten geht das, wenn ihr den Angreifer zuerst feuern lasst. Reflektiert den Schuss mit dem "Expelliarmus"-Zauber und schickt sofort einen "Flipendo"-Spruch hinterher. Die Chancen sind gut, dass euer Gegenspieler sich nicht schnell genug auf beide magischen Sprüche einstellen kann. Wenn ihr einen reflektierten "Flipendo"-Zauber nicht kriegen solltet, haltet Abstand zu der Einschlagstelle, denn das Geschoss setzt eine Druckwelle frei, die euch schaden würde.

Sprung/Kletterpassagen

Aufgrund der teilweise ungünstigen Kameraführung solltet ihr beim Sprung immer den Analogstick ein bisschen Richtung Wand drücken (falls vorhanden). So geht ihr sicher, dass Harry bei einem unerwarteten Kameraschwenk nicht ins Leere springt. Wenn ihr über einen schmalen Sims müsst, achtet darauf, dass kein Feind in der Nähe ist, der euch bei der Aktion herunterschleusen/stoßen kann.



➔ Wenn ihr von der Kante hängt, seid ihr vor Angriffen sicher.

➔ FRANK EMMERLING

SONDERHEFT 3

TESTS, SPIELBARE DEMOS, KAUFBERATUNG
Das PS2-Sonderheft für Einsteiger und Profis!

€ 8,80
Sonderheft Ausgabe 3
Dezember - Februar 02/03

Österreich € 8,80
Belgien € 8,80
Luxemburg € 8,80
Schweiz SFr. 16,80

PlayStation®2



14 SPIELBARE PS2-DEMOS

SONDERHEFT NR. 3

Der ultimative Kaufberater!

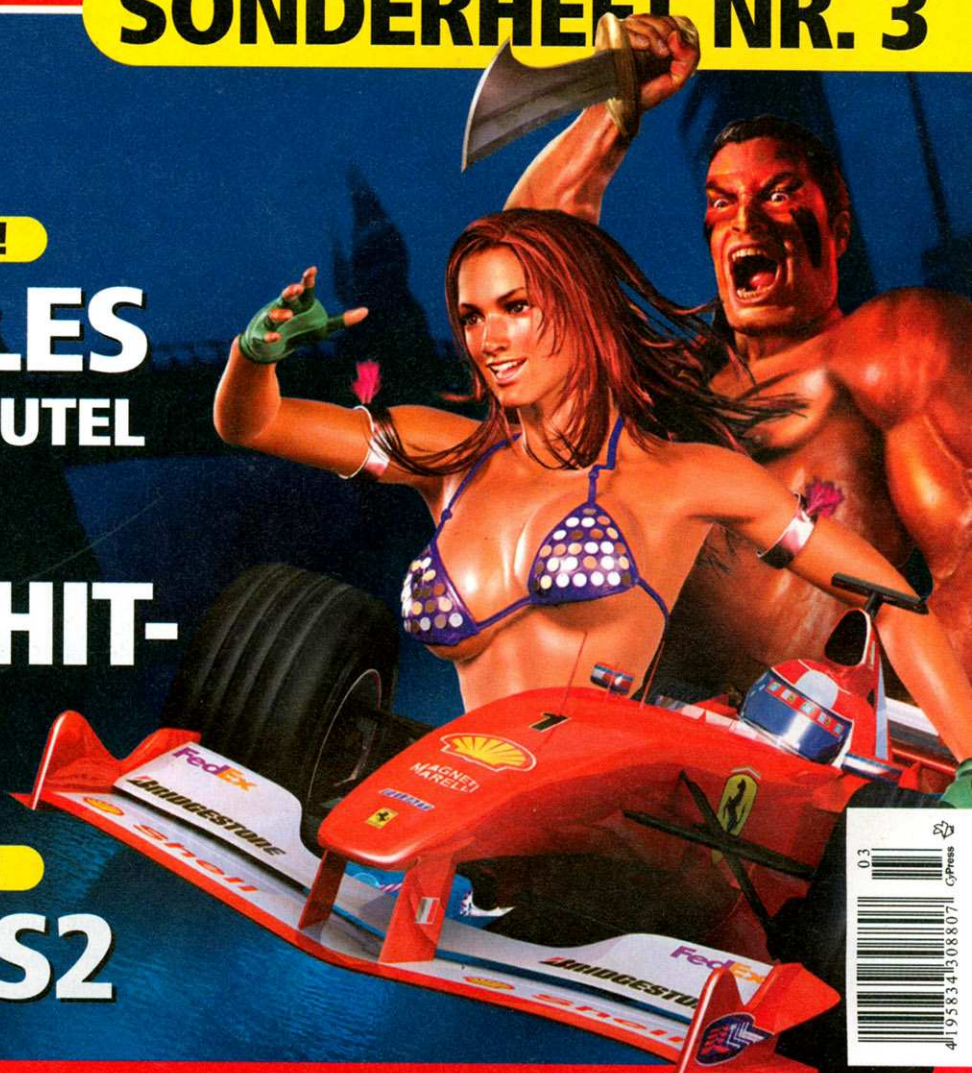
PS2-BUNDLES
FÜR JEDEN GELDBEUTEL

Über 300 Spiele getestet!

DIE MEGA-HIT-ÜBERSICHT

Die Power-Tricks der Profis!

DVD AUF PS2



14 SPIELBARE DEMOS!

GRATIS-EXTRA: 2 TOP-VIDEOS!
GT CONCEPT 2002, WWE SMACKDOWN!

SPIELBARE DEMO 1	SPIELBARE DEMO 2	SPIELBARE DEMO 3	SPIELBARE DEMO 4	SPIELBARE DEMO 5	SPIELBARE DEMO 6	SPIELBARE DEMO 7
TIME- SPLITTERS 2	X-MEN: NEXT DIMENSION	TOP GUN: COMBAT ZONES	MOH: FRONTLINE	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	FINAL FANTASY 7	
SPIELBARE DEMO 8	SPIELBARE DEMO 9	SPIELBARE DEMO 10	SPIELBARE DEMO 11	SPIELBARE DEMO 12	SPIELBARE DEMO 13	SPIELBARE DEMO 14
HALF LIFE (dt.)	DTM RACE DRIVER	MGS2: SONS OF LIBERTY	STUNTMAN	SOUL REAVER	AGGRESSIVE INLINE	AGGRESSIVE INLINE

**Jetzt
am Kiosk!**

GTA Vice City – Die Missionen

Damit eure **Gangster-Karriere in Vice City** nicht so schleppend vorangeht, helfen wir euch bei den schwierigsten und **interessantesten Missionen**.

"GRAND THEFT AUTO: VICE CITY"-MISSIONEN – TIPPS

Tipps zu den Missionen:

Genau wie letzten Monat gibt es diese Ausgabe wieder die heißesten Missionen aus "Vice City". Wir möchten aber noch einmal darauf hinweisen, dass ihr manche Aufträge nur dann erhaltet, wenn ihr die dazugehörigen Gebäude besitzt. In der Diskothek Malibu erhaltet ihr beispielsweise eure Aufträge links neben der Theke. Für diese empfehlen wir euch wiederum spezielle Waffen. Besorgt euch diese, bevor ihr euch mit euren Widersachern auf ein heißes Schussgefecht einlasst.

Mission: Kein Entkommen

Empfohlene Waffen : MP

Begebt euch zum Polizeipräsidium und geht nach links in die Umkleide. Verkleidet als Polizist holt ihr euch im ersten Stock die Key-Card und geht dann in den Keller zu den Zellen. Befreit den Safeknacker und schießt euch den Weg nach draußen frei.

Flüchtet mit dem Wagen nach Süden (und vor dem FBI!), wo ihr in der Lackiererei (Blick auf die Landkarte) die Fahndungssterne loswerdet. Dann bringt ihr euren neuen Freund nach Hause und die Mission ist abgeschlossen.

Mission: Der Scharfschütze

In dieser Mission ist ein zielsicheres Händchen gefragt. Fahrt zum Schießstand und sprecht mit dem Revolverhelden. Danach müsst ihr insgesamt drei Aufgaben bewältigen, bei denen ihr mindestens eine Gesamtpunktzahl von 61 erreichen müsst. Ist das geschafft, dürft ihr ein neues Mitglied in eurem Verbrecher-Team begrüßen oder einen neuen High-Score aufstellen.

Mission: Der Fahrer

Gewinnt dieses Checkpoint-Rennen und der Fahrer des Fluchtwagens ist von euren Qualitäten überzeugt. Am besten versucht ihr, ihn in Kurven von der Straße zu drängen oder kürzt über die Verkehrsinseln ab. Nicht ganz fair, aber der Junge fährt schnell und ist recht schwer zu besiegen.



ⓘ Mit eurem Rennwagen solltet ihr keinen Checkpoint verpassen. Nur mit den richtigen Abkürzungen und Tricks gewinnt ihr dieses Rennen.

Mission: Der Coup

Empfohlene Waffen : Magnum, MP

Steigt mit euren drei Kumpanen ins Auto und fahrt zur Bank. Dort ausgestiegen, lauft ihr zum Eingang, wo ihr euch automatisch verkleidet. In der Eingangshalle lauft ihr in der rechten hinteren Ecke die Treppen nach oben und fahrt mit dem Aufzug nach unten zum Tresor (Achtung: Wachen!). Dieser lässt sich aber nur mit der Hilfe des Managers öffnen. Fahrt also wieder nach oben, geht die Treppe einmal nach unten und dann geradeaus in das Büro des Managers. Nehmt ihn mit und kehrt zum Tresor zurück. Dann kehrt ihr abermals in die Eingangshalle zurück, wo der Alarm mittlerweile aktiviert wurde. Bezieht dort Stellung, erledigt die vier Sondereinsatzkräfte und verlasst das Bankgebäude. Schießt im Freien zunächst alle Gegner nieder und steigt erst dann in den Wagen. Brettert zu der Lackiererei – einfach Richtung Norden die Straße entlang – und sucht dann den Zielpunkt auf.



ⓘ Zuerst verkleidet ihr euch rechts neben dem Eingang der Bank (links) und flüchtet anschließend mit dem Taxi in euer Versteck (rechts).

Mission: Alle meine Pferdchen

Empfohlene Waffen: MP, Sturmgewehr

Düst vom Filmgelände aus zu Candy. Dort angekommen, legt ihr die vier Schläger um und folgt ihrem Zuhälter mit eurem Wagen. Bringt ihn durch ständiges Rammen oder mit dem Maschinengewehr zur Strecke. Dann holt ihr Candy ab und sackt auf dem Rückweg zum Filmgelände auch noch die liebeshungrige Mercedes ein.

Mission: Der Dildo-Jet

Jetzt wird's richtig lustig! Lauft durch die Tür zum Wasserflugzeug und startet. Durchfliegt alle Kontrollpunkte bevor der Tank leer ist – die Poster werden dabei automatisch abgeworfen. Fliegt besonders zwischen den Hochhäusern sehr vorsichtig. Danach landet ihr, wo ihr gerade Lust dazu habt, denn am Filmgelände steht schon wieder ein neues Flugzeug bereit.



ⓘ Hinter dem Filmgelände gelangt ihr durch eine Tür zu dem Wasserflugzeug (links). Steigt ihr ein, wird euch die Steuerung erklärt (rechts).



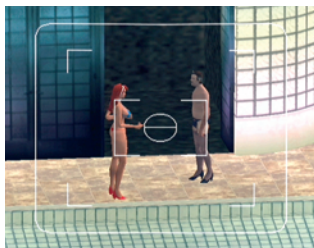
☛ Durchfliegt bei der Mission "Der Dildo-Jet" alle roten Check-Points. Dabei wirft das Flugzeug automatisch die Werbeflyer über der Stadt ab.

Mission: Ein Mann namens Martha

Empfohlene Waffen: Schrotgewehr

Steigt in den Helikopter ein, der auf dem Filmgelände steht, und verfolgt damit Candys Limousine. Nach der Zwischensequenz landet ihr auf dem Rasen (zwischen den Palmen) vor dem Hotel und sprintet zum Seiteneingang. Steigt die Treppen nach oben und knipst dort vom Balkon aus vier Bilder.

Dann werdet ihr entdeckt und müsst fliehen. Erledigt vorsichtig alle Agenten im Treppenhaus und sprintet zu dem Helikopter. Ihr könnt auch optional auf dem Vordach landen, was euch die Schießerei erspart. Fliegt schnellstmöglich wieder zum Filmgelände zurück, denn wenn euch die Polizeihubschrauber mit ihren Maschinengewehren erwischen, explodiert das Fluggerät innerhalb von wenigen Sekunden. Landet am Ziel und geht so schnell wie möglich zu dem lilanen Punkt.



☛ Knipst zuerst in aller Ruhe die Bilder von Candy Suxx und dem Senator (links), und flieht dann mit dem Helikopter (rechts).

Mission: Heiße Lightshow

Schnappt euch das Motorrad vom Pförtner und fahrt damit zum ersten Zielpunkt. Mit der Maschine fahrt ihr die beiden Stufen nach oben und auf der Rückseite des Gebäudes hinein. Benutzt dort den Aufzug und springt mit dem Motorrad von Zielpunkt zu Zielpunkt über die Dächer. Auf halbem Weg aktiviert sich eine Feuerleiter, so dass ihr nicht immer wieder von vorne anfangen müsst.

Mit einem kleinen Blick über die Rampe kann man die Distanz gut abschätzen. Nehmt aber auf alle Fälle immer den maximalen Anlauf und fahrt möglichst gerade über die Rampen, um das nächste Dach auch wirklich zu erreichen. Trödeln dabei nicht zu lange, denn ihr solltet eure Werbung bis spätestens 19 Uhr angebracht haben. Am Ziel angekommen, strahlt Tommy automatisch eine "unanständige" Werbeflyer auf ein Hochhaus und eure Filmfirma wirft fortan Gewinn ab.



☛ Mit dem Aufzug fahrt ihr ganz nach oben (links) und springt von dort aus über die Dächer bis zur Flutlichtanlage des Hochhauses (rechts).



☛ Rammt die Transporter so lange, bis die Kisten von der Ladefläche fallen. Sammelt alle Waffen auf und macht euch aus dem Staub.

Mission: Der Waffenschieber

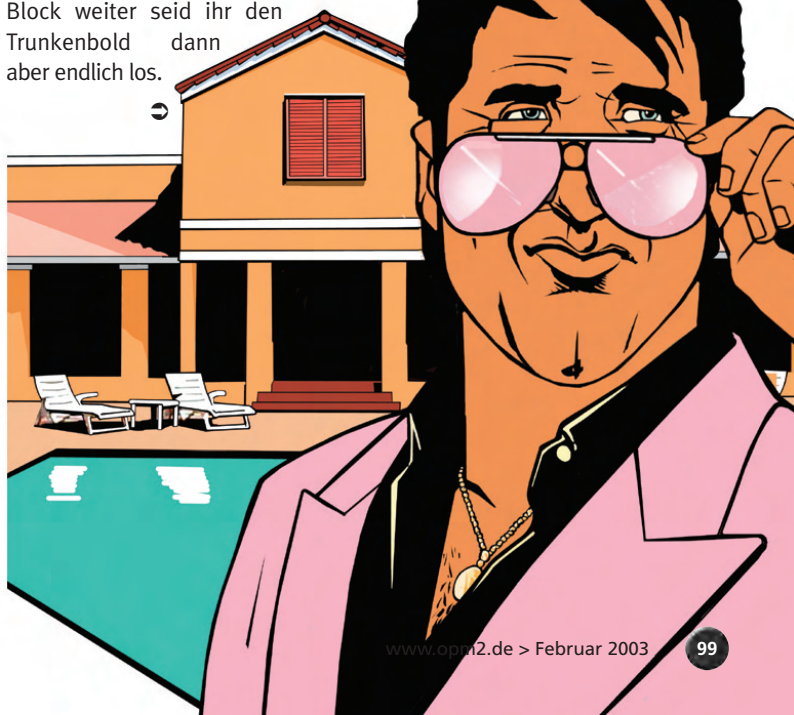
Empfohlene Waffen: MP, Sturmgewehr

Diese Mission ist etwas schwieriger, ihr könnt euch aber so viel Zeit lassen, wie ihr wollt. Nehmt den Jeep und rammt die Transporter so lange, bis sie ihre Ladung verlieren. Lockt die Fahrzeuge dann davon weg und holt sie euch. Achtung! Steigt auf keinen Fall aus dem Wagen, wenn die Transporter noch in der Nähe sind, sonst überfahren sie euch. Nach jeder Transporter-Gruppe könnt ihr zu eurer Villa zurückfahren, um euch dort im Keller wieder volle Energie und eine schussichere Weste zu besorgen. Besitzt ihr alle Waffen, müsst ihr die Trucks noch eliminieren. Rammt sie einfach so lange, bis sie Feuer fangen oder schießt sie mit dem Maschinengewehr oder der Mini-Gun schrottreif.

Optional könnt ihr auch erst die LKWs erledigen und anschließend die Ladung einsammeln – dadurch kommt die Verstärkung des Waffenschiebers erst etwas später.

Mission: TNT-Whiskey

Tja, Phil hat wieder mal zu tief ins Whiskey-Glas geschaut und sprengt sich bei einem Experiment den ganzen Arm weg. Ihr müsst ihn jetzt schnell ins Krankenhaus fahren. Leichter gesagt als getan, denn ihr steuert den Wagen aus Phils Sicht. Naja, versucht es halt irgendwie. Nachdem ihr im Krankenhaus angekommen seid, sind dort aber noch zu viele Bullen. Fahrt weiter geradeaus und an der nächsten T-Kreuzung rechts. Einen Block weiter seid ihr den Trunkenbold dann aber endlich los.



Mission: V.I.P.

Empfohlene Waffen: MP

Fahrt schnell zum Zielpunkt, wo bereits euer Fahrgast auf euch wartet. Dort drängelt sich allerdings ein anderer Taxifahrer vor und ihr müsst euren Fahrgast wieder zurückgewinnen. Verfolgt das andere Taxi, bis ihr auf gleicher Höhe seid. Schaltet dann mit der R2- oder L2-Tast in die Seitenansicht und schießt mit der Kreis-Taste so lange auf das gegnerische Taxi, bis der Fahrgast wieder aussteigt. Lasst ihn einsteigen und kutschiert ihn umgehend zum Flughafen.



ⓘ Bringt den Fahrgast mit eurem Taxi zum Escobar-Flughafen.



ⓘ Zuerst sprintet ihr durch das Einkaufszentrum zum Treffpunkt (links). Danach solltet ihr den Franzosen mit einem Wagen verfolgen (rechts).



Mission: Konkurrentenjagd

Empfohlene Waffen: Panzerfaust

Holt euch zunächst bei Phil auf dem Schrottplatz oder im Hooker-Inn-Hotel in der Nähe des Flughafens eine Panzerfaust. Dann macht ihr euch auf die Suche nach den drei gegnerischen Taxis. Verfolgt sie und wartet, bis sie auf einer langen, geraden Straße sind. Rammt sie keinesfalls, ihr wollt unentdeckt bleiben. Steigt dann schnell aus eurem Wagen aus und schießt sie aus einiger Distanz mit der Panzerfaust ab. Achtet aber darauf, dass sich keine Polizisten in der Nähe befinden, oder ihr werdet beim Einsteigen verhaftet.



ⓘ Sobald ihr auf die Hupe drückt, beginnt der Albtraum.

Mission: Das Taxi-Inferno

Empfohlene Waffen: Panzerfaust, Sturmgewehr

Fahrt mit eurem Taxi zum Treffpunkt. Dort wartet aber kein Fahrgast auf euch, sondern ein Rudel feindlicher Taxis. Jetzt müsst ihr nur so lange überleben, bis der Countdown abgelaufen ist. Steigt keinesfalls aus

sondern fahrt einfach immer im Kreis und schießt aus den Seitenfenstern. Danach erscheint an der Einfahrt der Boss des gegnerischen Taxiunternehmens. Steigt aus dem Wagen aus, zückt eure Panzerfaust und erledigt ihn mit einem Schuss. Alternativ dazu könnt ihr natürlich auch das Sturmgewehr zu Hilfe nehmen. Erledigt ihr den Boss durch die Scheibe, habt ihr zudem noch ein schickes Taxi in der Garage stehen. Habt ihr das geschafft, besitzt ihr ein weiteres lukratives Unternehmen.



ⓘ Bei der Blech-Schlacht solltet ihr keinesfalls den Wagen verlassen. Ansonsten übersteht ihr keinesfalls das vorgegebene Zeitlimit.

Mission: Kugelhagel im Einkaufszentrum

Eigentlich könnte alles ganz einfach sein, aber ... Trefft euch im Einkaufszentrum mit dem Boten. Bereitet euch jedoch darauf vor, dass sich der französische Geheimdienst bei der Übergabe einmisch. Kümmert euch gar nicht um die Attentäter, sondern rennt sofort dem Flüchtigen hinterher und schnappt euch das Motorrad. Erledigt ihn (mit einer MP kann man auf dem Motorrad auch nach vorne schießen) und bringt die Beute zum Auftraggeber.

Tipp: Schaut euch vorm Einkaufszentrum um und merkt euch die Sterne, denn bei der rasanten Verfolgungsjagd steigt euer Fahndungslevel.

Mission: Die rasende Schrottfabrik

Holt euch zunächst die Waffen ab (blauer Punkt). Dann folgt ihr der Straße und schießt den Arbeiter am Werbeplakat mit dem Scharfschützengewehr ab. Weiter geht's zu dem Sicherheitsmann. Schleicht euch über die schmalen Gassen die Plattform hinauf und schießt von dort aus wiederum mit dem Scharfschützengewehr auf die Person, die im Wagen sitzt. Das nächste Ziel erledigt ihr mit Handgranaten. Achtet darauf, dass ihr nicht zu nahe seid, sonst ergreifen sie die Flucht. Dosiert euren Wurf, dass die Granate genau am Wagen explodiert. Das letzte Ziel ist ein Motorradfahrer. Überfahrt ihn einfach – das spart Munition und Nerven.

Mission: Der Singvogel

Empfohlene Waffen:

MP, Scharfschützengewehr, Schrotflinte

Nehmt das Taxi und fahrt zum Club Malibu. Sprecht mit Paul Kent und macht euch danach zum Hafen auf. Positioniert euch gegenüber des Schiffes, am besten holt ihr euch einen Hubschrauber und landet auf dem Dach. Schaltet alle sichtbaren Wachen mit dem Scharfschützengewehr aus. Sobald ihr einen Stern habt, wartet ihr, bis dieser wieder weg ist. Sind alle sichtbaren Wachen eliminiert, geht ihr an Bord und arbeitet euch vorsichtig mit der MP im Anschlag vor. Passt auf, dass der Alarm nicht vorzeitig ausgelöst wird.

Habt ihr die Infos, geht dieser so oder so los und ruft weitere Wachen auf den Plan. Lauft ein oder zwei Decks nach unten und springt über die Reling. Das kostet zwar Energie, ist aber besser, als sich mit den Gegnern herumzuschlagen. Schnappt euch einen Wagen, fahrt zu Pay'n Spray und anschließend zum Zielpunkt.



ⓘ Mit dem Taxi fahrt ihr zunächst zum Malibu-Club (links). Bei der Flucht vom Boot solltet ihr möglichst viele Polizeisternen einsammeln (rechts).

Attentätermissionen (Telefonmissionen)

Mission: Pizza-Lieferant

Schaut euch rings um die Telefonzelle um, an der der Auftrag erteilt wird. Ihr findet überall brauchbare Gegenstände. Ein Parkhaus in der Nähe versteckt auf dem Dach beispielsweise eine praktische Schrotflinte. Nebenbei gibt's eine Schutzweste. Nachdem ihr den Anruf entgegengenommen habt, klappert euer Zielobjekt, der Pizza-Lieferant, seine 50 Ziele ab. Lauft einfach ein wenig durch die Straßen rings um die Telefonzelle herum. Der Bote kommt fast immer mindestens einmal nahe an euch vorbei. Es reicht nicht, ihn einfach von seinem Roller zu schubsen. Ihr müsst ihn schon ein wenig mit Waffengewalt beglücken. Ihr könnt ihn aber auch einfach mit einem schnellen Auto (Infernus) über den Haufen fahren. Übrigens: Seine Fahr-Route verändert sich jedes Mal aufs Neue. Belohnung 500 Dollar.



📞 Schnappt euch einfach einen Wagen und stoßt den Lieferanten vom Roller (links). So schnell habt ihr noch nie 500\$ verdient (rechts).

Mission: Der Kurier

Positioniert euch außerhalb des Hafengeländes. Platziert an der rechten Ausfahrt (vorsichtig) eine Funkgranate und wartet ab. Sobald das Auto mit dem Kurier herausgefahren kommt, lasst ihr die Ladung hochgehen. Mit etwas Glück erwischt ihr den Koffer auf diese Weise bereits. Wenn nicht, verfolgt ihn bis nach Little Havana/Haiti. Dort schaltet ihr den Wagen aus, schnappt euch den Koffer und bringt ihn zur Druckerei. Ab jetzt wirft die Druckerei \$ 8.000 ab.



📞 Entweder ihr erledigt den Kurier mit der Panzerfaust (links) oder steckt seinen Wagen mit dem Flammenwerfer in Brand (rechts).

Mission: Trouble am Check-In

Empfohlene Waffen: Scharfschützengewehr

Schnappt euch das Scharfschützengewehr hinter dem Blumentopf und lauft ein wenig auf das Ziel zu. Sucht dann mit dem Fernrohr am Gewehr nach der Frau und folgt ihr, bis sie die Unterhaltung mit der Person abgeschlossen hat.

Schießt den Mann nieder und gleich auch den Bodyguard, der hinter ihm steht. Schnappt euch den Koffer und verlasst schleunigst den Flughafen. Rast mit dem Wagen davon und sucht umgehend die nächste Spray-Garage auf. Danach sind wenigstens die Polizisten weg und ihr müsst euch "nur" noch mit dem FBI rumschlagen. Anschließend geht's auf der breiten Straße am Wasser Richtung Norden, wo ihr die Verfolger schnell abhängen könnt und den Koffer im Ammu-Nation-Laden abgibt.



📞 Am Telefon im Flughafen erhaltet ihr den Auftrag (links). Mit dem Scharfschützengewehr erledigt ihr die Zielperson auf Distanz (rechts).

Mission: Gefeuert

Empfohlene Waffen:

MP, Sturmgewehr, Scharfschützengewehr

Euer Einsatz beginnt direkt beim Telefon. Lauft zum Tor und erledigt die beiden ersten Wachen, indem ihr das Auto in Brand schießt. Anschließend schleicht ihr zum Eck und serviert mit dem Sturmgewehr die Herren in Schwarz ab, die sich in eurem Sichtfeld befinden. Ein gezielter Schuss auf die roten Fässer wirkt hierbei Wunder. Lauft die Treppe hoch und nehmt von dem Steg aus die restlichen Wachen mit dem Scharfschützengewehr aufs Korn.

Vergesst hierbei nicht, auch einen Blick auf die Dächer zu riskieren. Bahnt euch nun euren Weg über den Hof auf das Dach der Eiskremfabrik. Wenn ihr euren Job gut gemacht habt, trifft ihr nur noch auf sehr wenig Widerstand. Dieser kann mit einer MP sehr schnell überwunden werden. Habt ihr den Koffer, springt ihr vom Dach auf die Hauptstraße (geht schneller), schnappt euch ein Auto und fahrt zum Zielpunkt. Alternativ könnt ihr auch mit dem dort geparkten Hubschrauber verschwinden.

➞ MARKUS HÄBERLEIN



📞 Schießt zuerst auf die explosiven Fässer. Damit schaltet ihr gleich mehrere Gegner auf einmal aus. Vergesst dabei nicht die Scharfschützen.

GTA Vice City – Dies & Das

Alle gestressten Hobby-Verbrecher finden hier **Tipps zu den letzten Missionen** im Spiel und die wichtigsten Regeln für die illegalen Straßenrennen.

DIE ZWEI LETZTEN MISSIONEN DER STORY

Der Eintreiber

Empfohlene Waffe: MP

Schnappt euch ein Auto und fahrt Sonny Forellis Eintreibern hinterher. Ihr erstes Ziel ist die Bootswerft. Habt ihr die beiden erledigt, schnappt ihr euch das Motorrad und fangt die nächsten Mafiosi ab, die sich in Richtung des Autohauses aufgemacht haben. Da Tommy auf einem Zweirad sitzt, ist er zum einen schnell genug und zum anderen kann er ihnen bequem von hinten in den Rücken schießen. Insgesamt kommen drei Geldeintreiber-Teams.



Der Vorteil der Zweiräder liegt neben ihrer Beweglichkeit darin, dass ihr mit einer Waffe in Fahrtrichtung schießen könnt.



Freunde und andere Feinde

Empfohlene Waffe: Sturmgewehr

Positioniert euch im Büro vor der kleinen Treppe, möglichst rechts. So könnt ihr garantieren, die Gangster zu sehen, wenn sie die Treppe hoch bzw. durch die Türe kommen, ohne dabei selbst entdeckt zu werden. Kniet euch hin und bewacht die Vorgänge auf der Treppe mit dem Sturmgewehr. Ist die erste Welle erledigt, muss Tommy Lance erledigen. Verfolgt den Verräter bis aufs Dach. Dort lauft ihr sofort rechts und schnappt euch die Pille. Durch den Slow-Motion-Effekt könnt ihr die euch zahlenmäßig weit überlegenen Feinde ohne Probleme erledigen. Achtet auf explosive Fässer. Ist Lance hinüber, rennt ihr wieder zum Tresor zurück und kümmert euch um Sonny. Wird die Energie knapp, sollte Tommy in den Keller rennen und sich in der Rüstungskammer frisch machen. Auf dem Weg zurück könnt ihr so auch im Erdgeschoss halt machen und Sonny von hinten erledigen.

Herzlichen Glückwunsch!
Damit habt ihr die Story-Missionen abgeschlossen.



ILLEGALE STRASSENRENNEN

Gleich neben der Garage, in der ihr die Wagen abliefern müsst, hängt eine Karte von Vice City an der Wand. Dort könnt ihr euch für Straßenrennen der ganz besonderen Art anmelden und – falls ihr das Zeug dazu habt – mächtig abkassieren. Es ist wichtig, das richtige Auto für die Rennen zu haben. Dabei solltet ihr darauf achten, dass das gewählte Vehikel nicht nur schnell, sondern auch wendig ist. Autos mit einer schwammigen Steuerung bringen euch nur um den Sieg. Versucht die Kiste zu benutzen, die ihr am besten handhaben könnt – sicherlich entscheiden hier persönliche Vorlieben.

Beim Rennen selbst darf man durchaus zu unfairen Mitteln greifen. Beispielsweise empfiehlt es sich, vor dem Start des Rennens ein großes Fahrzeug (Bus, Transporter, Sattelschlepper) an eine markante Stelle des Rundkurses zu stellen, z.B. vor die Start- und Ziellinie. Die anderen Fahrer werden das Hindernis rammen, während ihr herumflitzen könnt. Zudem hindert euch niemand daran, eure Kontrahenten zu beschießen. Eine Salve aus der Gatling oder ein gezielter Schuss mit dem Raketenwerfer noch bevor das Rennen startet wirken meist Wunder.

1 Rennen: Todeskaracho	
Teilnehmergebühr: \$100	
Preisgeld: \$400	
Länge: 1,8 km	

2 Rennen: Ocean Drive	
Teilnehmergebühr: \$500	
Preisgeld: \$2.000	
Länge: 2,6 km	

3 Rennen: Küsten-Rallye	
Teilnehmergebühr: \$1.000	
Preisgeld: \$4.000	
Länge: 3,2 km	

4 Rennen: Capital Cruise	
Teilnehmergebühr: \$2.000	
Preisgeld: \$8.000	
Länge: 3,9 km	

5 Rennen: Tour!	
Teilnehmergebühr: \$5.000	
Preisgeld: \$20.000	
Länge: 1,8 km	

6 Rennen: V.C. Endurance	
Teilnehmergebühr: \$10.000	
Preisgeld: \$40.000	
Länge: 9,76 km	

SECHSMAL RENNEN – SECHSMAL TIPPS

Hyman Memorial Stadion

Im Nordosten der Stadt ist das riesige Hyman Memorial Stadion. Pünktlich um 20.00 Uhr öffnen sich die Pforten. In der Arena könnt ihr an drei verschiedenen Rennen teilnehmen, wobei jeden Abend nur eines der drei auf dem Programm steht. Welcher Event als nächstes ansteht, seht ihr auf der Tafel über dem Haupteingang.



🕒 Erst ab 20.00 Uhr könnt ihr an den Rennen teilnehmen.

RC-Rennen

In der Stadt sind drei Top-Fun-Vans versteckt. Sobald ihr in einen dieser Transporter steigt, nehmt ihr an einem Rennen der ganz besonderen Art teil. Ihr steuert nämlich kein gewöhnliches Fahrzeug, sondern übernehmt die Kontrolle über eines von drei verschiedenen ferngesteuerten Vehikeln.

Dirtring

Mit einem Motocross-Motorrad (Sanchez) müsst ihr 32 Checkpoints durchfahren. Teils erwarten euch sehr knifflige Sprünge und Trial-Einlagen. Absolviert man den Kurs in weniger als fünf Minuten, winken \$50.000 Belohnung. Benötigt Tommy weniger als zehn Minuten, erhält er immerhin noch \$10.000. Wer länger als zehn Minuten braucht, um alle Checkpoints zu durchfahren, bekommt noch schlappe \$5000 gutgeschrieben.



🕒 Es empfiehlt sich, vor Rennantritt mit den Bikes zu üben.

Hotring

Über zwölf Runden erstreckt sich das Rennen. Um zu gewinnen, müsst ihr mindestens den dritten Platz belegen. Geht euer Wagen kaputt, ist das Rennen gelaufen. Ihr könnt zwar einen Boxenstopp einlegen, das kostet jedoch wertvolle Zeit. Tommy kann seine Kontrahenten nicht nur rammen, sondern auch auf sie schießen – nicht ganz fair, aber was soll's? Für den ersten Platz winken \$5000, \$1500 gibt es für den Zweiten und gerade einmal \$500 bekommt der Dritte.



🕒 Alte PlayStation-Veteranen werden sich bestimmt an das Spiel "Destruction Derby" im Hotring erinnern fühlen.

Chaos-Derby

Um Bonus-Zeit zu erhalten, müsst ihr beim Chaos-Derby durch die Checkpoint-Ringe fahren. Erreicht ihr die vorgegebene Zeit, ist die Runde gewonnen und der nächste Level kann angegangen werden. Als Siegesprämie bekommt man \$1000, zuzüglich \$100 für jeden zerstörten gegnerischen Wagen sowie weitere \$1000 für jeden absolvierten Level.

RC Raider-Rennen

Am Flughafen (neben dem Tor, das direkt zum Heliport führt) steht ein weiterer Top-Fun-Transporter. Der RC-Raider ist ein ferngesteuerter Hubschrauber. In dem ungewöhnlichen Rennen müsst ihr Checkpoints passieren, die an schwer zugänglichen Stellen versteckt sind. Keine leichte Aufgabe. Als Belohnung winken \$100.



🕒 Um rechtzeitig alle Checkpoints zu erreichen müsst ihr permanent eure Radaranzeige überprüfen. Mit etwas Übung klappt es.

RC Baron-Rennen

Auf dem Dach des Parkhauses (Einkaufszentrum Washington Beach) steht auf dem obersten Deck der Top-Fun-Van. Hier steuert ihr einen kleinen Doppeldecker, den RC-Baron. Das Rennen geht über eine Runde. Um an Geschwindigkeit zu gewinnen, solltet ihr langsam steigen und dann die Nase des Flugzeugs nach unten drücken. Achtet auf Bäume, Häuser und Laternen. Der Gewinner erhält \$100.

RC Bandit-Rennen

Nördlich am Ocean Beach steht der dritte Top-Fun-Van. Auf der daneben liegenden Dirt-Strecke müsst ihr ein Rennen mit dem RC-Bandit gewinnen. Der Funkflitzer sieht sich zwar den Unebenheiten gewachsen, aufgrund des rutschigen Untergrunds solltet ihr beim Gasgeben in Kurven jedoch Vorsicht walten lassen. Das Preisgeld beträgt \$100.

➞ MARK LIEBOLD



🕒 Viel unter der Haube, aber auf Matsch fliegt auch der Top-Fun-Van sofort mal aus der Spur. Vollgas ist hier alles andere als sinnvoll.



GTA Vice City – Päckchen

Echte Verbrecher wollen alles! Mit unserer Übersicht findet ihr alle 100 versteckten Päckchen zum perfekten Abschluss von "Grand Theft Auto: Vice City".

PÄCKCHEN – INFORMATIONEN

Je mehr Päckchen ihr findet, desto mehr Waffen sind in euren Verstecken bzw. Speicherpunkten deponiert. In dieser Liste findet ihr Waffenname und Fundort sowie die Anzahl der benötigten Päckchen.

Anzahl	Fundort	Belohnung
10	Ocean View & Starfish Villa	Schutzweste
20	Ocean View & Starfish Villa	Kettensäge
30	Ocean View & Starfish Villa	Colt Python
40	Ocean View & Starfish Villa	Flammenwerfer
50	Ocean View & Starfish Villa	PSG-1
60	Ocean View & Starfish Villa	Minigun
70	Ocean View & Starfish Villa	Raketenwerfer
80	Landeplatz Starfish Villa	S. Sparrow
90	Fort Baxter Air Base	Rhino
100	Fort Baxter Air Base	Geheim – Top Secret

Fundorte

Nicht alle Päckchen können von Spielbeginn an eingesammelt werden. Unsere Liste bildet auch in kleinster Weise eine exakte Suchreihenfolge. Vielmehr soll für euch eine Möglichkeit entstehen, den Überblick zu behalten. Denn wer kann da schon den Gesamtüberblick behalten?

Augen auf!

Alle Päckchen haben eines gemeinsam: Sie leuchten, sind versteckt und befinden sich an Orten, an denen man nicht suchen würde, wie beispielsweise innerhalb von Gebäuden. Sehr oft liegen sie in Hinterhöfen und Seitengassen versteckt. Einige liegen einfach so herum und müssen nur berührt werden, damit sie in euer Eigentum übergehen. Andere werden erst nach Schlüsselsituationen im Missionsverlauf erreichbar. Besonders gemein: einige wollen mit einem gezielten Sprung (Stunt) abgeräumt werden. Deshalb einfach immer die Augen offen halten. Wichtig: Manche Päckchen können nur per Helikopter erreicht werden.

GEFUNDEN – ABGEHAKT

000 ☒ **Tipp:** Päckchen suchen und gleich abhaken!

001 ☐ Veranda grünes Haus	026 ☐ Parkplatz Malibu-Club	051 ☐ Veranda Haus	076 ☐ Werbetafel
002 ☐ Haus Festungsanlage	027 ☐ Pool auf Gebäudedach	052 ☐ Haus mit Lila Dach	077 ☐ Dach-Markiese
003 ☐ Halle C	028 ☐ Insel in Golfanlage	053 ☐ Whirlpool	078 ☐ Treibstofftanks
004 ☐ Studio D	029 ☐ Bootsanlageplatz	054 ☐ Kleiner Graben	079 ☐ Dach
005 ☐ Sackgasse	030 ☐ Kleine Brücke	055 ☐ Treppe beim Wasser	080 ☐ Bei 8-Balls Garage
006 ☐ Einkaufszentrum	031 ☐ Baustelle Bauträger	056 ☐ Parkplatz Stadion	081 ☐ Zwischen Anhänger
007 ☐ Parkhaus	032 ☐ Hinter Sandexpress	057 ☐ Mars Cafe	082 ☐ Häuser bei Werft
008 ☐ Einkaufszentrum	033 ☐ Büro Polizeigebäude	058 ☐ In Skulptur	083 ☐ Containerschiff
009 ☐ Einkaufszentrum	034 ☐ Hütte	059 ☐ Gebäude bei Brücke	084 ☐ Schild Hafenbehörde
010 ☐ Einkaufszentrum Gash	035 ☐ Unter Brücke	060 ☐ Unterm Landeplatz	085 ☐ Schiff
011 ☐ Brücke	036 ☐ Duschkabinen	061 ☐ Parkplatz	086 ☐ Büro Hangar
012 ☐ Jacksport-Schild	037 ☐ Bungalow	062 ☐ Büro Schreibtisch	087 ☐ Hangar
013 ☐ Pool-Sprungturm	038 ☐ Dach Hochhaus	063 ☐ Am Wasser	088 ☐ Dach
014 ☐ Hinter Mauer	039 ☐ Brücke	064 ☐ Hinterm Hotel	089 ☐ Landeplatz
015 ☐ Abschlagpunkt	040 ☐ Dach neben Security	065 ☐ Dach	090 ☐ Gang zu den Gates
016 ☐ Hof mit Palmen	041 ☐ Veranda 1102 Wash. St.	066 ☐ Schuppen	091 ☐ Rampe
017 ☐ Sandstück	042 ☐ Pool Hochhaus	067 ☐ Treppe	092 ☐ Auf Flugzeug
018 ☐ Unter Brücke	043 ☐ Dach Einkaufszentrum	068 ☐ Grab	093 ☐ Unter Flugzeug
019 ☐ Sandexpress-Haus	044 ☐ Unter Brücke	069 ☐ Stufen	094 ☐ Flugzeug-Flügel
020 ☐ Dach	045 ☐ Am Wasser	070 ☐ Bretterzaun	095 ☐ Hinter Feuerwache
021 ☐ Schmuckgeschäft	046 ☐ Tiefgarage-Yachthafen	071 ☐ Dach Generatoren	096 ☐ Wand Terminal
022 ☐ Treppe neben Pizzeria	047 ☐ Tiefgarage	072 ☐ Veranda	097 ☐ Dach Terminal
023 ☐ In Pizzeria	048 ☐ Felsen bei Hütte	073 ☐ Laundromat	098 ☐ Unter Flugzeug
024 ☐ Dach Penthouse	049 ☐ Kaputte Hütte	074 ☐ Donut-Geschäft	099 ☐ Hinter Werbetafel
025 ☐ Hinter Chariot-Hotel	050 ☐ Treppe Leuchtturm	075 ☐ Mauer-Robina	100 ☐ Schild, Eingang Base



GTA Vice City – 100 Prozent!

GTA Vice City mal eben so durchzuspulen, sollte möglich sein. Aber was muss man tun, um die erstrebenswerten 100% im Spiel zu erreichen?

WIE SCHAFFT MAN 100% BEI GTA VICE CITY?

Fragen, Fragen, nix als Fragen! Hier noch mehr Hintergrundtipps rund um "GTA Vice City".

Absolviert alle Hauptmissionen, die das Spiel fordert. Viele Kniffe und Tipps zu diesen gab's in der vergangenen Ausgabe. Diesmal haben wir die finalen Missionen gelöst, die Rennen erklärt und euch den Weg zu allen Päckchen gezeigt. Hier die Pflichtkür in kurzen Stichpunkten:

- Absolviert alle Extra-Missionen
- Absolviert alle Nebenjobs
- Schafft alle Monster-Stunts
- Kauft alle Immobilien
- Überfall! Raubt alle Läden aus!
- ... und findet alle 100 versteckten Päckchen in der Stadt

Warum kann ich nicht alle Waffen auf einmal besitzen?

Ganz einfach: Der Überblick würde verloren gehen! ...und mal ehrlich, wer rennt schon mit mehr als neun Waffen herum? Deswegen wurde die Waffenauswahl in zehn Waffengruppen aufgeteilt. Jede Waffengruppe kann immer nur mit einem Gegenstand gefüllt sein. Findet ihr beispielsweise eine Waffe, deren Gruppe schon besetzt ist, könnt ihr diese austauschen. Allerdings verliert ihr dann auch die vorherige Waffe, die sich bisher im Slot befunden hat.



Im "Ammu-Nation" kauft der friedliebende Vice-City-Bürger seine Waffen. Reicht euer Geld nicht aus, müsst ihr andere Quellen nutzen.

WELCHE WAFFENGRUPPEN GIBT ES?

Waffengruppe 01 – Faust

Faust / Schlagring

Waffengruppe 02 – Nahkampf

Hammer / Golfschläger / Schlagstock
Schraubenzieher / Baseball-Schläger / Messer
Kettensäge / Machete / Katana
Beil

Waffengruppe 03 – Schleuderwaffen

Molotow / Tränengas
Granaten mit Funkzünder / Granaten mit Zeitverzögerung

Waffengruppe 04 – Faustfeuerwaffen

Colt 45 M1911A1 / Colt Python

Waffengruppe 05 – Schrotgewehre

Schrotflinte / Abgesägte Schrotflinte
SPAZ Schrotgewehr

Waffengruppe 06 – Maschinenpistolen

Ingram MAC 10 / UZI
MP5 / TEC-9

Waffengruppe 07 – Sturmgewehre

M4 (M16-A2) / Ruger

Waffengruppe 08 – schwere Sturmawaffen

M60 / Mini-Gun
Flammenwerfer / Raketenwerfer

Waffengruppe 09 – Sniper-Gewehre

PSG-1 / Präzisionsgewehr

Waffengruppe 10 – Kamera

Diese "Waffengruppe" wird nur in der Mission "Ein Mann namens Martha" verfügbar und mit einer Kamera für euren Auftrag belegt. Außerhalb dieser Mission gibt es die Gruppe nicht und die Waffengruppen reduzieren sich auf neun Auswahlmöglichkeiten.



Wurfaffen haben große Zerstörungskraft und eine enorme Reichweite. Doch wehe, ihr werft eine Granate nicht weit genug.



Die Mini-Gun besitzt zwar eine hohe Durchschlagskraft, dafür seid ihr in eurer Bewegungsfreiheit stark eingeschränkt.

Immobilien-Besitz – Wie funktioniert das mit dem Gebäudekauf?

In Vice City stehen verschiedene Immobilien zum Kauf zur Verfügung. Diese könnt ihr nach bestimmten Schlüsselsituationen erwerben. Eure Unternehmen werfen richtig Kohle ab, sobald sie euch gehören. Alles was ihr tun müsst, ist täglich zum Abkassieren vorbeizuschlittern. Wichtig: Um das Spiel mit 100% zu meistern, sind die Immobilien und die dazugehörigen Missionen Pflicht!

Immobilien mit Zusatznutzen

Sie erwirtschaften Geld für euch und bringen so manchen Zusatznutzen und Missionen ein. Zur besseren Übersicht hakt ihr erworbene Gebäude einfach hinter ihren Namen ab.

Gebäude:	Bootswerft – \$ 10.000	
Verfügbar:	Nach der Mission "Checkpoint Charlie"	
Erwirtschaftet:	ca. \$ 2.000 täglich	
Zusatznutzen:	Einnahmen, Bootsverleih umsonst	
Gebäude:	Cherry Popper Eisfabrik – \$ 20.000	
Verfügbar:	im Spielverlauf	
Erwirtschaftet:	bis \$ 3.000 täglich	
Zusatznutzen:	Einnahmen, Eisverkauf. Achtung: Erst muss die Fabrik gekauft sein, bevor ihr mit dem Eiswagen Umsatz machen könnt!	
Gebäude:	Taxi-Unternehmen – \$ 40.000	
Verfügbar:	Spielt mindestens drei der Taximissionen erfolgreich durch.	
Erwirtschaftet:	bis zu \$ 5.000 täglich	
Zusatznutzen:	Einnahmen, Zebra-Taxi	
Gebäude:	Garagen – Autohaus – \$ 50.000	
Verfügbar:	Little Havana	
Erwirtschaftet:	Vier Garagen können angemietet werden. Jede erwirtschaftet bis zu \$ 1.500, somit sind maximal \$ 6.000 möglich	
Zusatznutzen:	Einnahmen, pro Garage kann ein Auto gespeichert werden. Kostenlose Lackiererei (Pay'n'Spray) sowie Autorennen sind verfügbar.	
Gebäude:	Druckerei – \$ 70.000	
Verfügbar:	im Spielverlauf	
Erwirtschaftet:	Erfüllt die zugehörigen Missionen und es werden täglich bis zu \$ 8.000 verfügbar.	
Zusatznutzen:	Einnahmen	
Gebäude:	Filmstudio – \$ 60.000	
Verfügbar:	im Spielverlauf	
Erwirtschaftet:	Erfüllt die dazugehörigen Missionen und es werden täglich bis zu \$ 7.000 verfügbar.	
Zusatznutzen:	Einnahmen	
Gebäude:	Malibu Club – \$ 100.000	
Verfügbar:	im Spielverlauf	
Erwirtschaftet:	Erfüllt die dazugehörigen Missionen und es werden täglich bis zu \$ 10.000 verfügbar.	
Zusatznutzen:	Einnahmen	
Gebäude:	Pole Position Club – \$ 30.000	
Verfügbar:	im Spielverlauf	
Erwirtschaftet:	Spendiert der Tänzerin mindestens \$ 600, danach können bis zu \$ 4.000 täglich für euch abfallen	
Zusatznutzen:	Einnahmen	

Immobilien ohne Zusatznutzen

Folgende Gebäude könnt ihr kaufen/als Speicherpunkt nutzen.

Gebäude:	Elswanko Casa – \$ 8.000	
Besonderheit:	Speicherpunkt, Garage	
Gebäude:	Links View Apartment – \$ 6.000	
Besonderheit:	Speicherpunkt, Garage	
Gebäude:	Ocean Heights – \$ 7.000	
Besonderheit:	Speicherpunkt, Garage	
Gebäude:	Hyman Condo – \$ 14.000	
Besonderheit:	Speicherpunkt, drei Garagen, Helipad	
Gebäude:	1102 Washington Street – \$ 3.000	
Besonderheit:	Speicherpunkt	
Gebäude:	3321 Vice Point – \$ 2.500	
Besonderheit:	Speicherpunkt	
Gebäude:	Skumole Shack – \$ 1.000	
Besonderheit:	Speicherpunkt, Garage	

Ba-Ba-Banküberfall! Welche Läden muss man ausnehmen?

Hände hoch! Geld raus! In Vice City findet ihr keine Bank, auf der sich ein Girokonto befindet. Deswegen werden eben Ladenbesitzer ausgenommen. Um einen Laden auszurauben, marschiert ihr einfach rein und zielt mit einer Feuerwaffe auf den Kassierer. Wartet, bis jetzt symbolisch Geldbündel (maximal drei) erscheinen. Erst nachdem ihr kassiert habt, darf der Kassierer zum Schweigen gebracht werden. Nehmt danach die Beine in die Hand, denn bestimmt ist schon die Polizei auf dem Weg. Tipp: Bevor ihr in einen Laden geht, solltet ihr ein Fluchtauto davor abstellen.

Überfallen und Abhaken

Läden: Vice Point	
Corner Store (beim Shady Points Hospital)	
Jewelry Store (nahe Brücke Leaf Links Golf Club)	
Dispensary (nahe Corner Store)	
Läden: Einkaufszentrum	
Gash (Einkaufszentrum)	
Music Store (Einkaufszentrum)	
Jewelry Store (Einkaufszentrum)	
Hardware Store (Einkaufszentrum)	
Laden: Washington Beach	
Hardware – Bunch of Tools (nahe Polizeirevier)	
Läden: Downtown	
Pharmacy (nahe Love Fists/Rock City)	
Jewelry (nahe Love Fists/Rock City)	
Laden: Little Haiti	
Ryton Aide Pharmacy (beim Pay'n'Spray/Little Haiti)	
Läden: Little Havana	
Deli (nahe Ryton Aide)	
Luandromat (nahe Druckerei)	
Hardware (Sunshine Autos)	
Donuts Shop (nahe Cherry Poppers)	



GTA Vice City – Codes

Die Cheats zum Spiel sind klasse, aber mit den Action-Replay-2-Codes habt ihr **noch mehr Schummelmöglichkeiten**.

ACTION-REPLAY-2-CODES

Im Gegensatz zu "GTA 3" scheinen Action-Replay-2-Codes keinerlei Probleme zu machen. Geht in gewohnter Weise vor, und setzt sie nach Belieben ein. Zum Überprüfen der Codes haben wir eine reguläre Verkaufsversion von "Vice City" sowie das AR2-V2 benutzt. Durch die extreme Komplexität des Spiels kann es vorkommen, dass zu viele aktive Codes unvorhergesehene Abstürze verursachen. Setzt die Codes deswegen sparsam ein. Wer bereits einen fortgeschrittenen Speicherstand besitzt, sollte sicherheitshalber ein Backup vornehmen.

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiv sein!)

..... 0E3C7DF2 1853E59E
..... EE8CDC8A BCBBBD9A

Unbegrenzte Lebensenergie

Der Code bewirkt, dass viele Widrigkeiten nicht mehr eure Lebensanzeige reduzieren. Allerdings schützt der Code nicht vor einer Verhaftung! Auch könnt ihr weiterhin ertrinken. Sitzt ihr in einem explodierenden Auto, ist es auch um euch geschehen. Dafür interessieren Kugeln, Schläge und freche Absprünge aus fahrenden Mobilen nicht mehr.

..... DE8FFFFE F8AEDD4B
..... DE8FFFFA 68EE9EEB
..... DE8FFF86 BF899B8B
..... DE8FFF82 02A99BA7
..... DE91CA1A C8AC9A43

Unbegrenzter Körperpanzer

..... DE8FFFFE F8AEDD4B
..... DE8FFFFA 68EE9EEB
..... DE8FFF86 BF899B8B
..... DE8FFF82 02A9A3B9
..... DE91CA1A C8AC9A43



⚠ Vorsicht – unendlich Lebensenergie bewahrt euch nur vor Schaden, der durch Kugeln und Schläge hervorgerufen wird.

Unbegrenzte Lebensenergie und unbegrenzter Körperpanzer

..... DE8FFFFE F8AEDD4B
..... DE8FFFFA 68EE9EEB
..... DE8FFF86 68EE9EEF
..... DE8FFF82 BF899B8B
..... DE8FFF8E 02A99BA7
..... DE91CA1A C8AC9A43



⚠ Tragt die Codes entsprechend der Anleitung ein, und startet das Spiel ganz normal in der ersten Mission.

Uhrzeit einfrieren

..... DE97F3E6 BCA99B83

Geld! Geld! Geld!

Tipp: Code zu Spielbeginn zuschalten, abspeichern und Spiel regulär weiterspielen. Wie im wahren Leben macht Geld nicht wirklich glücklich, erleichtert jedoch vieles im Spiel!

..... DE4279D2 C19E7B82
..... DE4279DE C19E7B82

Moonjump

Springt mal!

..... DE8FFFBE F8AA9BDF
..... DE8FFFB8 3CCAAB86
..... DE8FFF46 E0AC9B02
..... DE8FFF42 D00A9B95
..... DE8FFF4A F8AD983
..... DE8FFF56 4F2D8C8B
..... DE8FFF52 E0AC9CEF
..... DE8FFF5E F8AB9BDF
..... DE8FFF5A E0EB18C3
..... DE8FFF66 BC2CB39B
..... DE8FFF6E BCECABA4



⚠ Kohle! Code eingeben und Spiel durchstarten. Ihr startet nun mit gigantischen 99.999.999 Geldeinheiten – auch bei Speicherständen!





📌 Immer fit: Der Code rechts erschmelt euch maximale Kondition. Ihr könnt fortan immer rennen, ohne irgendwann zu ermüden.

..... DE8FFF6A 48EB9B83
 DE8FFF72 68EA9BF7
 DE8FFF7A E0AC9BF3
 DE8FFF7E C4AD23F3
 DE8CDD32 C4AC9A43

Durch Wände laufen

Diesen Effekt aktiviert ihr, wenn ihr im Spiel **L2** + **L3** drückt. Um den Effekt zu deaktivieren, muss **R2** + **L3** betätigt werden. Vorsicht: Das Spiel kann abstürzen.

..... 0E42EEF8 BCA99980
 DE8B2776 BCA99B83
 0E42EEF8 BCA99880
 DE8B2776 C8B7AEE3

Unbegrenzte Munitionsvorräte

Der Code funktioniert erst, wenn ihr eine Waffe mit Munition aufgenommen habt.

..... DE89766E E0EB9B83
 DE8976C6 E0EB9B83
 DE897EF2 E0EB9B83
 DE897D5E E0EB9B83

Waffen behalten

Verhaftungen und frühzeitiges Ableben nerven. Allerdings nicht mehr mit dem Code, denn alle bisher mitgeführten Waffen bleiben in eurem Besitz, egal, ob ihr vorm Krankenhaus oder der Polizeistation wieder zu euch kommt.

..... DE83D4CE BF899B8B
 DE83D4CA BCA99B83

Ordnungshüter orientierungslos

..... DE85675E BF899B8B
 DE85675A BCA99B83

Hypermode – Spielgeschwindigkeit sehr schnell

Drückt **L2** + **R2** + **↑** um den Effekt zu aktivieren.

..... 0E42EEF8 BCA99772
 DEB3DA56 FDA99B83

Slow-Motion – Spielgeschwindigkeit langsam

L2 + **R2** + **↓** aktivieren den Effekt.

..... 0E42EEF8 BCA99742
 DEB3DA56 FA299B83



📌 Kein Fahndungslevel: Rotzfrech dürft ihr euch mit dem Code eine Polizeistreife suchen und reizen ohne Ende. Die interessiert das nicht.

Spielgeschwindigkeit wieder normal

Betätigt **L2** + **R2** + **Select**.

..... 0E42EEF8 BCA99781
 DEB3DA56 FB299B83

Immer fit

Eingeben und bei Gelegenheit freuen!

..... DE82000A CCA99B97

Autos nehmen keinen Schaden

..... DE887302 BCA99B83

Maniac Runner

..... DE8C551E F8ABDB03

Kein Fahndungslevel

..... DE950DE2 E0AF9B83

Viele Fußgänger

..... DEB44076 FE299B83

Keine Fußgänger

..... DEB44076 BCA99B83

Viel Verkehr

..... DEB4478E FE299B83

Kein Verkehr

..... DEB4478E BCA99B83

Fahrzeuge explodieren nicht mehr

..... DE892BDE BF899B8B
 DE892BDA BCA99B83

Die etwas andere Version

Dieser Code macht nur Sinn, wenn eure Systemeinstellung der PS2 auf Deutsch steht.

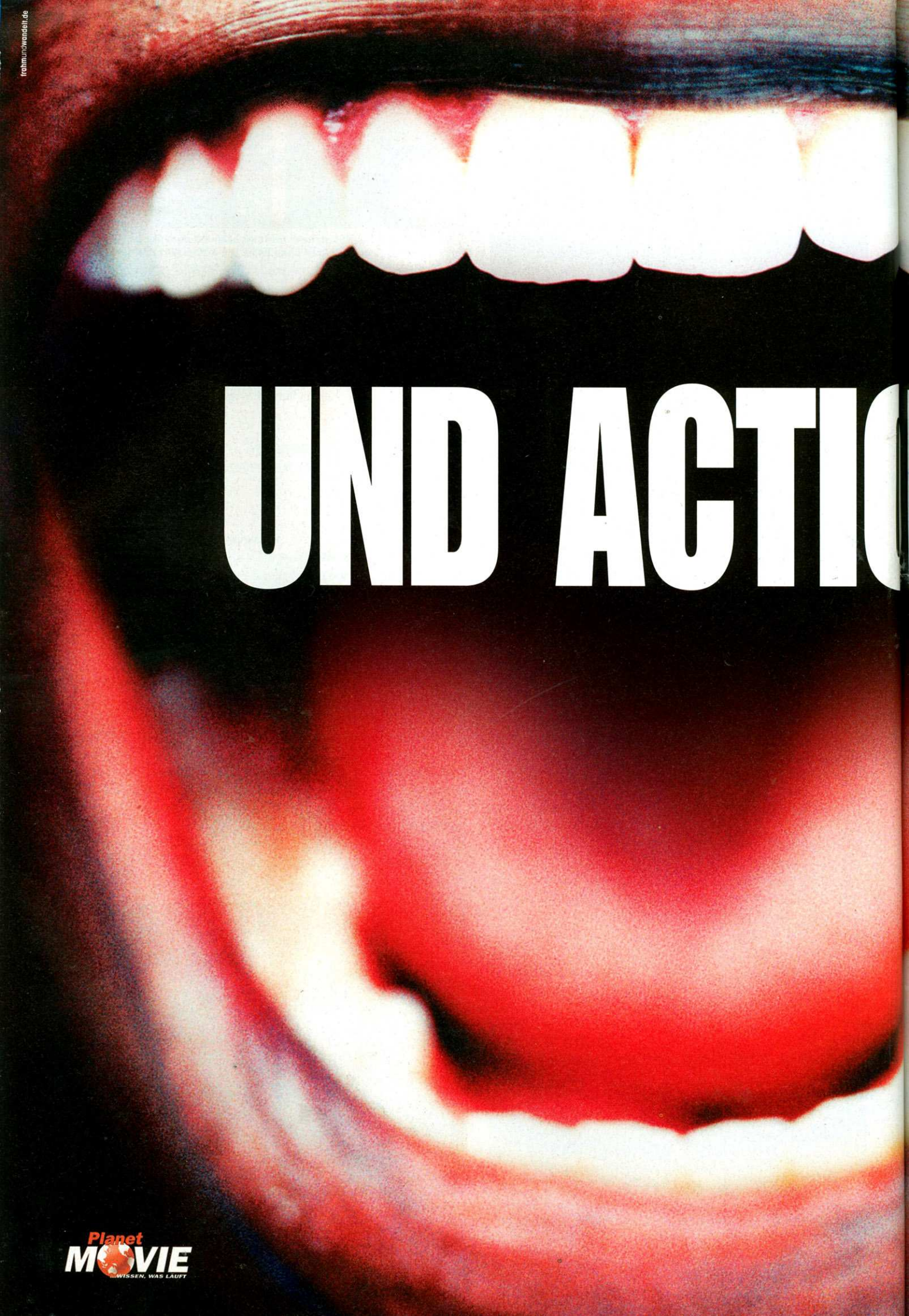
..... DEB41E4A BCA99B84

Monster Front Bike

..... DE8C0E3E F8ACDB03
 ➡ GUNTHER HRUBY



📌 Autos nehmen keinen Schaden: Egal wie oft ihr mit der Kiste anrembelt, sie wird wirklich "unkaputtbar".



UND ACTION

N!

- ⇨ GROSSE BLOCKBUSTER-REPORTAGEN.
- ⇨ ALLE NEUEN FILME IN DER KRITIK.
- ⇨ DER BLICK HINTER DIE KULISSEN.
- ⇨ EXTRA DVD- & HARDWARE-TEIL.

JETZT IM HANDEL.



NUR **2,90 €**

Planet
MOVIE
WISSEN, WAS LÄUFT

DAS NEUE GROSSE FILMMAGAZIN

MIT DEN INSIDER-INFOS DIREKT

VOM SET. AKTUELL, KRITISCH,

WELTWEIT!

Onimusha 2: Samurai's Destiny

"Onimusha 2" birgt entscheidende Geheimnisse. Nach dem ersten Durchspielen hat man nur einen Bruchteil des Spiels gesehen. Wer hätte das gedacht...?

DAS HANDELS-SYSTEM



Wenn Jubei auf die Sub-Charaktere Oyu, Kotaro, Ekei und Magoichi trifft, kann er ihnen Gegenstände anbieten. Als Dankeschön bekommt er wiederum einen anderen Gegenstand überreicht. Abhängig vom Gemütszustand der Nebendarsteller wird der "Onimusha 2"-Held mit mehr oder minder wertvollen Items beschenkt.

In diesem Zusammenhang steht auch das im Hintergrund verborgene Allianz-Parameter. So lange Jubei die Sub-Charaktere mit Gegenständen beglückt und sie daraufhin positiv reagieren, steigt die Anzeige verschieden schnell – eine enge Freundschaft ist das Resultat. Je stärker die Sympathie ausfällt, desto öfter erscheinen Oyu & Co. im Laufe des Spiels.

Folgende sieben Werte bzw. Reaktionen beeinflussen das Allianz-Parameter

- A +50** erhält einen äußerst favorisierten Gegenstand.
- B +30** erhält einen guten Gegenstand.
- C +10** akzeptiert einen durchschnittlichen Gegenstand.
- D -10** akzeptiert verärgert einen Gegenstand.
- X -70** der Sub-Charakter lehnt seinen Gegenstand ab, den er Jubei zuvor gegeben hat.
- X -30** der Sub-Charakter lehnt den Gegenstand höflich ab.
- Z -50** der Sub-Charakter lehnt den Gegenstand unmissverständlich ab.



🗨 Reden ist Silber, Schweigen ist Gold: Um die Vorlieben der Geschäftspartner zu erkennen, muss man ihnen einfach zuhören.



🗨 Als Dankeschön für nützliche Tauschwaren erhält man andere Items (Patronen, Heilpflanzen, Elixier etc. ...).

Stufen und Auswirkungen des Freundschafts-Levels

Zu Beginn, wenn noch keine Beziehung zwischen den einzelnen Personen besteht, wenden die Sub-Charaktere unserem Helden Jubei vor den Transaktionen noch den Rücken zu. Sie erzeugen den Eindruck, als fühlten sie sich belästigt. Bietet man diesen Personen einen Gegenstand an, für den sie sich interessieren, ändert sich der Gemütszustand schnell.

Beim ersten Besuch in der Goldgräber-Stadt Imasho Town sind einige "Geschäfte" nötig, um die Allianz zwischen den Figuren zu stärken, so dass sie Jubei nicht mehr die kalte Schulter zeigen.

Treten Oyu, Kotaro, Ekei und Magoichi gegenüber Jubei freundlich auf, tauchen sie höchstwahrscheinlich in manchen Zwischensequenzen auf. Außerdem assistieren sie dann dem "Onimusha 2"-Helden in zahlreichen Auseinandersetzungen mit Level-Bossen.

Stattet man die Tauschpartner im Anschluss noch mit den von ihnen favorisierten Kleidungs-/Rüstungsgegenständen aus, vergrößert sich die Möglichkeit, mit ihnen die versteckten Side-quests zu bestreiten.

Oyu verhält sich anders als ihre männlichen Kollegen, ihr Allianz-Level befindet sich auf einem hohen Niveau, da sie Jubei gleich zu Beginn viel Respekt zollt. Jeder Handel wird von ihr mit einem Lächeln begrüßt. Offeriert man ihr jedoch unwillkommene Geschenke, sinkt der Beliebtheitsgrad stetig.



🗨 Nebendarsteller Kotaro misstraut Oyu die ganze Zeit.

Kettenfunktion beim Handel

Eine Hand wäscht die andere: Oftmals müssen die Gegenstände über einige Stationen wandern, bis sie ihren richtigen Empfänger finden. Beispielsweise muss Jubei bei Ekei ein Item ergattern, welches sich Kotaro sehnlichst wünscht.

Zwei außergewöhnliche Geschenke

Welche Wirkung haben die Pilze...?

Das Gewächs wirkt auf den Tauschpartner etwas berauschend. Die Reaktionen fallen daher meist unterschiedlich aus.

Welche Wirkung haben die Wunderblumen...?

Mit diesem Gewächs kann man Tauschfehler wieder gutmachen, indem man die Sinne des Tauschpartners täuscht. Gibt man einem Charakter ein falsches Geschenk, das ihn erbost, sollte gleich darauf eine Wunderblume folgen. Verlorene Punkte im Allianz-Parameter werden wiederhergestellt. Die Gabe bekommt Jubei allerdings nicht mehr zurück.

Tausch-Kombinationen

Manche Geschenke hinterlassen einen besseren Eindruck, wenn man sie zuvor mit anderen kombiniert. Beispielsweise eignet sich die Tengu-Maske nicht sonderlich für Oyu. Überreicht man ihr erst den Liebestrank und im Anschluss die Tengu-Maske, steigen die Chancen erheblich, Eindruck zu schinden. Es gilt also aufzupassen, wenn das Wort "Combo" erscheint.

Verbündung mit den Sub-Charakteren

Das höchste Level der Freundschaft zwischen Jubei und den Sub-Charakteren zeigt sich durch folgende freundliche Gesten, wenn ein Tauschgeschäft vollzogen wird:

- Eiko begrüßt Jubei überschwänglich
- Magoichi salutiert mit seiner Waffe
- Oyu lächelt schüchtern
- Kotaro taucht kopfüber im Bild auf

Tipp: Dieser Freundschafts-Level zeigt an, dass alle Ereignisse der Charaktere gezeigt werden und dass sie Jubei bei wichtigen Kämpfen unterstützen.



ⓘ Beim Handel darf keiner der Charaktere bevorzugt werden.



ⓘ Viele Güter sind nur zeitweise im Laden erhältlich.

Verhalten der Sub-Charaktere untereinander

Die Freundschaften werden von den Streitigkeiten der Sub-Charaktere untereinander beeinflusst. Beispielsweise sind sich Ekei und Magoichi nicht ganz grün, was auch in den Zwischensequenzen stellenweise nicht zu übersehen ist. Gewinnt Jubei die Gunst von Magoichi, sinkt im gleichen Augenblick die Sympathie bei Ekei. Ist Jubei mit Ekei eng befreundet, tritt Magoichi im Laufe des Spiels weniger in Aktion.

Kotaro ist gegenüber Oyu sehr misstrauisch. Beschenkt Jubei überwiegend die Frau, wendet sich der junge Ninja immer mehr vom "Onimusha 2"-Hauptdarsteller ab. Es ist wichtig, die Balance zwischen beiden Charakteren herzustellen bzw. mit beiden ein Bündnis einzugehen. Aber die Allianz mit Kotaro hat immer Vorrang gegenüber dem Bündnis mit Oyu. Soll Oyu des Öfteren erscheinen, darf man Kotaro keine Geschenke machen. Andererseits kann man einen freundlichen Umgang mit Oyu pflegen, etliche ihrer Passagen spielen und trotzdem mit Kotaro gemeinsam kämpfen. Dazu muss Kotaro unterm Strich nur ein paar mehr Präsente erhalten als Oyu.

Tipp: Es empfiehlt sich, die Aussagen, sprich Bildschirmtexte der Sub-Charaktere beim Small-Talk genau zu lesen. Man kann daraus ihre Vorlieben erkennen.

WICHTIGE INFOS ZU DEN SIDEQUESTS

Neben Jubei und Oyu können drei weitere Charaktere in "Onimusha 2: Samurai's Destiny" gespielt werden. Magoichi, Kotaro und Ekei werden spielbar, wenn man sie mit einer gewissen Anzahl von Geschenken, die zugleich ihren Geschmack und ihre Vorlieben treffen, ausstattet.

Durch diese Personen wird nicht nur der Story-Verlauf beeinflusst, sondern man findet durch sie auch weitere Gegenstände. Mit viel Geschick besteht sogar die Möglichkeit, mir vier (!) Figuren gleichzeitig in einem Spiel zu agieren.



ⓘ In Kotaros Extra-Level werden Erinnerungen an den Vorgänger "Onimusha Warlords" wach.

Kotaro

Man muss Kotaro mit acht Gegenständen in Folge beglücken, die bei ihm positive Reaktionen erzeugen. Man sollte ihn z.B. mit folgenden Gegenständen ausstatten: Keimyo Hachimaki, Gabishi, Hien Kyahan etc... Sein Auftritt beginnt im Nebel-Tal.

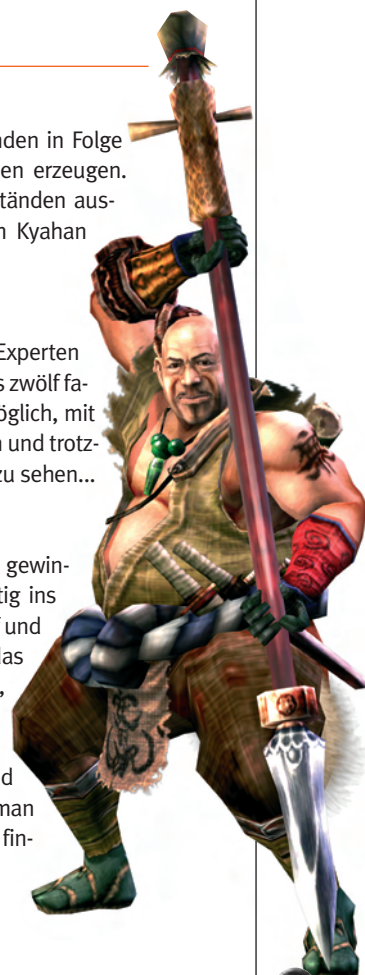
Magoichi

Zuerst muss Jubei mit dem Gewehr-Experten ein Allianz bilden, indem er ihn mit mehr als zwölf favorisierten Geschenken umgarnt. Es ist möglich, mit Magoichi in der Dämonen-Höhle zu spielen und trotzdem am Schluss nicht all seine Szenarien zu sehen...

Ekei

Um die Gunst des Speerkämpfers zu gewinnen, muss sich Jubei beim Tauschen richtig ins Zeug legen. Das Bündnis mit ihm muss tief und innig sein. Deshalb sollten Präsente wie das Kalligrafie-Set, die anrühigen Geschichten, die Houtengeki-Lanze, der Fudo-Bein-Schutz oder das Ashura-Gewand an ihn gehen. Stöbert man die Taschendiebin und Ekeis zerbrochenes Glöckchen auf, steht man bei der Figur hoch im Kurs... Ekeis Auftritt findet im Umfeld von Schloss Gifu statt.

⇨ DIRK GEMEINHARDT



Tony Hawk's Pro Skater 4

Mit unserem detaillierten Skate-Through bleibt **kein Geldschein und kein Gap unentdeckt**. Schnappt euch das Brett und rollert los. Viel Spaß!

Ohne Moos nix los! Bei "Tony Hawk's Pro Skater 4" feiert die beliebte Gap-Liste ihre Rückkehr in die erfolgreiche Skateboard-Serie. Die Zahlen in den blauen Kreisen zeigen euch absolut jeden Gap an, den es abzushredden gilt. Habt ihr sämtliche Gaps in allen Runden abgeskatet, erhaltet ihr dafür ein paar Dollars zum Shopping. Kohle erhaltet ihr zudem für das Bewältigen von Aufgaben oder fürs Einsammeln der Geldscheine. Die Dollar-Symbole zeigen euch jene Stellen an, an denen ihr die begehrten Banknoten finden könnt. Einige Areale bieten obendrein noch kleine Mini-Games an, durch die ihr abermals an Extra-Penunze gelangt. Diese Geschicklichkeits-

Spielchen sind mit einem blauen Kreuz auf der Karte markiert. Euren ersten Tausender solltet ihr sofort in Cheat Nr. 6 investieren. Dieser ermöglicht das Fahren in Zeitlupe. Somit habt ihr viel mehr Zeit zum Ausbalancieren und zum sicheren Landen der diversen Tricks. Ansonsten muss man sich anfangs nichts weiter kaufen, die übrigen zehn Cheats helfen nicht wirklich weiter und dienen eher der Belustigung (Unsichtbarkeit, Disco-Effekt etc.). Wenn ihr 30.000 Dollar gespart habt, investiert ihr die Kröten in die beiden Levels Carnival und Chicago. Erfüllt erst einmal alle Aufgaben, bevor ihr euch an das Auffinden der Spots bzw. Geldscheine macht.

COLLEGE

Gleich zu Beginn anwählbar, 21 Challenges, Pro-Specific-Challenge Tony Hawk und Jamie Thomas, zwei Mini-Games

Da viele Aufgaben plausibel und einfach nachzuvollziehen sind, werden wir nur ein paar Tipps zu den Mini-Games und zu manch komplizierter Challenge geben.

Die Buchstaben S-K-A-T-E und C-O-M-B-O sind auf der Karte bereits eingezeichnet, so fällt für euch schon einmal das lästige Suchen der einzelnen Lettern aus. Die roten C-O-M-B-O Buchstaben, sind jene, die in der Pro-Challenge gefragt sind.

Challenge Stop all of the Pink Elephants

Bei dieser Aufgabe müsst ihr nach den beiden Spine-Transfers sofort mit einem Revert in einen Manual übergehen und die restlichen Elefanten innerhalb einer Combo einsammeln, da sonst das Zeitlimit nicht ausreicht.

Mini-Game Tennis

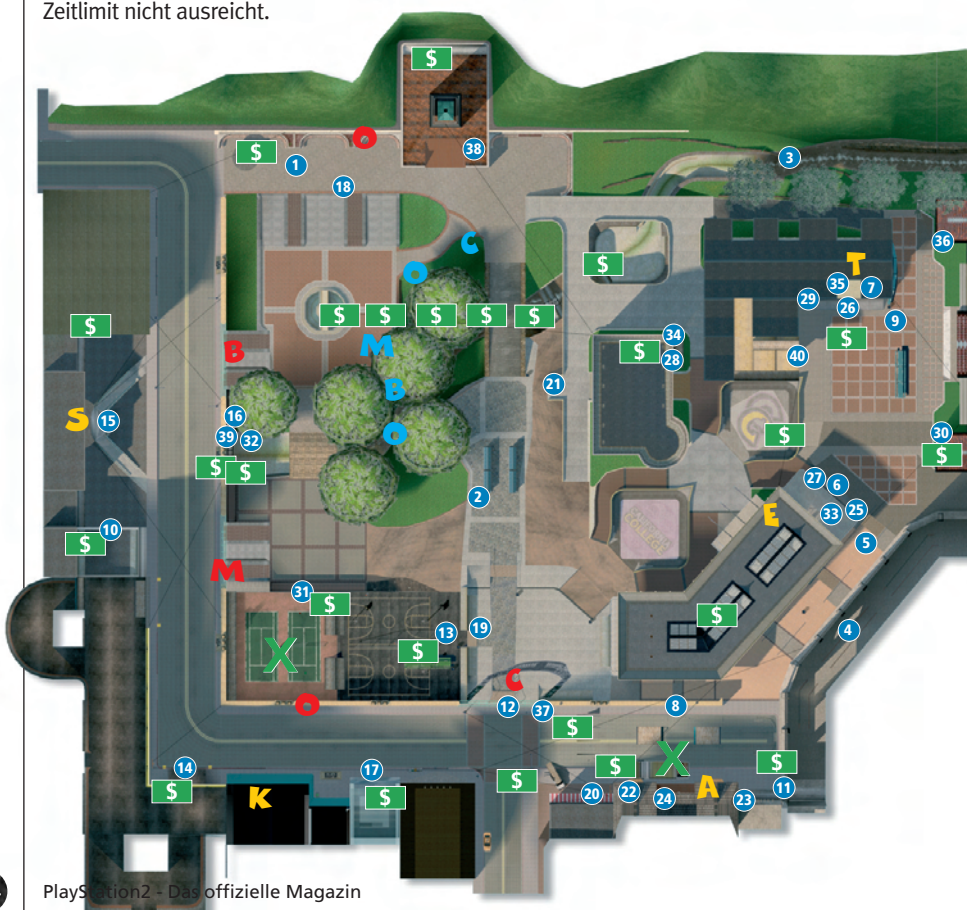
Fahrt zum Tennisplatz und sprecht Björn mit der Kreis-Taste an. Für einen Sieg winken 500 Dollar. Mehr Kohle ist hier nicht zu holen.

Mini-Game Müllabfuhr

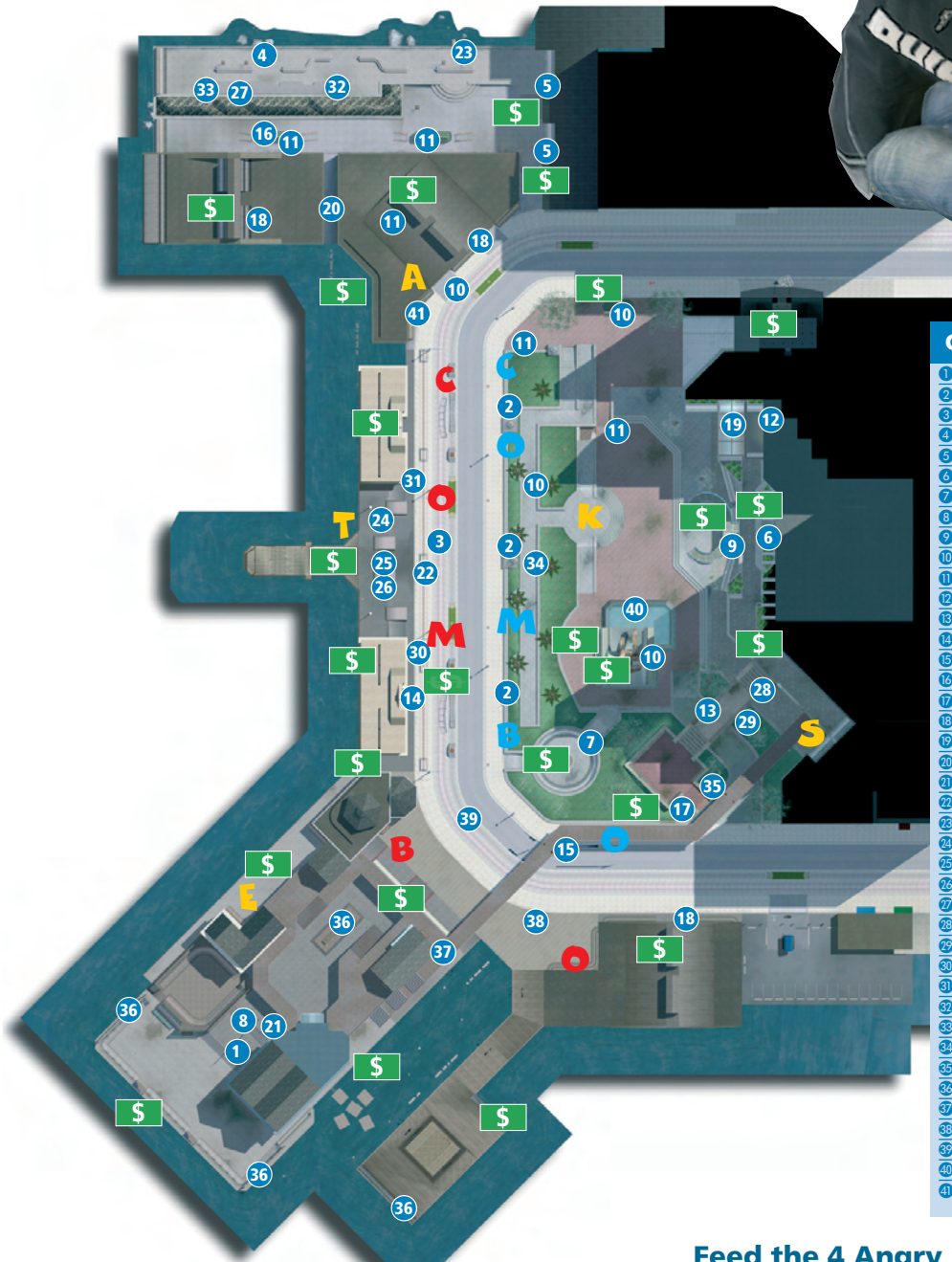
Fahrt vom Startpunkt aus nach rechts und macht einen Spine-Transfer in den Müllwagen. Es ist Garbage-Day. Begebt euch wieder auf die Straße und sammelt während des Zeitlimits so viele Scheine ein wie ihr schafft. Allerdings ist auch hier ab 500 Dollar Schluss mit lustig. Solltet ihr es nicht beim ersten Mal schaffen, wiederholt diese Prozedur einfach.

GAP-LISTE COLLEGE

1	Plaza Jump!	10 Punkte
2	Kiosk Hop!	25 Punkte
3	Log Hop!	25 Punkte
4	Rail Cross!	25 Punkte
5	Rail Hop!	25 Punkte
6	Bachelors in Engineering Grind	50 Punkte
7	Bachelors in Fine Arts Grind	50 Punkte
8	Banner Gap!	50 Punkte
9	Bench to Bench!	50 Punkte
10	Class Transfer!	50 Punkte
11	Coliseum Transfer!	50 Punkte
12	Gateway Gap!	50 Punkte
13	Grind Hop to the Fence	50 Punkte
14	High Road Hop!	50 Punkte
15	Higher Learning!	50 Punkte
16	Into the River!	50 Punkte
17	Nice Equipment!	50 Punkte
18	Off the Lil Kicker!	50 Punkte
19	Over the Stairs!	50 Punkte
20	Schnitzel's for All!	50 Punkte
21	Skippin' Over!	50 Punkte
22	Through the Frat Window Grinding!	50 Punkte
23	Through the Frat Window Manualing!	50 Punkte
24	Through the Frat Window Ollieing!	50 Punkte
25	Bachelors in Engineering Lip	100 Punkte
26	Bachelors in Fine Arts Lip	100 Punkte
27	Masters in Engineering Grind	100 Punkte
28	Masters in English Grind	100 Punkte
29	Masters in Fine Arts Grind	100 Punkte
30	Masters in Philosophy Grind	100 Punkte
31	On the Fence!	100 Punkte
32	Out of the River!	100 Punkte
33	Masters in Engineering Lip	100 Punkte
34	Masters in English Lip	150 Punkte
35	Masters in Fine Arts Lip	150 Punkte
36	Masters in Philosophy Lip	150 Punkte
37	Traffic Light Grind	150 Punkte
38	Clock Tower Grind!	200 Punkte
39	Over the River!	200 Punkte
40	Tony's Pro Challenge Gap	500 Punkte



SAN FRANCISCO



GAP-LISTE SAN FRANCISCO

1	Down the Stairs	25 Punkte
2	EMB Ledge Hop	25 Punkte
3	Wire Hop	25 Punkte
4	3rd n Army Hop n Grind	50 Punkte
5	3rd n Army Lip	50 Punkte
6	Bench Grind	50 Punkte
7	Bowl Transfer	50 Punkte
8	Cleared the Stair Set	50 Punkte
9	Down the Spiral	50 Punkte
10	Fountain Ramp to Ramp	50 Punkte
11	Gap the Bus	50 Punkte
12	Gone High	50 Punkte
13	Hubba Ledge	50 Punkte
14	Ledge Hop	50 Punkte
15	Manualin	50 Punkte
16	Mechanic Pop	50 Punkte
17	Overhead Grind Hop	50 Punkte
18	Ramp to Ramp	50 Punkte
19	Rampin Up	50 Punkte
20	TC's Roof Gap Too	50 Punkte
21	Up the Stairs	50 Punkte
22	Up to the Wires	50 Punkte
23	3rd Army Grind	100 Punkte
24	Almost	100 Punkte
25	Cleared the Gap	100 Punkte
26	Halfway There!	100 Punkte
27	Heading Back	100 Punkte
28	Hubba Spine!	100 Punkte
29	Hubba Transfer!	100 Punkte
30	Made It!	100 Punkte
31	On the Way	100 Punkte
32	Pad Manual East	100 Punkte
33	Pad Manual West	100 Punkte
34	Wire Breakin!!!	200 Punkte
35	Manual Pleasure	250 Punkte
36	Pier Perch	250 Punkte
37	Andrew's Pro Challenge Pier	300 Punkte
38	Andrew's Pro Challenge Walkway	600 Punkte
39	Andrew's Pro Challenge Bowl	1000 Punkte
40	Andrew's Pro Challenge Fountain	1000 Punkte
41	Andrew's Pro Challenge Street	1000 Punkte

Wird mit acht Pro-Points freigeschaltet, 21 Challenges, Pro-Specific-Challenge von Kareem Campell, Chad Muska und Andrew Reynolds, keine Mini-Games

Jede Runde (bis auf Carnival und Chicago) bietet 16 normale Herausforderungen und fünf Pro-Challenges. Mit jeder erfüllten Aufgabe erhaltet ihr einen Punkt, um weitere Areale freizuschalten. Ab 90 Punkten könnt ihr dann zusätzlich noch auf die Pro-Specific-Challenges zurückgreifen. Hier müsst ihr die einzelnen Pro-Skater durchwechseln und in deren speziellen Arealen eine weitere Aufgabe bewältigen. Danach gibt es auch das Video zum jeweiligen Sportler zu bestaunen.

Wie bereits zu Beginn erwähnt, solltet ihr euch mit eurem ersten Tausender den Cheat Nr. 6 kaufen. Habt ihr ihn, dann benutzt ihn auch. Gerade bei den C-O-M-B-O-Aufgaben ist er ganz nützlich. Natürlich kann man mit ihm auch ganz ohne Probleme jede Menge Punkte scheffeln. Solltet euch also irgendeine Aufgabe zu schwer erscheinen, schaltet einfach mal den Cheat ein.

Feed the 4 Angry Sea Lions

Diese Aufgabe findet ihr an den Docks von San Francisco. Bevor ihr die Seelöwen jedoch füttern könnt, müsst ihr auf der Bank, die hinter den Anglern steht, einen kurzen Grind ausführen. Wenn sich die Fischer daraufhin umdrehen, grindet ihr schnell am Geländer, auf dem die Angelruten liegen. Jetzt müssten die gefangenen Fische ins Wasser fliegen und der erste Seelöwe hat sein Mahl.

Andrew's Pro-Specific-Challenge

Die ersten beiden Gaps sind noch relativ einfach. Beim zweiten müsst ihr nur darauf achten, genau in der Ecke Schwung zu holen, um exakt auf den Kicker zu kommen. Beim dritten Gap sollte eure Special-Leiste voll sein, dann seid ihr schneller. Am Kicker müsst ihr dann leicht nach links abspringen, um nicht in die Figur zu hüpfen. Der vierte Gap ist der schwerste. Volle Special-Leiste ist hier Pflicht! Dann nehmt für zusätzlichen Schwung noch das kleine Rail vor dem Absprung mit und macht auf jeden Fall einen Boneless. Mit einem normale Ollie werdet ihr den Pool nicht erreichen. Der letzte Gap ist ziemlich einfach, falls man seine Special-Leiste gefüllt hat. ⇨



ALCATRAZ

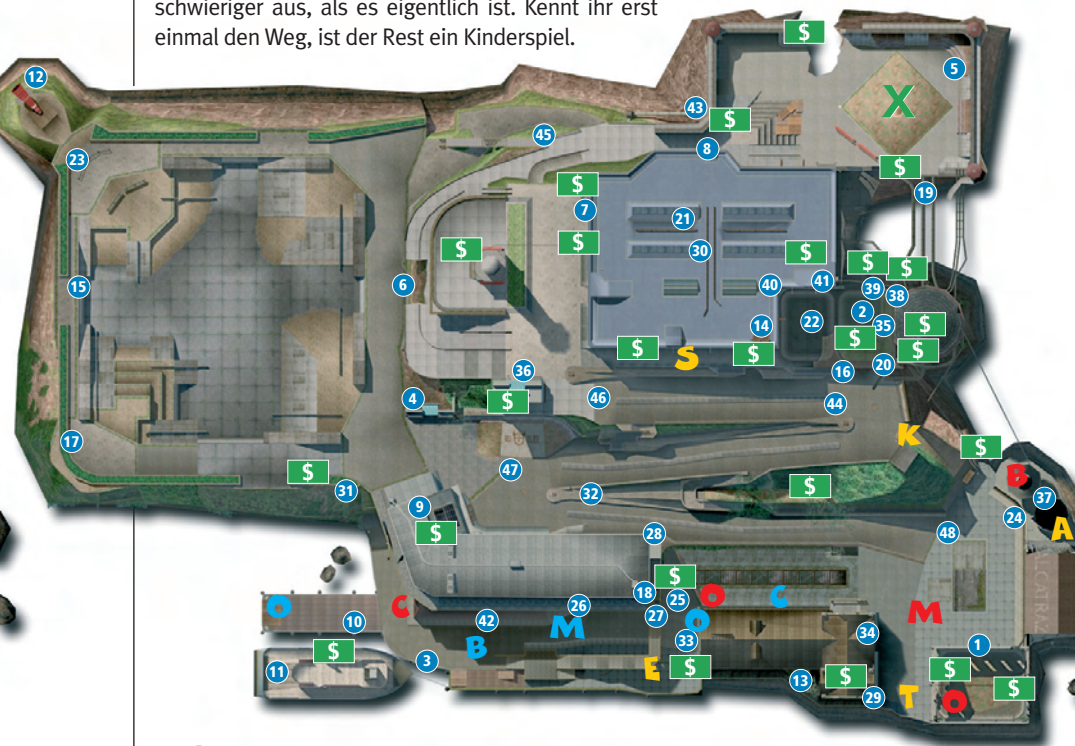
Wird mit 16 Pro-Points freigeschaltet, 21 Challenges, Pro-Specific-Challenge von Rune Glifberg, Elissa Steamer und Bam Magera, ein Mini-Game

Bei der Challenge Find the Guard's Keys solltet ihr den Weg erst einmal abfahren, um euch einen genauen Überblick zu verschaffen, wo genau die Schlüssel liegen. Das Einsammeln selbst wird dann kein großes Problem mehr darstellen.

Ganz anders sieht es bei Escape from Alcatraz aus. Hier müssen 33 Objekte eingesammelt werden. Es sieht anfangs schwieriger aus, als es eigentlich ist. Kennt ihr erst einmal den Weg, ist der Rest ein Kinderspiel.

Mini-Game Baseball

Dieses Spielchen bringt 500 Dollars ein. Mit jedem Homerun landen 25 Dollar auf eurem Konto.



GAP-LISTE ALCATRAZ

1	Lip Extension	25 Punkte
2	Watertower Lip	25 Punkte
3	Wired	25 Punkte
4	Bathroom Break	50 Punkte
5	Bleacher Hop	50 Punkte
6	Broken Walk	50 Punkte
7	Cellblock Transfer	50 Punkte
8	Cellblock Roof 2 exerc. Yard Wall Transf.	50 Punkte
9	Down the Hatch	50 Punkte
10	Ferry Princess	50 Punkte
11	Ferry Transfer	50 Punkte
12	Foghorn	50 Punkte
13	Gutter Punk	50 Punkte
14	How'd You Get Up THERE!	50 Punkte
15	Ledge-2-Ledge	50 Punkte
16	Ledge-2-Pipe	50 Punkte
17	Ledge-2-Rail	50 Punkte
18	Over Dock Stairs	50 Punkte
19	Pipe Smoker	50 Punkte
20	Pipe-2-Ledge	50 Punkte
21	Pipe-2-Pipe	50 Punkte
22	Pool Change	50 Punkte
23	Rail-2-Ledge	50 Punkte
24	Rail-2-Rail	50 Punkte
25	Rising from the Gutter	50 Punkte
26	Roof-2-Rail	50 Punkte
27	Rooftop Hero	50 Punkte
28	Sik Sewer Ledge Manual	50 Punkte
29	Skate Attic	50 Punkte
30	Skylight-2-Skylight	50 Punkte
31	Swamp Gap	50 Punkte
32	Switchback Shuffle	50 Punkte
33	Tunnel Clearance	50 Punkte
34	Tunnel Manual	50 Punkte
35	Watertower Roof Lip	50 Punkte
36	Who Bombed the Bathroom? Spine	50 Punkte
37	Bomb Drop Professional	100 Punkte
38	Super-High Watertower Spine	100 Punkte
39	Rune's Grommet Gap	200 Punkte
40	Rune's Plank Gap	200 Punkte
41	Sludge Bomb	200 Punkte
42	Tin Roof Manual	250 Punkte
43	Guards Walk 2 Step Planks	300 Punkte
44	Switchback 1st Leg	500 Punkte
45	Massive Crumbling Stairset	600 Punkte
46	Elissa's Switchback 2 Sewer Pipe	1000 Punkte
47	Switchback 2nd Leg!!	1000 Punkte
48	MANUELED THE WHOLE THING!!!	5000 Punkte

KONA

GAP-LISTE KONA

1	Big Block Extension	25 Punkte
2	Blue Line Turn 1	25 Punkte
3	Channel - Kidney Roll-In!	25 Punkte
4	Crusty Connections	25 Punkte
5	Ledge 2 Ledge	25 Punkte
6	Ledge 2 Lip	25 Punkte
7	Ledge 2 Rail	25 Punkte
8	Rail 2 Ledge	25 Punkte
9	Rail 2 Rail	25 Punkte
10	Robot Line Gaps!	25 Punkte
11	Sidestep the Snake	25 Punkte
12	Tombstone Extension	25 Punkte
13	Wild Man's Bomb Drop	25 Punkte
14	Blue Line Turn 2!	50 Punkte
15	Channel - Double Roll-In!	50 Punkte
16	Channel - Monster Pipe Roll-In!	50 Punkte
17	Channel - Ramp 2 Ramp!	50 Punkte
18	Channel - Single Wedge!	50 Punkte
19	Highwire Act	50 Punkte
20	Lamp Extension	50 Punkte
21	Redline 2 Kidney Coing!	50 Punkte
22	TC's Deck Gap	50 Punkte
23	The Crusty Transfer!	50 Punkte
24	Way Transfer	50 Punkte
25	Blue Line Turn 3!!	75 Punkte
26	10 point landing!!	100 Punkte
27	2 Wheelin' the Blue Line!!!	100 Punkte
28	Double Wedge!	100 Punkte
29	Snak-Head 2 Tail!	100 Punkte
30	Channel - Triple Roll-In!	150 Punkte
31	Channel - HUGE Bank n' Roll!!!	200 Punkte
32	Big Hut Gap	250 Punkte
33	Little Hut Gap	250 Punkte
34	Air Over	1000 Punkte





KONA

Wird mit 24 Pro-Points freigeschaltet, 21 Challenges, Pro-Specific-Challenge von Steve Caballero und Rodney Mullen, kein Mini-Game

Find the 4 Missing Rental Gear Items

Diese vier Gegenstände sind mit einem X gekennzeichnet.

Ollie the Magic Bum 5x...again

Der Obdachlose erscheint stets an unterschiedlichen Orten, nachdem ihr einen Ollie über ihn gemacht habt. Die Zahlenreihe 1-5 auf der Karte zeigt die richtige Reihenfolge an.

SHIPYARD

Wird mit 32 Pro-Points freigeschaltet, 21 Challenges, Pro-Specific-Challenge von Eric Koston, Bucky Lasek und dem Custom Skater, kein Mini-Game.

Welder Lunch Delivery

Die Schweißarbeiten werden an den mit X gekennzeichneten Stellen ausgeführt. Ihr braucht nur an ihnen vorbeizuskatzen.

Collect the Rivets

Hier gilt dasselbe Prinzip wie im Alcatraz-Level. Ein paar Mal die Strecke abfahren und sich dabei einen Überblick über die einzusammelnden Objekte verschaffen. Danach einfach die Strecke abfahren und alles einsammeln. Tipp: Kurz bevor die Zeit abgelaufen ist, solltet ihr in einen Manual schalten und versuchen, die restlichen Dinge innerhalb einer Combo einzusammeln. Nicht vergessen in Slow-Motion zu schalten; so könnt ihr den Combo erheblich länger halten, als es ansonsten der Fall wäre.

Misty Flip over the Big Hut Gap

Diese Aufgabe ist anfangs etwas schwer. Ihr solltet sie deshalb zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel erledigen. Am leichtesten tut ihr euch, wenn alle Stats voll ausgebaut sind.

Find and get all 7 Channel Gaps

Die sieben Gaps sind ebenfalls auf der Karte eingezeichnet. Ein X markiert das jeweilige Hindernis, über das ihr springen müsst.

Manual Combo the Train

Bleibt mindestens zehn Sekunden lang stehen. Wenn der Zug fast komplett um die Kurve gebogen ist, fahrt ihr los, haltet den X-Button gedrückt und springt an der Rampe vom Zug ab. Geht sofort in einen Manual über und hüpf so noch den ganzen Zug hindurch.

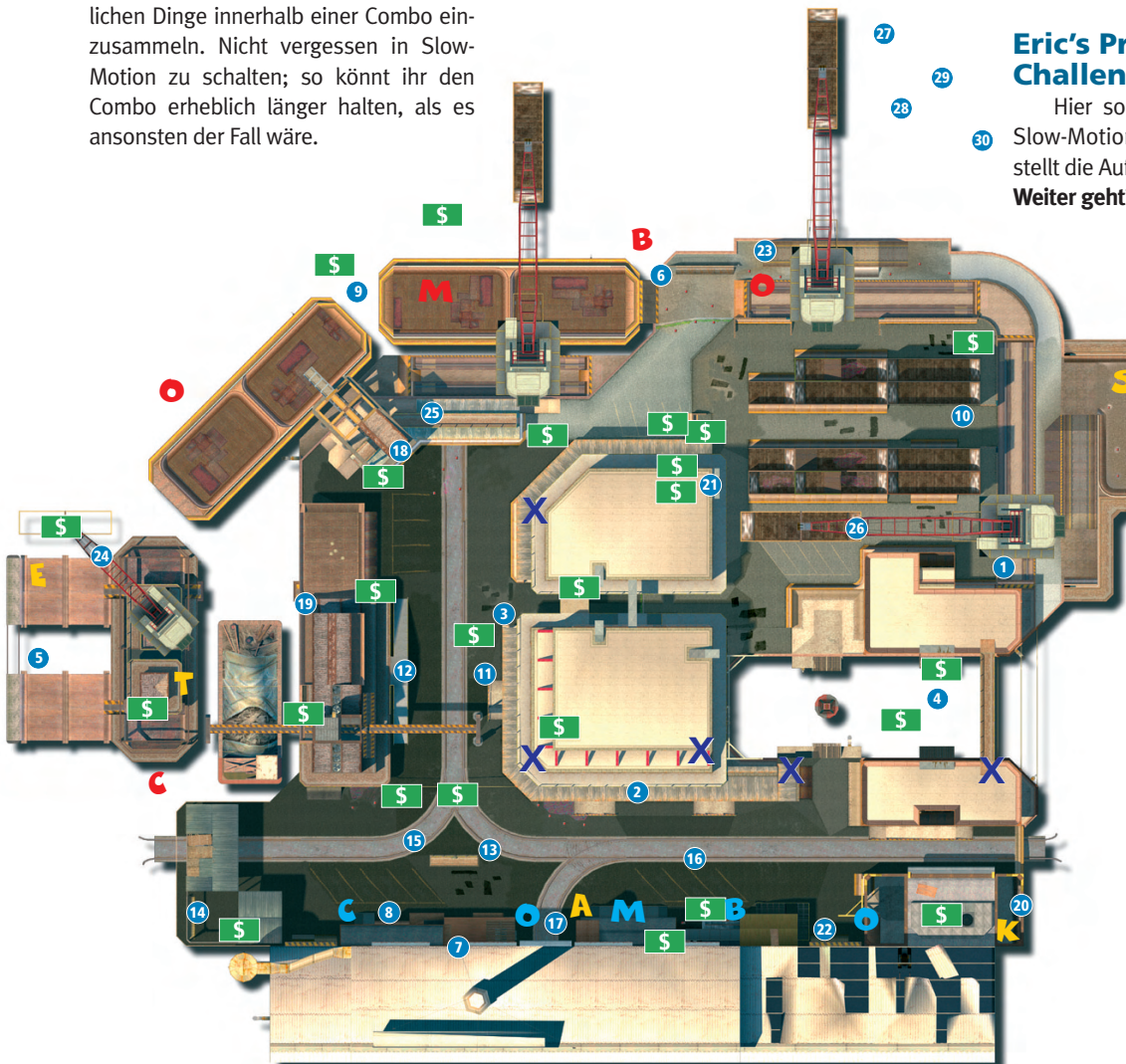
Gap the suspended Containers

Dieses Mal ist es schon um einiges schwerer, den Transfer auch wirklich zu schaffen. Pflicht ist hier abermals eine volle Special-Leiste. Bevor es dann zum Sprung kommt, holt nochmals auf der anderen Seite etwas zusätzlichen Schwung und springt dann ab. Mit viel Glück schafft ihr es sofort. Wir haben festgestellt, dass es am einfachsten ist, wenn man in der Luft keinen Trick ausführt und lediglich einen stinknormalen Ollie macht.

Eric's Pro Specific Challenge

Hier sollte man auf jeden Fall den Slow-Motion-Cheat einschalten. Damit stellt die Aufgabe kein Problem mehr dar. Weiter geht's im nächsten Heft!

➔ HEIKO STROBEL



GAP-LISTE SHIPYARD

1	Transfer	25 Punkte
2	Awning Hop	50 Punkte
3	Building Hop	50 Punkte
4	Dirty Water	50 Punkte
5	Dock Transfer	50 Punkte
6	Into the Barges	50 Punkte
7	Ledge to Ledge	50 Punkte
8	Ledge to Trail	50 Punkte
9	More Barge Fun	50 Punkte
10	ONARABANA	50 Punkte
11	Rail 2 Ledge	50 Punkte
12	Rail 2 Rail	50 Punkte
13	Rail 2 Track	50 Punkte
14	Rusty Lip	50 Punkte
15	Track 2 Rail	50 Punkte
16	Track 2 Track	50 Punkte
17	Trailer Hop	50 Punkte
18	Circle T	100 Punkte
19	Conveyor QP Transfer	100 Punkte
20	Roof Smash Transfer	100 Punkte
21	Ventilation Claustrophobia	100 Punkte
22	Warehouse Ledge Madness!	100 Punkte
23	5 Bondes 1 Combo	200 Punkte
24	Run 1!!!	500 Punkte
25	Run 2!!!	500 Punkte
26	Run 3!!!	500 Punkte
27	Rusty Roost	500 Punkte
28	Big Hole Gap	1000 Punkte
29	Rusty Old Ramp Channel Gap	1000 Punkte
30	Rusty Roost II	1000 Punkte

The Getaway

Ob als Ex-Verbrecher oder als Undercover-Cop – mit unseren Einsteiger-Tipps lebt ihr in Sonys spektakulärem Gangster-Drama sehr viel gesünder.

EINSTEIGERTIPPS

Lebensenergie auffrischen: In "The Getaway" kommt es nicht gerade selten vor, dass euer Held nur noch auf dem Zahnfleisch durch den Level kriecht. Es gibt aber einen ganz einfachen Trick, wie ihr seine Lebenskraft wieder auffrischen könnt. Stellt euch einfach an eine Mauer und wartet, bis sich euer Held mit der Hand daran abstützt. Verharrt in dieser Position ungefähr 10 Sekunden, und ihr seid sofort wieder topfit!



ⓘ Eine kurze Spiel-Pause kann oft heilende Wunder bewirken.

Verkehrinseln als Fahrbahn nutzen

In London sind die meisten Straßen in der Fahrbahnmitte durch eine langgezogene Verkehrsinsel getrennt. Diese eignet sich hervorragend zum Überholen, wenn der dichte Verkehr die Straßen blockiert. Auch an einer Ampel könnt ihr lästige Wartezeiten abkürzen, wenn ihr quer über die seitliche Verkehrsinsel überholt.

Biegt ihr doch mal aus Versehen in eine Einbahnstraße ab, ist es oft gesünder, den Gehsteig als Fahrbahn zu benutzen. Macht euch dabei keine Gedanken über die zahlreichen Fußgänger. Meistens hechten sie rechtzeitig zur Seite und verursachen so keinen Schaden an eurem wertvollen Wagen.

Fahrzeuge wechseln

Nicht selten endet eine Verfolgungsjagd durch die Stadt in einem wilden Verkehrsunfall. Euer Wagen ist dann meist Schrott und kann nur noch langsam fahren. Ihr solltet aber trotzdem nicht aussteigen, solange euch eure Verfolger auf den Fersen sind – wartet aber nicht zu lange, sonst fängt die Fahrgastzelle Feuer und ihr werdet bei lebendigem Leib gegrillt. Erst wenn ein ziviles Fahrzeug in der Nähe ist, steigt ihr aus und scheucht dessen Fahrer mit eurer Waffe (Kreis-Taste) aus dem Wagen.



ⓘ Sobald euer Wagen stark zu qualmen beginnt, solltet ihr euch einen neuen fahrbahnen Untersatz suchen – achtet aber auf die Polizei!

Der Weg durch die Stadt

Da es in "The Getaway" keine Straßenkarte gibt, müsst ihr euch ganz und gar auf die Blinker eures Fahrzeugs verlassen. Achtet also darauf, beim Einparken nicht rückwärts gegen eine Mauer zu fahren, sonst sind eure Blinker zerdeppert und ihr müsst den Wagen wechseln. So richtig zuverlässig funktioniert dieses Navigations-System leider nicht. Das Straßennetz von London scheint nämlich beinahe vollständig aus Einbahnstraßen zu bestehen, und in diese leiten euch die Blinker oft – jedoch in falscher Richtung. Ihr solltet dann sofort wenden oder zuerst einen vorsichtigen Blick in die Einmündung werfen, ob euch von dort Fahrzeuge entgegen kommen. Erblickt euch in dieser misslichen Lage eine Polizeistreife, nimmt diese sogleich die Verfolgung auf und ihr müsst flüchten.



ⓘ Geht es jetzt links in eine Einbahnstraße oder nicht? Leider erkennt ihr das erst, wenn ihr euch bereits im dichten Gegenverkehr befindet.

Der Verhaftung entgehen

Während eures Abenteuers sind euch des Öfteren Polizisten auf den Fersen. Solange ihr euch in einem Wagen befindet, lauft ihr nicht so schnell Gefahr, verhaftet zu werden. Allerdings setzen euch die Bobbies ganz schön zu. Besonders an Straßensperren solltet ihr es vermeiden, über die ausgelegten Nagelstreifen zu fahren – mit vier platten Reifen kommt ihr nämlich höchstens bis zur nächsten Häusercke. Steigt ihr dennoch aus, wird's gefährlicher. Sobald ihr einem Polizisten in die Arme lauft, seid ihr sofort festgenommen. Kein Schlag und keine Waffe kann euch dann vor Strafe retten.



ⓘ Zu Fuß solltet ihr keinesfalls den Polizisten zu nahe kommen.



ⓘ Steigt besser nicht aus, wenn euch ein Streifenwagen bedrängt.

Verfolger loswerden

Sind feindliche Gangsterkarossen oder pflichtbewusste Polizisten hinter euch her, gibt es einige effektive Tricks, wie ihr diese abhängen könnt. Wartet einfach, bis sie direkt neben euch fahren. Drängt sie dann so ab, dass sie gegen einer Mauer, ein entgegenkommendes Fahrzeug oder einen Laternenpfahl prallen. Todesmutige Fahrer können auch entgegen der Fahrtrichtung in eine Einbahnstraße einbiegen. Nach einigen Zusammenstößen gehen die Vehikel der Verfolger in Rauch auf. Bei den Polizeiwagen könnt ihr das sogar hören, wenn die Sirene langsamer wird und schließlich verstummt. Jetzt könnt ihr ganz entspannt den Wagen wechseln oder das Weite suchen. Die aggressiven Gangster schüttelt ihr aber nicht so einfach ab – seid also weiterhin auf der Hut.



👉 Drängt das Fahrzeug der Verfolger gegen den Ampelmast.

Ungesehen schleichen

Teilweise müsst ihr sogar unerkannt durch Lagerhäuser schleichen. Der Einsatz von Waffen führt hier allerdings zum sofortigen Abbruch der Mission. Ihr könnt die Wachen aber von hinten ganz einfach überrumpeln. Wenn ihr genau hinter ihnen steht, drückt ihr einfach auf die X-Taste und schon habt ihr den Unhold im Würgegriff. Mit der Quadrat-Taste brecht ihr ihm das Genick und schon ist der Weg frei. Das funktioniert übrigens auch in normalen Missionen. Dann könnt ihr den Körper des Gegners als menschliches Schutzschild verwenden. Das ist allerdings nur dann möglich, wenn der Typ bei seinen Kollegen wirklich was zu sagen hat. Ansonsten eröffnen die Unholde sofort und ohne Rücksicht auf ihren Kameraden das Feuer.

Deckung suchen

Teilweise nehmt ihr an gefährlichen Schusswechseln teil. Diese überlebt ihr aber nur dann, wenn ihr rechtzeitig in Deckung hechtet. Dafür bieten sich euch in den großen Hinterhöfen Londons meist mehrere Möglichkeiten. Entweder ihr presst euren Rücken an einen Mauervorsprung oder kniet euch hinter eine Kiste. Das funktioniert ebenfalls mit alten Autowracks, Containern oder Abfallbehältern. Ihr müsst aber nicht aufstehen, um auf die Gegner zu feuern. Ihr könnt genauso rechts oder links am Objekt vorbei schießen. Allerdings müssen wir euch auch hier wieder warnen: Aus diesen Positionen seht ihr zwar ganz genau, was vor euch passiert – naht aber ein Gegner aus der anderen Richtung, seid ihr beinahe wehrlos. Allerdings erkennt euer automatisches Zielsystem die Unholde.



👉 Hinter einem Container oder Wagen seid ihr vor dem feindlichen Kugelhagel relativ sicher – nur hinter euch ist ein toter Winkel.



👉 An der Blickrichtung der Empfangsdame erkennt ihr, aus welcher Richtung die gemeinen Gangster nahen. Zielt also besser genau!

Schießen – aber richtig!

Ihr seid stark verletzt, aber nicht mehr weit vom Missionsziel entfernt? Dann gibt es einige Wege, diese letzten Meter doch noch heil zu überstehen. Lauert einfach mit dem Rücken zur Wand an einer offenen Tür. Nahen mehrere Gangster, müsst ihr euch nicht sofort in den Kugelhagel stürzen. Lauft seitlich schreitend einfach bis zum Türrahmen und drückt auf die Viereck-Taste. Ohne euch in Gefahr zu bringen, hält euer Spielcharakter seine Waffe um die Ecke und feuert wahllos in den Raum hinein. Mit etwas Glück erwischt ihr einen der Kontrahenten oder sogar ein explosives Fass. Befindet sich ein weit entfernter Gegner noch außerhalb der Reichweite eurer automatischen Zielerfassung, könnt ihr ihn auch manuell mit euren Schießseisen anvisieren. Richtet den Lauf der jeweiligen Waffe genau auf den Bösewicht und drückt ab.

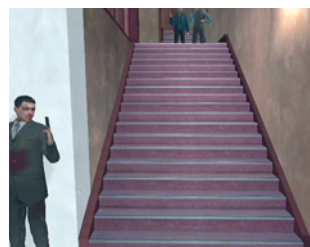


👉 Durch den Türrahmen erledigt ihr die Gegner sehr effektiv.

Der Kampf mit der Steuerung

Beim offenen Feuergefecht kämpft ihr mehr mit der hakeligen Steuerung als mit den zahlreichen Gegnern. Geht es daher lieber langsam an. Nutzt jede Wand, die zu einem neuen Gang führt, und drückt euren Rücken mit der X-Taste dagegen. So dürft ihr durch offene Türen schon mal einen Blick werfen, ehe euch die Gegner überhaupt erspähen können. Ihr springt dann schnell hervor und gebt einige Schüsse ab. Lasst ihr den Analog-Stick wieder los, springt Mark wieder automatisch in Deckung. Allerdings ist auch Vorsicht geboten. Steht ihr mit dem Rücken zur Wand, habt ihr den Raum, in dem ihr euch gerade befindet, nicht komplett im Blickfeld. Überrascht euch von dort ein Gegner, schießt er meist mehrere Kugeln auf euch, solange ihr nicht den Knopf für die automatische Zielerfassung drückt.

➡ MARKUS HÄBERLEIN



👉 Die beiden Schurken im ersten Stock erledigt ihr am besten aus der Deckung heraus (links). Das funktioniert auch im Museum (rechts).



Red Faction 2

Wir sagen euch, wo der Weg in unübersichtlichen Arealen weitergeht und wie ihr den Endgegnern am besten den Garaus macht. Viel Spaß und viel Erfolg!

FREMDES LAND

Rückhalteeinrichtung

Nach wenigen Schritten im Inneren der Basis gelangt ihr an eine verschlossene Tür. Sobald ihr sie erreicht, schließt sich direkt hinter euch eine weitere Tür. Ihr sitzt scheinbar in der Falle, doch es führt ein Weg heraus. Zerstört einfach die Gitter im Boden.

Bevor ihr den Schlüssel zur Nano-Technologie im Innern des Zentralkerns entnehmen könnt, müsst ihr erst die beiden blauen Tanks an der Decke zerstören.

ÖFFENTLICHES INFORMATIONSGEBÄUDE

Propaganda-Studios

Aus dem Studio, in dem zwei Pulte vor dem Bluescreen stehen, gibt es scheinbar keinen Ausgang. Über euch seht ihr einen Steg. Schießt mit dem Granatwerfer auf das Ende über der Tür, durch die ihr den Raum betreten habt, und das Ding wird herunterkrachen. So erreicht ihr die obere Tür und damit den Weg zum Dach.

UNTERGRUND

Alleine in der Dunkelheit

Der Anfang dieses Levels ist ziemlich nervig, weil ihr von Gegnern überrannt werdet und den Weg nicht sofort erkennt, doch eigentlich ist alles ganz einfach. Schießt auf die Wand, auf die ihr am Levelbeginn blickt, und durchlöchert auch das dahinter liegende Mauerwerk. Ihr gelangt zu einer kleinen Treppe. Steigt nach oben, wendet euch nach rechts, springt ins Wasser und klettert über die Sprossen an der Wand (achtet auf die orangefarbenen Pfeile) nach oben in einen rot beleuchteten Schacht.

Etwas später fällt ihr ins Wasser bei dem Versuch, über morsche Planken zu gehen. An der Wand seht ihr ein kleines Gerüst. Klettert dort die Leiter hinauf, folgt dem Weg und öffnet das Ventil an dem dicken Rohr. Geht nun wieder zurück in den Raum, in dem ihr ins Wasser gestürzt seid, und schwimmt durch das Rohr, das zuvor noch über der Wasseroberfläche lag und unerreichbar schien.

Die Brücke

Ihr verlasst den Bahnhof durch einen Tunnel und gelangt zu einer Brücke. Am anderen Ende auf der rechten Seite erwartet euch Quill. Sie gibt euch Sprengladungen und weist euch an, diese an den drei Brückenpfeilern anzubringen. Um euch sicher auf der Brücke fortzubewegen, solltet ihr immer auf dem Gleis laufen, auf dem euch die Züge entgegenkommen, so dass ihr sie rechtzeitig sehen und ihnen ausweichen könnt. Kommen sie von hinten, bemerkt ihr sie nicht. Um die Sprengladungen an den Pfeilern anzubringen, müsst ihr durch die gelb umrandeten Luken im Boden hinabsteigen und die Beton-Ummantelung zerstören.



➔ Die orangefarbenen Pfeile weisen euch den Weg aus dem Kanal.

SOPOTS ZITADELLE

Munitionsdepot

Im Munitionsdepot müsst ihr drei Behälter mit Sprengladungen versehen. Der erste befindet sich auf der ersten Etage, den zweiten, der im Keller steht, erreicht ihr über den Fahrstuhl in der Nische und den dritten findet ihr oben auf den Gitterstegen, zu denen hinauf ihr mit dem kleineren Aufzug in der Ecke gelangt.

Nachdem ihr die Ladungen angebracht habt, müsst ihr aus dem Munitionslager fliehen. Da sich jedoch die Tür, durch die ihr gekommen seid, hinter Kisten befindet, ist sie nicht leicht zu erkennen. Haltet nach einer roten Lampe in der Ecke Ausschau. Hier findet ihr die Tür, hinter der die Freiheit winkt.

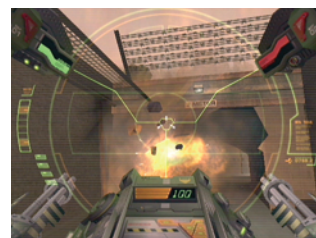
Der Kampfanzug

Nachdem ihr euch mit Repta zusammen durch die Straßen in Sopots Basis gekämpft habt, kommt ihr in eine Sackgasse. Sucht hier nach Fässern, die an der Wand stehen, und schießt darauf. Die Explosion wird euch den Weg freiräumen.

Mit dem Kampfanzug kommt ihr etwas später an eine Brücke, die mit der Warnaufschrift "3 Meter" gekennzeichnet ist. Ihr passt also nicht hindurch. Die Lösung liegt nahe: Ballert einfach auf den oberen Teil der Brücke und schafft so einen größeren Durchgang.



➔ Im Munitionsdepot richtet ihr euch nach der roten Lampe.



➔ Schießt Lücken in die Decke der Brücke, sonst passt ihr nicht durch.

ABHÄNGEN IN DER NACHBARSCHAFT

Die Hölle

Sobald ihr zu einem großen, zerbombten Platz kommt, an dem sich Red-Faction-Kämpfer gegen Scharfschützen wehren, sucht ihr eine Treppe zur zweiten Etage, springt über die Lücke im Boden und geht bis ans Ende des Ganges. Hier nehmt ihr das Scharfschützengewehr auf und lasst euch durch das Loch im Boden wieder eine Etage tiefer fallen.

Tod von oben

Habt ihr die Scharfschützen in dem aufgerissenen Hochhaus, bei dem die Front fehlt, erledigt, so springt ihr durch die Lücken im Boden Stockwerk für Stockwerk ins Erdgeschoss. Hier seht ihr ein weiteres kleines Loch, das durch Bretter versperrt wird. Vergrößert es und steigt in die Kanalisation hinab.



➔ "Die Hölle": Nehmt das Sniper-Gewehr und springt nach unten.

TOTENTANZ

Friedhof

Schießt euch aus der kleinen Kammer frei, haltet euch an der linken Wand des Friedhofs und geht bis zur Kathedrale. Da die Tür hier geschlossen ist, müsst ihr euch zu der großen Gruft im rechten hinteren Eck (vom Startpunkt aus gesehen) durchkämpfen. Mit der X-Taste öffnet ihr die Tür.



➔ Habt ihr euch durch die Horden von Zombies geschossen, steht ihr bei der Kathedrale vor verschlossenen Türen. Geht zu dieser Gruft.

Katakomben

Schießt in der Gruft ein Loch in den Boden hinter dem hölzernen Podest mit den Vasen, welches vom Eingang aus gesehen rechts hinten in der Ecke steht. So gelangt ihr in die Katakomben.



➔ Hinter den beiden hellen Vasen schießt ihr ein Loch in den Boden.



➔ Zerstört die Säule und ballert (fast) gefahrlos auf Quill.

Kathedrale

Im Kampf gegen Quill machen euch ihre Handlanger schwer zu schaffen. Um leichtes Spiel mit ihr zu haben, bleibt ihr einfach in einem der beiden hinteren Kämmerchen und schießt auf die Säule, die euch am nächsten ist. So habt ihr freie Sicht auf Quill und könnt sie von hier aus unter Beschuss nehmen, ohne hinaus zu müssen.

EIN FLUSS FLIESST DORTHIN

Tauchen! Tauchen! Tauchen!

Sobald ihr mit dem U-Boot zu einem größeren Hohlraum mit gerüstartigen Teilen kommt, in dem Minen auf euch lauern, seid ihr fast am Ziel. Haltet nach einer Konstruktion an einem massiven Felsen Ausschau. Sobald Tangier euch Bescheid gibt, könnt ihr von unten in die Nano-Basis hineintauchen.



➔ Haltet aus, bis euch Tangier die Luke zum Dock öffnet.

IN DER NANO-BASIS

Reptas Wiederkehr

Zum Glück findet ihr vor der Konfrontation mit Repta einen A.Z.A.F.-Raketenwerfer. Am besten ihr geht gleich nach Betreten des Raumes ganz nach oben und weicht Reptas Salven so gut wie möglich aus. Oben angelangt könnt ihr den Muskelprotz gut aufs Korn nehmen. Ihm hingegen fällt es schwerer, euch zu treffen.



➔ Rennt sofort nach Betreten des Raumes nach oben. Hier könnt ihr Reptas Granaten besser ausweichen und trefft ihn im Gegenzug leichter.

SOPOTS TÖDLICHE UMARMUNG

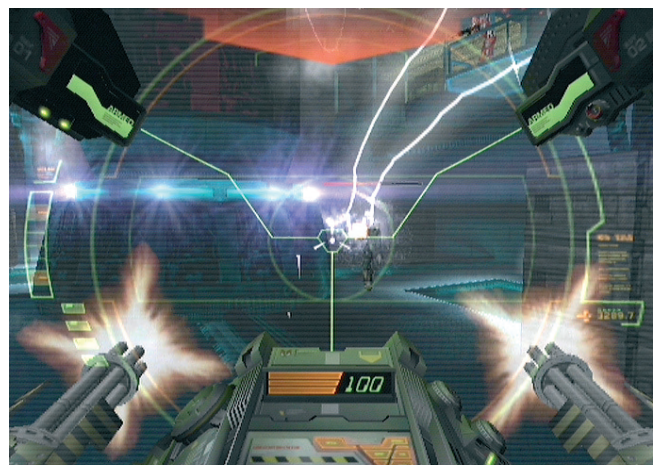
Einmal ist keinmal

Der erste Kampf mit Molov ist nicht allzu schwer. Wichtig ist, dass ihr gleich nach Betreten des Raumes, in dem er auf euch wartet, zurück in den Korridor geht, aus dem ihr gekommen seid. Die Tür schließt sich und schützt euch vor Molovs Attacken und denen der oben postierten Nano-Soldaten. Geht immer vor und zurück und zielt rechts direkt neben die große Säule, denn da taucht Molov sehr oft auf. Wenn er angreift, geht ihr wie gesagt zurück in den Vorraum. Mit dieser Taktik sollte er schnell am Ende sein.

Nach dem zweiten Kampf, bei dem Molov wie wild durch die Gegend springt, seid ihr auch nach dessen Flucht noch in Gefahr. Kurz nach eurem vorläufigen Sieg kracht eine schwere Säule von der Decke und droht euch zu erschlagen. Haltet euch von der Spalte im Boden fern und passt auf euren Kopf auf. An den Seiten der Halle sollte euch nichts treffen.

➔ CARSTEN GRAUEL

Das letzte Gefecht steht bevor... Viel Glück!



➔ Im ersten Kampf gegen Molov sucht ihr Deckung hinter der Tür des Vorraums und schießt regelmäßige Granaten und Raketen auf ihn.

Der Herr der Ringe Die zwei Türme

Verderbnis und Böses gilt es zurückzutreiben. Unser aller Schicksal liegt in den Händen weniger Gefährten, die sich aufmachten, den Ring zu zerstören ...

DIE LEVELS

Vieles im Verlauf der Geschichte wird vom Spiel erklärt. Lest deswegen die Hinweise aufmerksam durch. Je nachdem, welchen Charakter ihr später benutzt und welches Upgrade diesem spendiert wurde, variiert der Verlauf ein wenig. Wir wollen euch mit unseren Tipps den Einstieg erleichtern. Denn selbst die Cheats sind sinnlos, wenn man als Gefährte nicht weiß, wo man zuschlagen muss.

Um nicht allzu viel vom Verlauf zu verraten ("spoilern"), beschränken wir uns auf Taktiken gegen die ersten Zwischengegner.

Tip: Ihr könnt im Optionsmenü (selbst während ihr gerade einen Abschnitt spielt) den Schwierigkeitsgrad heruntersetzen. Sollte also kaum Hoffnung auf einen Sieg bestehen, tut's vielleicht ein einfacherer Schwierigkeitsgrad.

PROLOG – Tipps zu Spielbeginn

Der Sturmangriff (△-Taste) während der Schlacht am Schicksalsberg wird effektiver ausgeführt, wenn die Taste etwas gedrückt gehalten wird. Wichtig: Ihr könnt während dieser Phase nicht in der Gegend herumlaufen, seid also gebunden.



Der "Sturmangriff" kann durch Halten der Taste geladen werden.

WETTERSPITZE – Ringgeister und das Feuer

Eine alte Weisheit sagt: "Ringgeister brennen gut." Entzündet die Kerle mit der △-Taste, während sie auf euch zustürmen. Wichtig: Ihr müsst die Fackel immer wieder am Lagerfeuer neu entzünden. Versucht deswegen das Kampfgeschehen in die Richtung der Brandstelle zu lenken. Erst wenn alle Ringgeister in Flammen stehen, erfolgt die Schlüsselszene, in der Frodo verletzt wird. Danach gilt es, jeden Ringgeist erneut zu entzünden und in die Flucht zu treiben.

TORE VON MORIA – im Sumpf da lauern Monster

Seid ihr von Wassernestern mit Tentakeln richtig angenervt? Die Lösung ist recht einfach. Lauft ins Wasser und betätigt permanent die □-Taste. Hierdurch blockt ihr die Tentakel ab. Nähert euch auf diese Weise einem der Arme und schlägt ihn schnell mit der ×-Taste ab. Vom Schmerz gepeinigt wird die Wasserbestie zum Atmen nach oben getrieben. Der perfekte Zeitpunkt, einen gezielten Pfeil mit der ×-Taste und gedrückter L1-Taste anzusetzen. Wiederholt das so lange, bis dem Monster die Energie ausgeht.



Die Sümpfe eignen sich dazu mit dem Bogen zu trainieren.



Tentakelschwingende Bestien werden mit Taktik geknackt.

BALINS GRAB – Hau-Drauf

Erledigt so lange die kleinen fiesen Kerle, bis der gewaltige Golem die Bühne betritt. Dieser wird mit heftigen Sturmattacken (△-Taste) so lange beharkt, bis sein netter Prügel zerbrochen ist. Danach dürft ihr vom Sims aus mit Pfeilen auf ihn einwirken. Achtet jedoch auf die kleinen Monster, die den Sims erklimmen und durch Ableben immer wieder Köcher mit Pfeilen hinterlassen.

Tip: Nehmt ihr den Nachschub nicht sofort auf, dauert es ein wenig länger, bis weitere nervende Stumpen antreten. Achtet auch darauf, dass ihr um den Sims herumlaufen dürft. Pfeiler bieten dabei Schutz, bis diese durch gewaltige Ketteneinwirkung zerschlagen werden.



Erst mit der Sturmattacke den Hammer zerschlagen und dann mit dem Bogen beharken. Klingt eigentlich ganz einfach..



AMON HEN – Frodo in Gefahr

Hier sitzt euch das Zeitlimit im Nacken. Achtet auf die angezeigte Restanzahl eurer Gegner. Verliert Frodo zu viel Lebensenergie, bevor ihr ausreichend viele niedergestreckt habt, ist die Mission verloren und Mittelerde in Gefahr.

Wichtig: Sucht euch immer etwas Deckung vor den abgeschossenen Brandpfeilen. Lauft nicht versehentlich in die Brandflecke, sondern treibt eure Gegner dort hinein. In kurzen Sequenzen müsst ihr euch verschiedener Gruppen von Bogenschützen entledigen. Hebt euch deswegen einige Pfeile für diese Situationen auf. Vergesst nicht, dass sich hier das Schicksal Mittelerdes entscheidet.

... ohne noch mehr zu verraten ziehen wir uns hier aus dem Kampf zurück. Allerdings nicht ohne euch noch einige Zaubertricks aus Gandalfs Zauberschule zu hinterlassen.

Tip: Achtet auf die Nebenmissionen, um weitere Features und Erfahrungsstufen zu erspielen.



Unter Torbogen findet ihr Schutz vor Bogenschützen.



Aus sicherer Deckung heraus werden Meuchelmörder dezimiert.

GANDALFS ZAUBERKÜNSTE

Die Cheats im Spielverlauf

Die folgenden Tastenkombinationen werden im Pausemenü eingegeben. Haltet immer die vier Schultertasten **L1 + L2 + R1 + R2** während der gesamten Eingabe gedrückt! Korrekt eingegebene Cheats werden mit dem Klang einer aufschlagenden Klinge bestätigt. Ihr könnt die folgenden Cheats immer wieder eingeben und den Effekt hierdurch verstärken bzw. auffrischen.

Lebensenergie auffüllen

△, ↓, ×, ↑

Eine Eingabe füllt die Lebensenergie auf. Ihr seid nicht unverwundbar geworden.

Munition auffüllen

×, ↓, △, ↑

Der Munitionsvorrat wird auf den Maximalwert aufgefrischt.

1000 Erfahrungspunkte ergaunern

×, ↓, ↓, ↓

Eine Eingabe bringt 1000 Erfahrungspunkte. Wer mehr möchte, lässt die Schultertasten kurz los und tätigt die Tastenkombination erneut. Wiederholt das so lange, bis der Wert euren Ansprüchen genügt. Abgerechnet wird aber erst, nachdem ein Level erfolgreich absolviert worden ist.



👉 Lest aufmerksam die Tipps in den Ladescreens mit.



👉 Gebt die Cheats bei gedrückten Schultertasten im Pauscreen ein.

Level 2 Erfahrungsskills

○, →, ○, →

Level 3 Erfahrungsskills

△, ↑, △, ↑

Level 4 Erfahrungsskills

□, ←, □, ←

Level 5 Erfahrungsskills

×, ×, ↓, ↓

WEITERE CHEATS



👉 Nach und nach werden im Spielverlauf "Geheime Levels" freigeschaltet. Spielt sie, um euren Charakterlevel zu steigern.

Wichtig: Das Spiel muss einmal komplett gemeistert worden sein, bevor die folgenden Cheats funktionieren. Die folgenden Tastenkombinationen werden im Pausemenü eingegeben. Haltet immer die vier Schultertasten **L1 + L2 + R1 + R2** während der gesamten Eingabe gedrückt! Korrekt eingegebene Cheats werden mit dem Klang einer aufschlagenden Klinge bestätigt.

Unverwundbarkeit

Der Traum eines jeden Streiters für Mittelerde wird wahr
△, □, ×, ○

Unbegrenzter Vorrat an Waffen

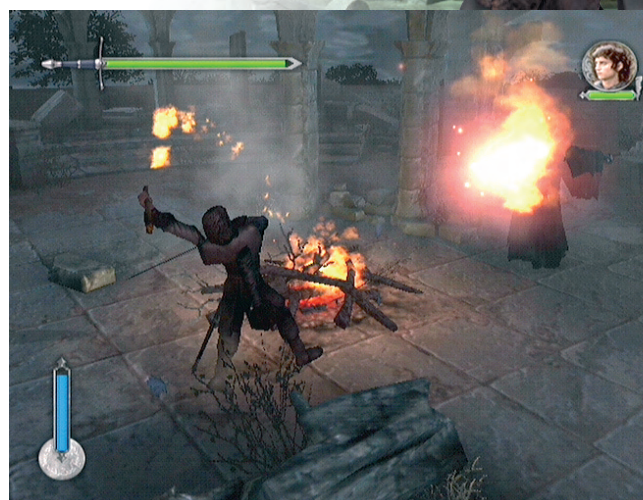
Praktisch, ein Köcher mit unendlich vielen Pfeilen macht sich in jeder Schlacht gut
□, ○, ×, △

Vernichtende Angriffe

Per △-Taste mutiert ihr in der Schlacht zum Superangreifer
□, □, ○, ○

Alle Upgrades

△, ○, △, ○



👉 Ringgeister hassen Flammen. Entzündet die Fackel immer wieder an Lagerfeuer. Mit ein wenig Übung klappt das reibungslos.

Gegner einschrumpfen

△, △, ×, ×

Slow-Motion

△, ○, ×, ○

Turm zu Orthanc-Level freischalten

Absolviert das Spiel einmal mit Aragorn und erreicht mit ihm Level 10, um den Bonus-Level freizuschalten.

Isildur freischalten

Absolviert das gesamte Spiel mit Aragorn, Gimli sowie mit Legolas. Dafür erhaltet ihr Isildur als spielbaren Charakter.

➞ GUNTHER HRUBY

Die Tippsübersicht von A - Z

Spielname	Tipp-Beschreibung	Ausgabe	Seite
Aggressive Inline	Cheat-Karte	09/2002	113-114
ATV Offroad	Strecken/Settings	10/2001	98-100
Baldur's Gate: Dark Alliance	Action-Replay-2-Codes	04/2002	114
Baldur's Gate: Dark Alliance	Cheat-Karte	04/2002	123-124
Baldur's Gate: Dark Alliance	Tipp	04/2002	103
Baldur's Gate: Dark Alliance	Tipps/Cheats/Tricks	03/2002	92-94
Barbarian	Tipp	12/2002	126
Blade 2	Cheats	12/2002	126
Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex	Tipp	11/2002	109
Das Ding	Komplettlösung Teil 1	11/2002	114-115
Das Ding	Komplettlösung Teil 2	12/2002	142-146
Das Ding	Komplettlösung Teil 3	01/2003	118-122
Deus Ex	Cheat-Karte	07/2002	127- 128
Devil May Cry	Komplettlösung Teil 1	01/2002	122-127
Devil May Cry	Komplettlösung Teil 2	02/2002	108-111
Drakan: The Ancients' Gates	Cheat	11/2002	109
Drakan: The Ancients' Gates	Cheat	09/2002	97
Drakan: The Ancients' Gates	Cheat-Karte	05/2002	129-130
Drakan: The Ancients' Gates	Komplettlösung	05/2002	112-116
DTM Race Driver	Cheats	11/2002	109
DTM Race Driver	Cheats	12/2002	127
Extermination	Komplettlösung	08/2001	98-102
FIFA Football 2003	Tipps	12/2002	128
Final Fantasy 10	Komplettlösung	07/2002	108-119
Flucht von Monkey Island	Komplettlösung	10/2001	108-112
Freestyle	Cheat-Karte	09/2002	113-114
Gran Turismo Concept 2002 Tokyo – Geneva	Cheat-Karte	10/2002	119-120
GTA 3	So fliegt das Dodo	11/2002	128-129
GTA 3	Cheats	04/2002	103
GTA 3	Cheats	06/2002	112-113
GTA 3	Cheat-Karte 1 & 2	01/2002	133-134
GTA Vice City	10 Seiten Tipps, Tricks & Cheats	01/2003	100-109
Gumball 3000	Cheats	01/2003	98
Half-Life (dt.)	Cheat-Karte	12/2001	101-102
Herdy Gerdy	Cheat	12/2002	127
Hitman 2	Tipps/Cheats/Tricks	01/2003	112-113
Ico	Komplettlösung	05/2002	118-122
Kingdom Hearts	Lösungsbuchauszug	01/2003	114-117
Kelly Slater's Pro Surfer	Cheats	01/2003	98
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Komplettlösung	02/2002	92-98
Madden 2003	Cheats	12/2002	127
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Cheat-Karte	11/2002	133-134
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Tipps/Moves	11/2002	127-128
MDK 2: Armageddon	Komplettlösung Teil 1	05/2001	98-100
MDK 2: Armageddon	Komplettlösung Teil 2	06/2001	86-91
Medal of Honor: Frontline	Cheats	09/2002	97
Medal of Honor: Frontline	Cheats	10/2002	105
Medal of Honor: Frontline	Komplettlösung Teil 1	08/2002	108-112
Medal of Honor: Frontline	Komplettlösung Teil 2	09/2002	102-104
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Alle Erkennungsmarken	06/2002	119-122
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Cheat-Karte	04/2002	123- 124
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Cheat-Karte	05/2002	129- 130

AGGRESSIVE INLINE



ALONE IN THE DARK



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE



CRASH BANDICOOT – DER ZORN DES CORTOX



DEVIL MAY CRY



DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES



DROPSHIP



FINAL FANTASY 10



GTA 3



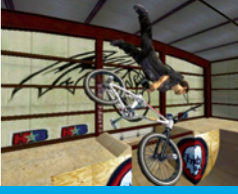
HALF-LIFE (DT.)



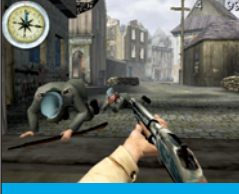
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2



MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

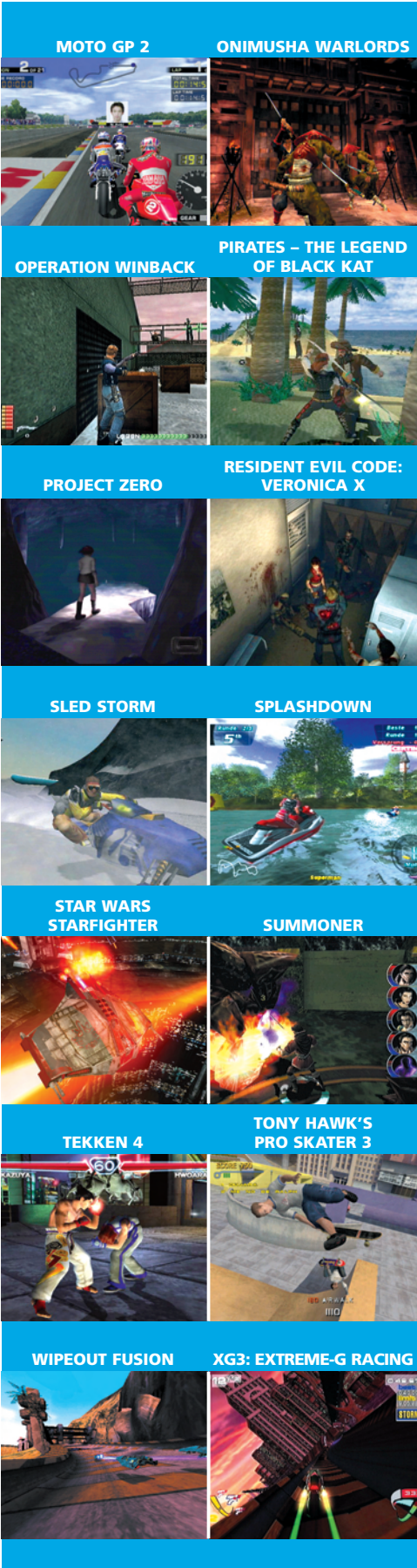


METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY





Die wichtigsten Tipps und Lösungen der letzten Monate im Überblick.
Unser Service: Fehlende Hefte könnt ihr auf Seite 126 nachbestellen.



Spielname	Tipp-Beschreibung	Ausgabe	Seite
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Bewegungsaktionen	04/2002	108-112
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Einsteigertipps	05/2002	106-109
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Hardcore-Tipps	06/2002	116-118
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Zwischengegner geknackt	06/200	123
Mr Moskeeto	Cheats	06/2002	111
MX 2002 featuring Ricky Carmichael	Luftmanöver	11/2001	95
MX Superfly	Cheat-Karte	12/2002	153-154
NBA Street	Cheat-Karte	10/2001	101-10
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Cheat-Karte	01/2003	129-130
Onimusha Warlords	Cheat-Karte	08/2001	85-86
Onimusha Warlords	Komplettlösung	09/2001	72-77
Onimusha 2	Komplettlösung	11/2002	116-123
Operation Winback	Cheat-Karte	07/2001	85-86
Pirates – The Legend of Black Kat	Cheats	05/2002	112-113
Pro Evolution Soccer 2	Tipps	12/2002	138-140
Project Zero	Komplettlösung Teil 1	10/2002	106-110
Project Zero	Komplettlösung Teil 2	11/2002	124-125
Pro Rally 2002	Cheats	12/2002	127
Rayman M	Cheats	02/2002	85
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Boxer	01/2001	93
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Cheat-Karte	02/2001	101-102
Red Faction 2	Cheats	01/2003	99
Resident Evil Code: Veronica X	Cheat-Karte	10/2001	103-104
Resident Evil Code: Veronica X	Komplettlösung	09/2001	98-104
Resident Evil C.: V. X – Platinum	Tipps	06/2002	114
Rez	Cheats	04/2002	105
Rumble Racing	Cheat-Karte	08/2001	87-88
Shadow of Memories	Komplettlösung	06/2001	92-95
Shadowman 2econd Coming	Profitipps	05/2002	126-127
Simpsons Road Rage	Cheats	04/2002	104
Sled Storm	Alle Abkürzungen	07/2002	122-124
Sled Storm	Tipps	06/2002	112
Splashdown	Cheat-Karte	02/2002	115-116
Star Trek Voyager: Elite Force	Cheat-Karte	09/2002	111-112
Star Wars Racer Revenge	Cheats	09/2002	98
Star Wars Starfighter	Cheat-Karte	05/2001	103-104
Stuntman	Cheats	01/2003	99
Superman	Cheats	01/2003	99
Tekken 4	Action Replay 2 Codes	01/2003	126
Tekken 4	Cheat-Karte 1-2	12/2002	151-152
Tekken 4	Cheat-Karte 3-5	01/2003	127-128
Tekken 4	Tipps	12/2002	148-149
TimeSplitters 2	Komplettlösung	12/2002	130-137
TimeSplitters 2	Nachschlag/Extras	01/2003	124-125
Tony Hawk's Pro Skater 3	Komplettlösung Teil 1	02/2002	104-106
Tony Hawk's Pro Skater 3	Komplettlösung Teil 2	03/2002	100-104
Tony Hawk's Pro Skater 3-Platinum	Cheat-Karte	09/2002	111-112
Turok Evolution	Cheat-Karte	12/2002	153-154
V-Rally 3	Rally-Tipps	09/2002	105
Wipeout Fusion	Cheats	03/2002	89
Wipeout Fusion	Cheats	04/2002	105
XG3: Extreme-G Racing	Cheat-Karte	11/2001	101-102



OPM2 07/2001
2 spielbare Demos: MTV Music Generator 2, Moto GP



OPM2 08/2001
3 spielbare Demos: Formel Eins 2001, Wacky Races, EA Sports Rugby



OPM2 09/2001
3 spielbare Demos: Le Mans 24 Stunden, Star Wars: Super Bombad Racing, Gauntlet: Dark Legacy



OPM2 12/2001
5 spielbare Demos: Rayman M, Klonoa 2, NBA Street, Driven, MX 2002



OPM2 02/2002
10 spielbare Demos: Jak & Daxter, Burnout, F1 2001, ESPN X-Games Skateboarding, Wipeout Fusion, Lotus C, etc.



OPM2 04/2002
5 spielbare Demos: Metal Gear Solid 2, Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex, Rez, Parappa the Rapper 2



OPM2 05/2002
7 spielbare Demos: Half-Life dt. (OPM2 Demoversion), Maximo, ICO, Drakan: The Ancients' Gates, Dynasty Warriors 3, etc.



OPM2 06/2002
7 spielbare Demos: Final Fantasy 10, Rally Championship, Taz Wanted, Mike Tyson Heavyweight Boxing, Vampire N., etc.



OPM2 07/2002
9 spielbare Demos: Medal of Honor: Frontline, Star Wars Jedi Starfighter, Red Card, Super Trucks, Frequency, etc.



OPM2 08/2002
6 spielbare Demos: Stuntman, F1 2002, FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2002, Britney's Dance Beat, Gitaroo Man, etc.



OPM2 09/2002
5 spielbare Demos: Project Zero, Men in Black 2: Alien Escape, Fireblade, Stuntman, Army Men RTS



OPM2 10/2002
8 spielbare Demos: TimeSplitters 2, DTM Race Driver, Aggressive Inline, Conflict Desert Storm, Need for Speed: Hot Pursuit 2, etc.



OPM2 11/2002
6 spielbare Demos: Colin McRae Rally 3, Red Faction 2, This Is Football 2003, TimeSplitters 2, Ninja Assault, Stitch: Experiment 626



OPM2 12/2002
11 spielbare Demos: Burnout 2, Tekken 4, Ratchet & Clank, WRC 2, Extreme, Hitman 2, Summoner 2, Alpine Racer, Ferrari F355, etc.



OPM2 01/2003
5 spielbare Demos: The Getaway, Battle Engine Aquila, MX Superfly, Der Schatzplanet, V-Rally 3

ABSENDER:

Name _____

Straße/Nr. _____

PLZ/Wohnort _____

Telefon _____

E-Mail _____

€ 7,50 pro Heft

DVD-Hüllen (12er Pack € 5,90)

+ Versandkosten

Inland: Hefte: € 1,53, ab 2 Hefte: € 2,25, ab 3 Hefte: € 3,68

DVD-Hüllen+beliebig viele Hefte: € 3,68

Ausland: Hefte: € 6,14, ab 2 Hefte: € 7,67

DVD-Hüllen+beliebig viele Hefte: € 7,67

Gesamtbetrag

BESTELLCOUPON

- | | |
|---|---|
| ☐ x OPM2 07/2001 | ☐ x OPM2 08/2002 |
| ☐ x OPM2 08/2001 | ☐ x OPM2 09/2002 |
| ☐ x OPM2 09/2001 | ☐ x OPM2 10/2002 |
| ☐ x OPM2 12/2001 | ☐ x OPM2 11/2002 |
| ☐ x OPM2 02/2002 | ☐ x OPM2 12/2002 |
| ☐ x OPM2 04/2002 | ☐ x OPM2 01/2003 |
| ☐ x OPM2 05/2002 | ☐ x OPM2 Sonderheft (€ 8,50) |
| ☐ x OPM2 06/2002 | ☐ x OPM2 Sonderheft 2 (€ 8,80) |
| ☐ x OPM2 07/2002 | ☐ x OPM2 Sonderheft 3 (€ 8,80) |
| | ☐ x 12 DVD-Hüllen |

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.



Wichtig: Unbedingt Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen beilegen!



DVD CHEAT-KARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

GTA Vice City (Karte 1)

Seite 1



Cheats

Dem Nervenzusammenbruch nahe? Dann benutzt diese Cheats. Gebt die Tastenkombinationen zügig im normalen Spielverlauf ein, ohne das Spiel zu pausieren. Bei richtiger Eingabe informiert euch eine kurze Einblendung oben links im Bild, dass es geklappt hat. Achtung! Um allen bösen Überraschungen vorzubeugen, empfeh-



📌 Bruce Campbell lässt grüßen! Mit den praktischen Waffen-Cheats erschummelt ihr euch verschiedene Bewaffnung in die Auswahl.

len wir euch, vorher die Memory Card mit euren Speicherständen zu entfernen! Unbestätigten Gerüchten zufolge soll es nicht mehr möglich sein, das Spiel zu 100 Prozent abzuschließen, sobald ein Cheat benutzt wurde. Setzt sie deswegen mit Bedacht ein.

Körperpanzer mit 100 Punkten zuschalten

Mit diesem Code wird euch eine Schutzweste spendiert. Habt ihr schon eine im Gepäck, wird der Wert auf den Faktor 100 aufgefüllt.

..... R1, R2, L1, X, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Waffen zuschalten – Code 1

Ihr erhaltet eine praktische Auswahl an Hauptwaffen. Achtung! Alle Waffen gibt's aber damit nicht...

..... R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Waffen zuschalten – Code 2

Anderer Cheat, andere Bewaffnung.

..... R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Waffen zuschalten – Code 3

Mit diesem Code gibt's unter anderem auch die Kettensäge!

..... R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↓

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

GTA Vice City (Karte 2)

Seite 1



Frauen an die Waffen!

Der nächste Code versorgt alle weiblichen Passanten im Spiel mit Waffen.

..... →, L1, ○, L2, ←, X, R1, L1, L1, X

Frauen-Wahnsinn!

Nein, nicht der Rinderwahnsinn packt die Weiblichkeit, sondern alle Tussen laufen eurem Charakter hinterher. Das kann auf Dauer ganz schön nerven. Wem es zu heftig wird, muss mit Waffengewalt durchgreifen. Unser Tipp: Probiert mal aus, ob sie auch ins Wasser folgen.

..... ○, X, L1, L1, R2, X, X, ○, △

Den Verkehr beschleunigen

Alles um euch herum wird schneller.

..... R2, ○, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2

Gravitation für Fahrzeuge verringern

Tipp: Setzt euch nach erfolgreicher Eingabe in ein Auto und sucht euch eine lange, gerade Strecke. Beschleunigt und drückt das Steuerkreuz oder den linken Analog-Stick nach unten.

..... →, R2, ○, R1, L2, ↓, L1, R1

Zeitlupe

Jammy! Der Code verlangsamt den Ablauf. Tipp: Gebt ihn mehrfach ein! Richtig Sinn macht der Cheat in Situationen, wo ihr beispielsweise in aller Ruhe mehrere Gegner unter Feuer nehmen müsst.

..... △, ↑, →, ↓, ○, R2, R1



📌 Gravitation verringern. Gebt mit einer Kiste Vollgas und drückt das Steuerkreuz nach unten. Schon macht ihr E.T. Konkurrenz.



DVD CHEAT-KARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

GTA Vice City (Karte 1)

Seite 2

Wasserfahrzeuge

Sobald ihr mit einem Auto ins Wasser fahrt, klappen die Räder um, und ihr habt ein praktisches Motorboot unter den vier Buchstaben. Eignet sich prima, um um die ganze Insel herumzuschippern! Ihr könnt andere Boote rammen. Wer aussteigt, ertrinkt allerdings.

..... ➔, R2, ○, R1, L2, □, R1, R2



ⓘ Mit dem Cheat "Wasserfahrzeuge" könnt ihr auf dem Meer mit den Autos rumschippern. Allerdings ertrinkt ihr, wenn ihr aussteigt.

Radgrößen verändern

Mit diesem Code verändert ihr an einigen Fahrzeugen die Größe der Reifen. Mehrmalige Eingabe verstärkt den Effekt.

..... R1, ×, △, ➔, R2, □, ↑, ↓, □

Fahrzeuge aufmotzen

Mehr Power unter der Achse gewünscht? Gebt den Cheat ein, wundert euch aber nicht, wenn sich die Reifen beim Gasgeben recht heftig auf dem Asphalt abschlammern.

..... ➔, R1, ↑, L2, L2, ➔, R1, L1, R1, R1

Bürger mit Waffen

Kanonen für alle! Der Cheat macht's möglich.

..... R2, R1, ×, △, ×, △, ↑, ↓

Polizisten stehen wieder auf

Gebt den Code mal lieber nicht ein...

..... ○, L1, ↓, L2, ➔, ×, R1, L1, ➔, ×

Media-Anzeige

Eingeben und sich zu gegebenem Zeitpunkt überraschen lassen.

..... R2, ○, ↑, L1, ➔, R1, ➔, ↑, □, △

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

GTA Vice City (Karte 2)

Seite 2

Beschleunigung – High-Speed

Dieser Code beschleunigt den gesamten Spielverlauf und eignet sich auch dafür, den Cheat für die Zeitlupe wieder zurückzuschalten. Mehrfache Eingabe verstärkt den Effekt auch hier. Versucht mal bei aktiviertem Cheat das Spiel normal zu zocken.

..... ○, ○, L1, □, L1, □, □, □, L1, △, ○, △



ⓘ Sinnlos – Selbstmord! O.K. für alle, die die Situation nicht mehr ertragen – Erwachen beim nächsten Krankenhaus inklusive.

Autos springen

Benutzt den Code und steigt in ein Auto ein. Betätigt während der Fahrt die R3-Taste, um einen Sprung hinzulegen.

..... △, R1, R1, ➔, R1, L1, R2, L1

Selbstmord

Stecken geblieben? Das virtuelle Gangsterleben macht keinen Sinn mehr? Ja dann ...hier der unsinnige Selbstmord-Cheat.

..... ➔, L2, ↓, R1, ➔, ➔, R1, L1, L2, L1

Fahndungslevel um zwei Sterne verringern

Die Polizei rückt euch auf den Pelz? Das muss nicht sein!

..... R1, R1, ○, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓



ⓘ Den Fahndungslevel könnt ihr mit dem Cheat um zwei Sterne verringern. Das kann immer wieder wiederholt werden.



DVD CHEAT-KARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

GTA Vice City (Karte 3)

Seite 1

**Fahndungslevel um zwei Sterne steigern**

Die Polizei langweilt euch? Das muss auch nicht sein! Der Code hebt den Fahndungslevel um zwei Sterne.

..... R1, R1, ○, R2, ←, →, ←, →, ←, →

Explodierende Autos

Der Verkehr nervt euch? Kein Problem, der Code sprengt alles an Fahrzeugen in eurer Umgebung einfach mal so in die Luft.

R2, L2, R1, L1, L2, R2, □, △, ○, △, L2, L1

Einwohner rasten aus

Anarchie pur in den Straßen! Der Code lässt alle Leute ausflippen!

..... ↓, ←, ↑, ←, ×, R2, R1, L2, L1



ⓘ Nach Eingabe des Cheats "Einwohner rasten aus" dauert's ein wenig. Danach gehen sie auf alles und jeden los.

Alternativ-Cheat mit ähnlichen Resultaten

..... ↓, ↑, ↑, ↑, ×, R2, R1, L2, L2

Fahrzeuge schwarz einfärben

Die bunte Vielfalt der Blechhaufen auf der Straße nervt euch? Dann wird's Zeit, diese einfach alle schwarz einzufärben.

..... ○, L2, ↑, R1, ←, ×, R1, L1, ←, ○



ⓘ "Da seh' ich schwarz". Cheat rein und alle Autos werden schwarz eingefärbt, außer eurer eigenen Schlüssel.

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

GTA Vice City (Karte 4)

Seite 1

**Fahrzeuge – Autos – Panzer!**

Mit den folgenden Tastenkombinationen schaltet ihr Fahrzeuge zu. Das Praktische: Sie werden gleich neben euch abgesetzt. Aber achtet darauf, dass ihr auf freiem Gelände steht. Denn ein herabfallender Panzer löst eine Explosion aus, sobald er einen PKW trifft. So etwas kann schnell im Krankenhaus enden. Die Fahrzeuge können jederzeit im Spielverlauf zugeschaltet werden.

Blooding Banger

..... ↑, →, →, L1, →, ↑, □, L2

Blooding Banger Race Car

..... ↓, R1, ○, L2, L2, ×, R1, L1, ←, ←



ⓘ Jeder Cheat ein Auto. Ihr könnt euch im wahrsten Sinne des Wortes "einen ganzen Stapel" erschlummeln.

Caddie (vom Golfplatz)

..... ○, L1, ↑, R1, L2, ×, R1, L1, ○, ×

Hotring Racer 1

..... R1, ○, R2, →, L1, L2, ×, ×, □, R1

Hotring Racer 2

..... R2, L1, ○, →, L1, R1, →, ↑, ○, R2

Romeros Hearse

..... ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →

Trashmaster (Müllauto)

..... ○, R1, ○, R1, ←, ←, R1, L1, ○, →

Sabre Turbo

..... →, L2, ↓, L2, L2, ×, R1, L1, ○, ←

Love Fist Limo

..... R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ○, →

Rhino (der coole Panzer!)

Mit dem Tank könnt ihr auch Bürgerwehr-Missionen spielen! Steigt einfach in das Kettenfahrzeug ein und betätigt die R3-Taste.

..... ○, ○, L1, ○, ○, ○, L1, L2, R1, △, ○, △

Probiert einmal, den Rhino über zehnmal ins Spiel zu cheaten (achtet darauf, dass der abgesetzte Stapel von Panzern umfallen kann). Je mehr Panzer sinnlos herumstehen, desto weniger Verkehr wird auf der Straße generiert.



DVD CHEAT-KARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

GTA Vice City (Karte 3)

Seite 2

Rosa Brille

Die bunte Vielfalt der Blechhaufen auf der Straße nervt euch? Noch schlimmer wird's, wenn alles rosafarben wird.

..... ○, L1, ↓, L2, ←, ×, R1, L1, →, ○

Das Outfit ändern/ als anderer Charakter spielen

Die folgenden Codes verändern das Aussehen eures Charakters in das der Schlüsselcharaktere im Spiel. Als zusätzlicher Effekt wird gleich ein evtl. bestehender Fahndungslevel reduziert. Einige der Codes funktionieren erst, nachdem die entsprechenden Charaktere im Spiel angetroffen wurden. Wundert euch also nicht, dass einige der Codes bei Spielbeginn noch keine Auswirkung haben.

Seid aber gewarnt, dass ihr euer originales Outfit nicht mehr herstellen könnt.

..... →, →, ←, ↑, L1, L2, ←, ↑, ↓, →

..... ○, R2, ↓, R1, ←, →, R1, L1, ×, L2

..... R1, ○, R2, L1, →, R1, L1, ×, R2

..... →, L1, ↑, L2, L1, →, R1, L1, ×, R1

..... ○, L2, ←, ×, R1, L1, ×, L1

..... ↓, L1, ↓, L2, ←, ×, R1, L1, ×, ×

..... R1, L2, R2, L1, →, R2, ←, ×, □, L1

..... R2, L1, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ○, △

..... →, R1, ↑, R2, L1, →, R1, L1, →, ○

..... L1, L2, R1, R2, ↓, L1, R2, L2

..... ○, L1, ○, L2, ←, ×, R1, L1, ×, ×



📌 Ihr könnt mit den verrücktesten Outfits die Straßen unsicher machen. Einige sind jedoch erst später im Spielverlauf verfügbar.

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

GTA Vice City (Karte 4)

Seite 2

Die Wetter-Cheats

Dauerregen oder Sonnenschein gewünscht? Oder darf's etwas Nebel sein? Die folgenden Codes verändern das Wetter im Spiel.

..... R2, ×, L1, L1, L2, L2, L2, ↓

..... R2, ×, L1, L1, L2, L2, L2, ○

..... R2, ×, L1, L1, L2, L2, L2, ×

..... R2, ×, L1, L1, L2, L2, L2, □

..... R2, ×, L1, L1, L2, L2, L2, △



📌 Per Wetter-Cheats schaltet ihr von Sonnenschein auf Regenwetter um. Aber auch ein Sturm kann erzeugt werden.

Lebensenergie auffüllen

Der Code füllt eure Lebensenergie auf den Wert 100 auf. Das kann im Spielverlauf immer wieder wiederholt werden. Übt den Code deswegen so lange ein, bis ihr ihn im Schlaf beherrscht.

..... R1, R2, L1, ○, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑



📌 Lebensenergie umsonst. Ihr könnt jederzeit euren Wert auf "100" mit dem Cheat hochsetzen. Praktisch - bei harten Missionen.



DVD CHEAT-KARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

GTA 3 (Karte 1)

Seite 1



"GTA 3" ist ein Kultspiel und Tipps dazu sind schwer angesagt. Wir haben für euch sämtliche coole Hinweise überprüft, auf Spielspaß-Faktor getestet und hier zusammengefasst: Action!

Cheats

Die jeweilige Tastenkombination wird während des normalen Spielverlaufs zügig eingegeben, ohne dass pausiert werden muss. Bei richtiger Eingabe erscheint oben links im Screen die jeweilige Meldung, dass der Cheat aktiviert wurde. Sollte die Meldung, dass der Code aktiviert wurde, nicht erscheinen, gebt ihr den Code einfach mit einer anderen Geschwindigkeit ein! Alle hier aufgeführten Codes haben wir in der deutschen PAL-Version auf Funktion getestet! Noch ein Hinweis: Die Richtungsangaben (←, ↑, →, ↓) werden auf dem digitalen Steuerkreuz getätigt!

Aber Vorsicht! Speichert ihr euren Spielfortschritt mit einem aktiven Cheat, wird dieser mit gespeichert. Das Spiel kann bei einigen Codes dann nicht mehr normal beendet werden

Wetter-Cheat: Klares Wetter

Dieser Cheat sorgt für eine bessere Sicht im Spiel, und es herrscht eitel Sonnenschein!

..... L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, △

Wetter-Cheat: Nebelwetter

Dieser Cheat sorgt für dicken, fetten Nebel:

..... L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ×

Wetter-Cheat: Normales Wetter

Wetterverhältnisse normal.

..... L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, □

Wetter-Cheat: Regenwetter

Wer auf Blitz, Donner und nasse Straßen steht, gibt Folgendes ein:

..... L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ○



🔔 Mit unseren Cheats dürft ihr nach Belieben die Wetterverhältnisse verändern - egal ob mieses Regenwetter oder eitel Sonnenschein.

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

GTA 3 (Karte 2)

Seite 1

**Bewohner rasten völlig aus**

Chaos und purer Wahnsinn werden mit diesem Cheat hervorgerufen:

R2, R1, △, L2, L1, ↑, ↓

Gangster rasten völlig aus

Auch mit diesem Cheat heißt es aufpassen, denn hier geht von der ersten Sekunde an die Post ab!

..... →, R2, ○, R1, L2, ↓, L1, R1

Die Fahrerqualität steigern

Hierdurch steigert ihr eure Fahrerqualitäten. Allerdings wird das Handling der Fahrzeuge nicht gerade einfacher.

..... R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, △

Fahndungslevel steigern

Eigentlich braucht man diesen Cheat gar nicht einzusetzen. Denn sehr schnell werdet ihr von den Ordnungskräften ins Visier genommen. Aber wenn ihr auf Ärger aus seid, bitte...

..... R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←, →

Fahndungslevel herabsetzen

Wenn die Polizei nach euch sucht und ihr gerne Ruhe hättet:

..... R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

Alle Waffen

Waffen satt für die etwas härteren Aufträge in Liberty City erhaltet ihr mit diesem durchschlagenden Cheat:

..... R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Gesundheit auffüllen

Der Cheat kann immer wieder angewendet werden. Ihr füllt mit ihm eure Lebensenergie immer wieder auf den Wert 100 auf. Wer den Wert 125 erreichen will, sucht sich eine Bordsteinschwalbe, parkt mit einem Auto neben ihr und wartet, bis sie einsteigt. Sucht euch ein ruhiges Plätzchen und wartet ein wenig ab.

..... R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑



🔔 Wem die Auswahl an Feuerwaffen nicht ausreicht, schaltet einfach per Cheat neue frei. So macht Randalieren wirklich Spaß.



DVD CHEAT-KARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

GTA 3 (Karte 1)

Seite 2

Panzer-Cheat

Dieser Cheat setzt in eurer Nähe einen frischen Tank ab. Wendet den Code jedoch nur in freiem Gelände an. Wird der Panzer versehentlich auf einem PKW abgesetzt, tötet euch die anschließende Explosion: ○, ○, ○, ○, ○, ○, R1, L2, L1, △, ○, △

Zeit schneller vergehen lassen

Einige Situationen und Anlaufstellen sind abhängig von der jeweiligen Uhrzeit. Um die Zeit etwas zu beschleunigen, bedient ihr euch dieser Tastenkombination:

..... ○, ○, ○, □, □, □, □, □, L1, △, ○, △

Um die Zeit wieder zurück auf die normale Geschwindigkeit zu stellen, wird der Cheat einfach erneut eingegeben.

Aussehen verändern

Mit diesem Code wechselt ihr jedes Mal eure Klamotten. Achtung! Dieser Code funktioniert erst, nachdem ihr mit 8-Ball zum Versteck im Rotlichtbezirk gefahren seid! Gebt den Code dann so oft ein, bis das Outfit euren Wünschen entspricht.

..... ➔, ↓, ←, ↑, L1, L2 ↑, ←, ↓, ➔

Bewohner bekämpfen sich gegenseitig

Mit diesem Cheat gehen alle Bewohner aufeinander los. Vorsicht!

Auch ihr seid ein Angriffsziel für die respektlose Meute!

..... ↓, ↑, ←, ↑, ×, R1, R2, L2, L1

Bewohner hassen euch

Mit diesem Cheat werdet ihr unbeliebt – Probiert's aus:

..... ↓, ↑, ←, ↑, ×, R1, R2, L1, L2



ⓘ Den Panzer solltet ihr besser nicht mitten in der Stadt absetzen. Stoßt er nämlich mit einem Auto zusammen, tötet euch die Explosion.

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

GTA 3 (Karte 2)

Seite 2

Panzerung auffüllen

Spart euer Geld! Mit diesem Code füllt ihr euren Schutz bis zum Wert 100. Solltet ihr noch gar nicht im Besitz eines Panzers sein, wird dieser zugeschaltet. Achtung, der Cheat funktioniert nur, wenn ihr im Freien steht. Und: Dieser Cheat funktioniert nicht mehrmals hintereinander. R2, R2, L1, L2, ←, ↓, ➔, ↑, ←, ↓, ➔, ↑



ⓘ In Fällen wie diesem macht der "Panzerung auffüllen"-Cheat durchaus Sinn. Wer will schon von einer MP durchsiebt werden.

Mehr Geld

Für jede Eingabe des Codes erhaltet ihr 250.000 Dollar auf eurem Konto gutgeschrieben. Der Trick kann mehrfach wiederholt werden. Jede Eingabe lässt eure Kasse klingeln.

..... R2, R2, L1, L1, ←, ↓, ➔, ↑, ←, ↓, ➔, ↑

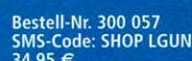
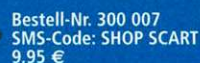
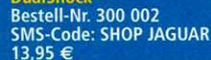
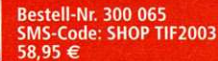
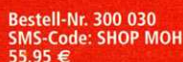
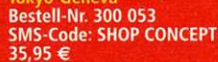
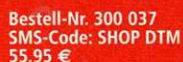
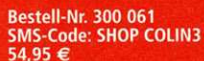
Alle Fahrzeuge sprengen

Mit diesem Code werden alle Fahrzeuge des Levels vernichtet. Achtung! Gebt ihr diesen Code zu Beginn des Spiels ein, wird auch 8-Ball getötet. Achtet darauf, nicht zu nahe an einem explodierenden Fahrzeug zu stehen. Da ihr nicht mit Unsterblichkeit gesegnet seid, tötet euch die Explosion auch.

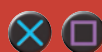
... L2, R2, L1, R1, L2, R2, △, □, ○, △, L2, L1



ⓘ Vorsicht, haben euch die Einwohner auf dem Kieker, setzt es Saures aus schweren Waffen und schnell blinkt das "Game Over" auf.



shopping@ultimategaming.de



PlayStation2 – DVD Movies

Zwischen heißen Spiele-Sessions bei einer guten DVD entspannen – die PS2 macht's möglich. Mit DVD-Tests sorgen wir für optimalen Filmgenuss.

Inhalt

Der Herr der Ringe – Die Gefährten	
Special Extended Edition . . .	135
Jeepers Creepers	135
Spider-Man	136
Blade 2	136
Star Trek: The Next Generation	
Season 5	137
Top Secret!	137
Das Tribunal	137

DVD-Charts & Releases 138



**DVD-Tests
im OPM2:
Präsentiert
von
DVD Vision.**

Jetzt im Handel!

movie ⇨ ticker

Aktuelle Movie-News in Kürze

DVD – Deutschland führt: Mit ca. 6,6 Mio. DVD-Haushalten (18% der Gesamt-Haushalte) ist Deutschland der gesamteuropäischen Entwicklung weit voraus. Von 35,5 Mio. verkauften DVDs im ersten Halbjahr 2002 gingen alleine in Deutschland 14 Mio. über die Ladentheken.

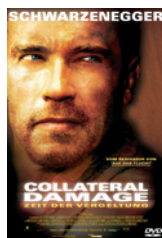
Schimanski Vol. 1: Mediacs veröffentlicht eine Box mit den vier "Schimanski"-Episoden "Blutsbrüder", "Hart am Limit", "Muttertag" und "Rattenest". Für 2003 sind weitere "Schimi"-Boxen angekündigt.

Die Ärzte unplugged: Ab sofort gibt's den MTV-Unplugged-Auftritt der Ärzte auf DVD. "Die Rock'n' Roll Realschule" beinhaltet einige feine Extras – Fans greifen zu.

Rockstar plant "GTA"-Film: Rockstar Games möchte gerne seine supererfolgreiche "GTA"-Serie auf die Kinoleinwand bringen, hat aber noch nicht den geeigneten Partner für einen qualitativ hochwertigen Film gefunden.

"Star Trek 10 Nemesis" verschoben: Der Start des zehnten "Star Trek"-Kinofilms wurde kurzfristig um zwei Wochen verschoben. Captain Picard und seine Crew düsen somit erst ab dem 16. Januar über die Kinoleinwand. Der DVD-Release verschiebt sich damit auf den 17. Juli 03.

Collateral Damage



Der Feuerwehrmann Gordon Brewer (Arnold Schwarzenegger) verliert bei einem Terroranschlag Frau und Sohn. Weil sich niemand für die Lösung des Falles interessiert, macht sich Brewer im kolumbianischen Dschungel selbst auf die Jagd nach den Attentätern. Dabei zeigt sich Arnie mal wieder von der knallharten Seite – dennoch haben wir schon einen besseren Schwarzenegger gesehen.

Zum knapp zweistündigen Actionfeuerwerk gesellen sich 45 Minuten Bonusmaterial: Ein Interview mit Schwarzenegger, das Making of, einige herausgeschnittene Sze-



☛ Rache ist süß: Brewer flieht mit Frau und Sohn des kolumbinaischen Top-Terroristen.

nen, "True Action Heroes" (Arnie beim Tuppenbesuch) und noch einiges mehr.

☛ **Titel:** Collateral Damage

Verleih: BMG

Erscheint: 10. Jan. 2003

Der Klitschko Clan



Let's get ready to rumble: Die Box-Stars Vitali und Wladimir Klitschko, Dariusz Michalczewski und Regina Halmich stehen im Mittelpunkt dieser Dokumentation. ZDF-Autor Michael Harder gewährt einen interessanten Blick hinter die Kulissen des Boxsports, beleuchtet die Arbeit des Uni-

versum-Boxstalls und gibt Einblicke in das Privatleben der Sportler. Natürlich sind auch spektakuläre Szenen aus mehreren Kämpfen zu sehen.

Alle vier Teile der ZDF-Dokumentation mit einer Laufzeit von insgesamt 117 Minuten gibt's ab dem 7. Januar auf der DVD "Der Klitschko Clan".

☛ **Titel:** Der Klitschko Clan

Verleih: BMG

Erscheint: 7. Jan. 2003

Spider-Man-Gewinnspiel

Passend zum DVD-Start von "Spider-Man" (Test auf Seite 136) verlosen wir in Zusammenarbeit mit Columbia Tristar drei starke Fanpakete, bestehend aus:

Longsleeve-Shirt, Buch "Hinter der Maske von Spider-Man", Mousepad, Baseball-Mütze, Regenschirm und Filmplakat

Wie heißt der Spider-Man-Darsteller?

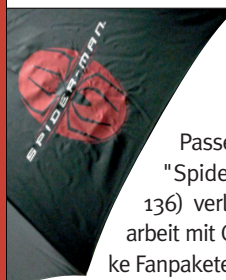
- Elijah Wood
- Joshua Jackson
- Tobey Maguire

Schreibt die richtige Lösung auf eine Postkarte und schickt diese an folgende Adresse:

CyPress GmbH
OPM2/Stichwort:
Spider-Man
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg



Einsendeschluss ist der 6. Februar 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von CyPress und Columbia Tristar Home Entertainment dürfen nicht teilnehmen.





🕒 Innen gut, außen mit Hut – Gandalf der Graue ist der Rückhalt der Gemeinschaft.

Der Herr der Ringe – Die Gefährten – Special Extended Edition



Was erwarten die Fans von der Special Edition ihres Lieblingsfilms? Zum einen jede Menge Extras mit vielen Infos. Zum anderen ein besonderes Filmelerlebnis, vorzugsweise durch einen "Director's Cut" – also mit erweiterten und zusätzlichen Szenen. "Der Herr der Ringe", genauer die "Special Extended Edition" wird dem zu 100 % gerecht. Neue Szenen verlängern den Film um satte 30 Minuten.

Absoluter Höhepunkt der "Extended Edition" ist mit Sicherheit der fast doppelt so lange Aufenthalt bei den Noldor-Elben in Lothlorien, der am Ende in der hervorragend inszenierten Schenkungsszene mündet.

Übrigens: Auf den Film-DVDs verstecken sich zwei Easter-Eggs. Einfach in der Szenen-Anwahl die letzte Seite aufrufen (Kap.27 "Elronds Rat" auf DVD 1 und Kap.48 "Fan Club Abspann" auf DVD 2). In beiden Fällen müssen Sie noch einmal "nach unten" drücken und bestätigen.

Verleih: Warner Home Video; Laufzeit: ca. 218 Min.; FSK: ab 16 Jahren; Regie: Peter Jackson; Darsteller: Elijah Wood, Viggo Mortenson, Sean Austin, Sean Bean, Sir Ian McKellen, Christopher Lee, John Rhys-Davies, Liv Tyler, Cate Blanchett, Orlando Bloom; Bildformat: 2.35:1 (16:9); Audiokanäle: Deutsch 5.1 DD EX, Deutsch dts ES discrete 6.1, Englisch 5.1 DD EX; Untertitel: D, DfH, E; Extras: 6 Stunden Laufzeit, Entstehungsgeschichte des Films, Drehbuchentwicklung, Maske, Spezial-Effekte, Sets uvm.

PS2 DVD-Test	
H.D.R. DIE GEFÄHRTEN – SEE USA 2001	
GENRE	Fantasy
ERSCHEINT	erhältlich
PREIS	ca. 40 Euro
FILM	5 VON 5
BILD	5 VON 5
TON	5 VON 5
EXTRAS	5 VON 5
An Aufwand und Ausstattung schlägt die "SEE" alles, was bis dato den Weg in die Händlerregale gefunden hat.	

Jeepers Creepers



Die beiden Geschwister Trish (Gina Philips) und Darry (Justin Long) fahren mit ihrer alten Klapperkiste quer durch die USA nach Hause. Darry hat Trish von der Uni abgeholt, zum Zeitvertreib spielen die beiden Autonomenschilder-Scrabble.

Das Grauen erscheint in Form eines alten Lastwagens. Nachdem dessen Fahrer die Kids zunächst von der Straße drängt, sehen sie ihn ein paar Meilen später an einer alten Kirche verdächtige Dinge tun. Die dunkle Gestalt wirft irgend etwas in eine große Röhre, das verdammt wie ein gefesselter Mensch aussieht. Darry wendet. Hätte er geahnt, mit wem sie sich da anlegen, wäre er sicher ganz schnell weitergefahren ... Mitte der 90er erlebte der Horrorfilm durch Wes Cravens "Scream" eine Renaissance. Das verbesserte zwar so manche Studiobilanz, schadete dem Ruf des Genres aber durch ein paar Fortsetzungen zu viel. Als



Folge davon werden auch Genreperlen wie "Joyride" oder eben "Jeepers Creepers" ungerechtfertigterweise mit in den Teenie-Horror-Topf geworfen. "Jeepers Creepers" ist von VCL und entspricht zumindest bei der Bildqualität nicht den hohen Erwartungen an eine DVD dieser unter Sammlern beliebten Reihe. Auf der ersten Scheibe gibt es einen informativen Regiekommentar, auf DVD 2 des Sets elf entfallene und erweiterte Szenen, 60 Minuten Making of, vier deutsch synchronisierte Interviewclips u.a.



🕒 Ärger am Hals! Dieser Film ist kein platter Teenie-Grusel, sondern ab 16 und "uncut".

PS2 DVD-Test	
JEEPERS CREEPERS USA 2001	
GENRE	Horror
ERSCHEINT	erhältlich
PREIS	ca. 25 Euro
FILM	4 VON 5
BILD	3 VON 5
TON	4 VON 5
EXTRAS	4 VON 5
Ahnungslose Protagonisten, ein schier unbesiegbares böses Etwas und ein leider schlechtes Bild – bedrückend!	

Verleih: VCL; Laufzeit: ca. 87 Min.; FSK: ab 16 Jahren; Regie: Victor Salva; Darsteller: Gina Philips, Justin Long, Jonathan Breck; Bildformat: 1.85:1 (16:9); Audiokanäle: Deutsch 5.1 DD, Deutsch dts ES, Deutsch Dolby Headphone, Englisch 5.1 DD, Regiekommentar (ohne UT); Untertitel: D; Extras: Audiokommentar von Victor Salva, Making of, US-Kinotrailer, Teaser, TV-Spots, Easteregg, Fotogalerie & Filmografien, Interviews mit Cast & Crew, Texttafeln, B-Roll, deleted und extended Scenes, animierte DVD-Menüs.



Spider-Man



Sieht man sich die frühen Werke des Regisseurs Sam Raimi an, die ja überwiegend im Splatter- und Gore-Bereich angesiedelt sind, ist es zunächst schon ein wenig verwunderlich, dass ausgerechnet er für die Inszenierung der Comic-Adaption ausgewählt wurde.

Doch Raimis weit zurückreichende Begeisterung für Spider-Man und das Universum, das Stan Lee und Steve Ditko in den frühen sechziger Jahren geschaffen haben, machten ihn zu einer erstklassigen Besetzung für den Regiestuhl. Es war mal wieder Zeit für einen wahren Superhelden...

Die Beziehung zwischen Spider-Man und Mary-Jane spielt im Film eine wichtige Rolle.

Die DVD bietet zahllose Fanartikel, es fehlen gegenüber der Deluxe Edition die Stan-Lee-Doku und die Fanartikel. Leider ist die visuelle Qualität des Films alles andere als beeindruckend. Ein deutlich sichtbares Grieseln zieht sich durch den gesamten Streifen, zudem werden auf großen Leinwänden Kompressionsartefakte und gelegentliche Dropouts sichtbar. Zum Glück bleibt der Sound davon weitgehend unberührt. Die Stimmwiedergabe ist erstklassig und die Effekte sind sauber platziert.

Verleih: Columbia TriStar; Laufzeit: ca. 116 Min.; FSK: ab 12 Jahren; Regie: Sam Raimi; Darsteller: Tobey Maguire, Kirsten Dunst, Willem Dafoe, James Franco, Cliff Robertson, Rosemary Harris, J.K. Simmons; Bildformat: 1.85:1 (16:9); Audiokanäle: Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD; Untertitel: D, E, TR; Extras: 2 Audiokommentare, Fact-Track, Featurettes, Making of, Gags und Outtakes, Probeaufnahmen, Fotogalerien, Infos, Musikvideos, Promotion-Material uvm.

Unfair: Der gemeine Green Goblin greift Spider-Man aus einem Hinterhalt an.

PS2 DVD-Test

SPIDER-MAN		USA 2001
GENRE	Fantasy	
ERSCHEINT	05.12.2002	
PREIS	ca. 25 Euro	
FILM		5 VON 5
BILD		4 VON 5
TON		5 VON 5
EXTRAS		5 VON 5

Echte Sammler greifen natürlich sofort zur wesentlich aufwändigeren Deluxe Edition.

Blade 2



Bekannt wurde der Superheld "Blade" bereits im Jahr 1973 durch die legendären Marvel-Comics. Wesley Snipes ("Weiße Jungs bringen's nicht") verkörperte 1998 erstmals den coolen und unbarmherzigen Vampirjäger auf der Leinwand. Sein damaliger Gegenspieler war der größtenwahnsinnige Blutsauger Deacon Frost (Stephen Dorff), der um jeden Preis Herrscher der gesamten Vampirrasse werden wollte.

Seither sind vier Jahre vergangen und Blade befindet sich immer noch auf seinem Vernichtungsfeldzug gegen Draculas Sippschaft. Unter der Regie von Guillermo Del Toro bekommt es der Daywalker diesmal mit den unheimlichen Reapers zu tun. Immun gegen alle herkömmlichen Waffen löschen sie erbarmungslos und brutal alles aus, was sich ihnen in den Weg stellt. Ob Mensch oder Vampir, spielt für diese Killer-Spezies dabei keine Rolle.



Mit atemberaubenden Kampfsequenzen und rasantem Bildschnitt stockt euch bei "Blade 2" öfters mal der Atem. Achtung: Das Ganze ist mit viel Blut garniert und nichts für Minderjährige.

In dieser misslichen Lage sehen sich die Vampire gezwungen, ausgerechnet Erzfeind Blade um Hilfe zu bitten. Misstrauisch übernimmt er das Kommando über die Elitekampftrope "Bloodpack".

Im Gegensatz zur Doppel-Code-1-DVD wurden die Extras der deutschen Disc jedoch ziemlich abgespeckt. Es fehlen zum Beispiel der Regiekommentar, Trailer und deleted Scenes.

PS2 DVD-Test

BLADE 2		USA 2002
GENRE	Horror	
ERSCHEINT	erhältlich	
PREIS	ca. 20 Euro	
FILM		4 VON 5
BILD		5 VON 5
TON		4 VON 5
EXTRAS		3 VON 5

Ein bisschen Horror, viel Ballerei und Martial Arts: "Blade II" lässt die Herzen von Action-Fans hüpfen.

Verleih: Warner Home Video; Laufzeit: ca. 112 Min.; FSK: ab 18 Jahren; Regie: Guillermo Del Toro; Darsteller: Wesley Snipes, Kris Kristofferson, Norman Reedus, Luke Goss; Bildformat: 1.85:1 (16:9); Audiokanäle: Deutsch 5.1 DD EX, Englisch 5.1 DD EX; Untertitel: D, E; Extras: Fotofahrten über Darsteller und Filmcrew, Trailer, Making of „The Blood Pact“, 8 Dokus: „Die Figur Blade“, „Wie alles begann“, „Ausstattung“, „Maske & Spezialeffekte“, „Kostümdesign“, „Stunt-Choreografie“ und „Music-Score“.



📌 Data nicht ganz betriebsbereit: Auch die neue "TNG"-Staffel ist ein Fest für Fans.

Star Trek: The Next Generation – Season 5



Im fünften Jahr der Serie erreichte "Star Trek – TNG" hinsichtlich Qualität der Episoden den Gipfel. "Der Kampf um das klingonische Reich" bringt den Cliffhanger der letzten Staffel zu einem glücklichen Ende. Aber auch die folgenden Episoden haben es mächtig in sich: In "Darmok", kämpft die Crew der Enterprise nicht gegen fiese Aliens oder gegen geheimnisvolle Anomalien, sondern gegen fast unüberbrückbare Sprachbarrieren. Ein "Déjà Vu" hat die Crew, als sie in einer Zeitschleife festsitzt, an deren Ende das Schiff explodiert. In der Episode "Das zweite Leben" lebt Picard das Leben eines anderen Mannes. Die weiteren Folgen sind auf ähnlich hohem Niveau. Anstelle einer Mono-Vertonung gibt es jetzt einen Stereo-Mix, der sich hören lassen kann. Diese DVD-Box ist für "Star-Trek"-Fans ein Muss.

PS2 DVD-Test

STAR TREK TNG – SEASON 5 USA 1992	
GENRE	Science Fiction
ERSCHEINT	bereits erhältlich
PREIS	ca. 109 Euro
FILM	5 VON 5
BILD	3 VON 5
TON	3 VON 5
EXTRAS	4 VON 5
Die fünfte Staffel glänzt mit interessanten Sci-Fi-Geschichten, und herausragenden Extras.	

Verleih: Paramount; Laufzeit: ca. 1131 Min.; FSK: ab 12 Jahren; Regie: Cliff Bole, Robert Wiemer, Jonathan Frakes; Darsteller: Patrick Stewart, Jonathan Frakes, Brent Spiner; Bildformat: 1.33:1, Audiokanäle: D 2.0 DS, E 5.1 DD, ESP 2.0 DS, F 2.0 Mono, I 2.0 Mono; Untertitel: D, EFH, E, DK, F, NL, I, N, S, ESP; Extras: Missionslogbücher, Tribut an Gene Roddenberry uvm.

Top Secret!



Sein Name ist Rivers. Nick Rivers. Er ist der größte Rockstar Amerikas und der Name fiel seiner Mutter ein, als sie einen steifen Nacken hatte. Er verliebt sich in Waltraud, die sich auch im Wald traut. Die Brüder David und Jerry Zucker ließen sich mit ihren Partnern Jim Abrahams und Marty Burke unzählige Wortspielchen einfallen. Die Geschichte, sofern sie überhaupt wichtig ist, ist eine Agentenstory der besonderen Art: Nick Rivers (Val Kilmer in seinem Filmdebüt) reist zu einem großen Kulturfestival ins Ostdeutschland des Kalten Krieges.

Bis heute bringt einen die schier endlose Gaglawine immer wieder zum Lachen. Daran hat auch Leslie Nielsen nichts ändern können, der den Humor der Zucker-Brüder nach Ende der "Nackten Kanone"-Serie durch etliche billige Plagiate an die Wand gefahren hat.

Verleih: Paramount; Laufzeit: ca. 86 Min.; FSK: ab 12 Jahren; Regie: Jim Abrahams, Jerry & David Zucker; Darsteller: Val Kilmer, Lucy Gutteridge, Jeremy Kemp, Warren Clarke; Bildformat: 1.78:1 (16:9), Audiokanäle: E 5.1 DD, D, F, I, CZ, ESP, H 2.0 Mono; Untertitel: D, E, EFH u.v.m.; Extras: Audiokommentar, deleted Scenes, Trailer, Storyboard-Sequenzen.



📌 Haarsträubende Abenteuer in der Ex-DDR: "Top Secret" ist absoluter Komödien-Kult!

PS2 DVD-Test

TOP SECRET! USA 1984	
GENRE	Comedy
ERSCHEINT	erhältlich
PREIS	ca. 25 Euro
FILM	5 VON 5
BILD	2 VON 5
TON	1 VON 5
EXTRAS	2 VON 5
Bild- und Ton sind nicht erstklassig, Bonusmaterial, Kapiteileinteilung und Original-Tonspur hingegen schon.	

Das Tribunal



Es sind noch keine 60 Jahre vergangen, seit in Europa der bisher schlimmste Krieg aller Zeiten tobte. Im Winter 1944 ist das deutsche Nazi-Regime immer noch nicht besiegt. Doch die Alliierten rücken von Westen heran, und die weit überlegenen Sowjets von Osten.

In der Nähe von Augsburg in einem deutschen Kriegsgefangenenlager: Der US-Offizier Lieutenant Thomas Hart (Colin Farrell) trifft ein. Als zwei afroamerikanische US-Piloten ins Lager kommen, verschärft sich die Lage. Während Außenseiter Hart sie als Kriegskameraden willkommen heißt, reagieren die übrigen Barackenbewohner mit offenem Rassismus. Die DVD bietet ein sehr schönes Cinemascope-Bild und mit einem stillen, aber an den richtigen Stellen gesetzten Soundtrack. Ein untertitelter Audiokommentar von Regisseur Gregory Hoblit und Autor Billy Ray sind dabei.

Verleih: 20th Century Fox; Laufzeit: ca. 120 Min.; FSK: ab 12 Jahren; Regie: Gregory Hoblit; Darsteller: Colin Farrell, Bruce Willis, Marcel Iures, Terrence Howard; Bildformat: 2.35:1 (16:9), Audiokanäle: Deutsch 5.1 DD, Englisch 5.1 DD; Untertitel: D, DFH, E, ESP; Extras: Audiokommentar, deleted scenes, Trailer, Fotogalerie, Portraitfotos der Darsteller uvm.



📌 Bruce Willis in einem deutschen Gefangenenlager: Mal was anderes...

PS2 DVD-Test

DAS TRIBUNAL USA 2002	
GENRE	Drama
ERSCHEINT	19.12.2002
PREIS	ca. 25 Euro
FILM	4 VON 5
BILD	5 VON 5
TON	3 VON 5
EXTRAS	2 VON 5
"Das Tribunal" gleicht einem juristischen Kammerspiel. Trotzdem: Ein beeindruckendes Heimkinoerlebnis.	

DVD-Neuheiten & Charts

Welche Hollywood-Knaller erscheinen demnächst auf DVD? OPM2 präsentiert die Highlights der kommenden Monate und die zur Zeit beliebtesten DVDs.

Neuheiten – Januar 2003

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
ALLY MCBEAL – SEASON 3/2	Komödie	20th Cent. F.	☆☆☆☆	16. Januar
ARAC ATTACK	Action	Warner	☆☆☆	16. Januar
CLASSIC MONSTER COLLECTION	Sammlung	Universal	☆☆☆☆	16. Januar
COCOON 2: DIE RÜCKKEHR	Sci-Fi	20th Cent. F.	☆☆☆	31. Januar
COLLATERAL DAMAGE	Action	BMG	☆☆☆	10. Januar
CONGO (NEUAUFLAGE)	Abenteuer	Paramount	☆☆☆	02. Januar
DIE VERURTEILTEN	Drama	Euro Video	☆☆☆☆	16. Januar
DAS TRIBUNAL	Kriegsfilm	MGM	☆☆☆☆	16. Januar
DIE MAFIOSI BRAUT	Komödie	MGM	☆☆☆	31. Januar
DIE ROYAL TENENBAUMS	Komödie	Buena Vista	☆☆☆☆	23. Januar
FORMICULA	Sci-Fi	Warner	☆☆☆☆	16. Januar
GORILLAS IM NEBEL	Drama	Warner	☆☆☆☆	23. Januar
IM NAMEN DER EHRE	Action	Splendid	☆☆	27. Januar
KARATE TIGER	Action	Splendid	☆☆	27. Januar
LIFEFORCE – DIE TÖDL. BEDROHUNG	Sci-Fi	MGM	☆☆	31. Januar
SHARK ATTACK 3	Horror	Paramount	☆☆	31. Januar
SPACECENTER BABYLON 5 – DIE ZUSAMMENKUNFT	Sci-Fi	Warner	☆☆	16. Januar
STARGATE SG-1: SEASON 5	Sci-Fi	MGM	☆☆☆	16. Januar
STAR TREK 3: AUF DER SUCHE NACH MR. SPOCK – DIR. EDITION	Sci-Fi	Paramount	☆☆☆☆	23. Januar
U23 – TÖDLICHE TIEFEN	Kriegsfilm	MGM	☆☆☆	31. Januar
SCHINDLERS LISTE	Drama	Universal	☆☆☆☆	31. Januar

Neuheiten – Februar 2003

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
A CHINESE GHOST STORY 3	Fantasy	Splendid	☆☆☆	24. Feb.
DIE MOTHMAN PROPHEZEIUNGEN	Thriller	Concorde	☆☆☆☆	05. Feb.
DIE SIMPSONS – SEASON 3 BOX	Komödie	20th Cent. F.	☆☆☆☆	22. Feb.
DRAGONBALL Z – ANGRIFF DER CYBORGS	Anime	Polyband	☆☆	24. Feb.
ERKAN UND STEFAN UND DIE MÄCHTE DER FINSTERNIS	Komödie	BMG	☆☆☆	24. Feb.
E.T.: DER AUSSERIRDISCHE	Sci-Fi	Universal	☆☆☆☆	28. Feb.
LOST HEAVEN	Drama	Splendid	☆☆☆	24. Feb.
P.O.D. – STILL PAYIN DUES	Musik	Warner	☆☆☆☆	24. Feb.
UNTREU	Drama	20th Cent. F.	☆☆☆☆	22. Feb.
WINDTALKERS	Kriegsfilm	MGM	☆☆☆☆	28. Feb.

Neuheiten – März 2003

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
ASTERIX & OBELIX: MISS. CLEOPATRA	Komödie	BMG	☆☆☆	31. März
BAD COMPANY	Action	Buena Vista	☆☆☆	13. März
MINORITY REPORT	Sci-Fi	20th Cent. F.	☆☆☆☆	22. März
ROAD TO PERDITION	Drama	20th Cent. F.	☆☆☆☆	08. März
STUART LITTLE 2	Komödie	Columbia	☆☆☆☆	31. März

DVD-Charts

Welche DVDs verkaufen sich zur Zeit am besten? Orientiert euch an den aktuellen Verkaufscharts des Online-Händlers amazon.de.

1

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Star Wars: Episode II –Angriff der Klonkrieger

Ewan McGregor, Hayden Christensen
George Lucas

Perfekte Heimkino-Unterhaltung – bombastischer kann Kino nicht sein!

2

Sprecher:
Regie:
Fazit:



Der Herr der Ringe (Sammlerbox)

Elijah Wood, Ian McKellen u.a.
Peter Jackson

Die Special Extended Version mit sechs Stunden Material in einer exklusiven Box.

3

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Spider-Man

Tobey Maguire, Willem Dafoe u.a.
Sam Raimi

Nicht verpassen: Die erfolgreichste Comic-Verfilmung aller Zeiten.

4

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Ice Age

Otto Waalkes, Arne Elsholtz u.a.
Chris Wedge, Carlos Saldanha u.a.

Trickreicher Animationsfilm mit viel Charme und noch mehr Spaß.

5 NEU

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Die Ärzte – Unplugged

Farin Urlaub, Bela B

Die "Rock'n' Roll Realschule" avanciert zur aktuell bestverkauften Musik-DVD.

6 NEU

Sprecher:
Regie:
Fazit:



Shrek – Special Edition

Sascha Hehn, Esther Schweins
Andrew Adamson, Victoria Jenson

Ein toller Film für die ganze Familie, nun mit noch mehr Extras auf 2 DVDs.

7 NEU

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Michael Mittermeier – Back to Life

Michael Mittermeier

Der populärste deutsche Comedian in Höchstform – Training fürs Zwerchfell!

8 NEU

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Die Muppets – Weihnachtsgeschichte

Sir Michael Caine, die Muppets
Brian Henson

Genau das Richtige für die Feiertage: Ein Spaß für Groß und Klein.

9 NEU

Darsteller:
Regie:
Fazit:



No Angels – When the Angels Swing

No Angels

Swingende Nicht-Engel: Die No Angels live im Tränenpalast Berlin. Für Fans.

10 NEU

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Der Schuh des Manitu – Extra Large

Michael Herbig, Christian Tramitz
Michael Herbig

Die etwas längere Neuauflage der Erfolgskomödie findet ihre Fans.

ENTERTAINMENT
MADE BY DVD VISION

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



Achtung, Preis-Schocker:

3x DVD VISION für nur 5 €

> **Ihre Heftvorteile:**

- kompetente, kritische, unabhängige Tests zu allen aktuellen DVDs
- umfassende Beurteilung der neuesten Hardware-Produkte
- alle wichtigen News aus der DVD-Welt

> **Service für ganz Schnelle:**

Telefon: (0049) 0 18 05-90 90 87

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

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

E-Mail: abo@dvdvision.de

Internet: www.dvdvision.de

**Wichtig: Bitte unbedingt Bestellnummer
DVE 014 angeben!**

Test ohne Risiko: Sie zahlen nur 5 € für drei Ausgaben und erhalten Ihre DVD VISION pünktlich vor dem Erscheinungstermin geliefert! Nur wenn wir 14 Tage nach Eintreffen der dritten DVD VISION-Ausgabe nichts von Ihnen hören, setzen wir die monatliche Frei-Haus-Lieferung zum Jahres-Vorzugspreis von 33,60 € (2,80 € statt 3,00 € pro Ausgabe) fort.

Jetzt testen oder jeden Monat am Kiosk holen!

PlayStation2 Hi-Tech News

Wir präsentieren neues PS2-Zubehör und interessante Technologie-Entwicklungen für noch mehr Spielspaß mit der PlayStation2!

Inhalt

Hi-Tech-News

PS2-Zubehör-Neuheiten 140

Hi-Tech-Features

Surround-Systeme im Test 142

5.1-Boxensets der Spitzenklasse im OPM2-Hörtest: Da gibt's was auf die Ohren!

hitech ➔ ticker

Aktuelle Hitech-News in Kürze

MPEG 4 für PS2: Das japanische Elektronik-Unternehmen Oki entwickelt für die PS2 eine Abspielsoftware für MPEG4-codierte Filmdaten. Der Nachfolger von MPEG2 (damit werden DVD-Filme komprimiert) und MP3 (Standard für Musikdaten im Internet) bietet noch bessere Qualität bei noch geringerem Datenaufkommen, was MPEG4 zu einem effektiven Format für Internet-Downloads macht. Sony plant bekanntlich, mit Hilfe der PS2-Festplatte Film- und Musikdownloads zu ermöglichen, in Deutschland aber wohl nicht vor Ende 2003.

Funk-Controller von Logitech: PS2-Controller mit Funktechnologie sind momentan der letzte Schrei. Auch Logitech veröffentlicht dieser Tage ein entsprechendes Gerät – den "Cordless Controller" (Preis: ca. 60 Euro). Im kommenden Monat präsentieren wir euch alle erhältlichen Funk-Controller in unserem großen Vergleichstest.

Sony arbeitet mit Segas Online-Technologie: Für zukünftige Online-Spiele hat Sega die Entwicklungssoftware SNAP (Sega Network Application Package) geschrieben. Diese Entwicklungstools erleichtern es den Programmierern, eine Online-Komponente in ihre Spiele einzubauen. Genau diese Software hat Sega jetzt für diverse zukünftige PS2-Projekte zur Verfügung gestellt. Damit dürfte es sehr einfach sein, systemübergreifende Online-Spiele schnell auf andere Systeme umzusetzen.

Designer-Controller: Speed Link veröffentlicht für 15 Euro aufwändig lackierte PS2-Controller. Den Anfang macht ein Controller mit dem Motiv "Der Schatzplanet" – passend zum Kinostart des Disney-Films. Weitere Controller in den Designs "Survival Horror", "Army Mission", "Crazy Racers" und "Manga" folgen. Mehr darüber im nächsten OPM2!

Gameboard kommt: In Ausgabe 2/2002 präsentierten wir euch den Prototypen des "Gameboard", einer Mischung aus Tastatur, Maus und PS2-Spielecontroller. In Kürze gibt's das "Gameboard" endlich zu kaufen – ausführlicher Test des interessantesten Zubehörs im nächsten OPM2.

Funky Controller

BigBen bringt den ersten Funk-Controller auf den deutschen Markt. Beim Spielen mit dem "Funky Controller" gab es keinerlei Verzögerungen der Steuerungs-Kommandos, auch die DualShock-Vibration funktionierte einwandfrei. Und das alles bei einer Entfernung von bis zu zehn Metern.

Während die ergonomische Form und die Soft-Touch-Gummierung angenehm auffallen, ist die übrige Verarbeitung bescheiden. Schwammige Analog-Sticks und ein glattes, kaum brauchbares Steuerkreuz sorgen für Punktabzug, ebenso die schlecht verarbeiteten Schultertasten, die ihr sehr fest drücken müsst. Immerhin liegen dem Controller vier AAA-Batterien (nicht wieder-aufladbar!) bei. Nach ca. 55 Spielstunden braucht ihr Neue.

In der nächsten Ausgabe unterziehen wir weitere Funk-Controller einem Vergleichstest – lest, welcher am besten funkt!



PS2 Zubehör-Test	
FUNKY CONTROLLER	
HERSTELLER	BigBen
PREIS	ca. 50 Euro
FUNKTIONALITÄT	7 VON 10
VERARBEITUNG	3 VON 10
ERGONOMIE	8 VON 10
PREIS/LEISTUNG	5 VON 10
GESAMT	5 VON 10
Die Funk-Technik funktioniert gut, die Verarbeitung ist aber mangelhaft.	

DVD Remote Control

Eine neue Infrarot-Fernbedienung für die PS2 gibt's von Speed Link. Der kleine schwarze Kasten liegt gut in der Hand und ist angenehm beschichtet. Die Knopf-Anordnung ist brauchbar, den O.K.-Knopf hätte man aber durchaus näher an den Cursortasten platzieren können. Auch störend: Auf den Empfänger (mit durchgeschleiftem Controller-Port) müsst ihr sehr genau zielen. Zwei Batterien befinden sich bereits im Gerät, zum späteren Austauschen müsst ihr aber eine winzige Schraube lösen.

Fazit: Für 13 Euro bekommt ihr eine schicke, doch nur mäßig verarbeitete DVD-Fernbedienung.

*** **Titel:** DVD Remote Control

Hersteller: Jöllenbeck

Preis: 13 Euro



Thrustmaster: Cheatcode S



Mit der Software "Cheatcode S" spielt ihr locker bis zum Abspann. Einfach die CD in die PS2 einlegen und aus einer Liste von 44 Spielen den gewünschten Titel auswählen. Danach das Spiel starten und ihr habt z.B. bei "Gran Turismo 3" über 500 Mio. Credits. Weitere Cheats (unendlich Leben, Energie, etc.) gibt es u.a. zu "Silent Hill 2", "GTA 3" oder "Crazy Taxi". Da die Cheats auf der CD gespeichert sind, braucht ihr keinen Platz auf der Memory Card zu opfern. Auf <http://europe.thrustmaster.com/cheats/> finden sich mittlerweile über 30 weitere Spiele. Diese Cheats könnt ihr gesondert eingeben und auf Memory Card speichern. Mal schauen, wie sorgfältig die Cheats-Datenbank gepflegt wird.

Wer sich für ein bestimmtes Genre interessiert, kann auf die Spezial-CDs der "Cheatcode S"-Serie (je 20 Euro) mit jeweils zehn Spielen zurückgreifen.

*** **Titel:** Cheatcode S

Hersteller: Thrustmaster **Preis:** 29,95 Euro

Es ist nie zu spät.

Original – Equipment – Licensed

Christian Abt
trägt sie.

Laurent Aiello
verlässt sich auf sie.

Karl Wendlinger
schaut drauf.

Mattias Ekström
hat sie am Arm.

Martin Tomczyk
fährt auf sie ab.



Fan-Shop: www.abt-sportsline.de



Der Abt. Freigegeben ab 18 Jahre

ABT[®]

SPORTSLINE

Surround-Sets der Spitzenklasse

Für die **exzellenten Audio-Qualitäten der PS2** sind Surround-Systeme der Spitzenklasse die passende Wahl. Wir haben uns drei Modelle ab 200 Euro angehört.

Multimedia – nicht nur ein selten dämliches, sondern ein auch meist völlig unpassend gebrauchtes Wort. Nicht so bei der PS2, die sich nicht nur als Spielkonsole, sondern auch als Musikbox und Kino bestens bewährt. Diese vielfältigen Künste schreien geradezu nach einem hochwertigen Boxenset: Wir haben uns drei interessante Offerten zwischen 200 und 450 Euro für euch herausgepickt.

Logitech Z-680

Kurzer Name, lange Feature-Liste: Das "Logitech Z-680" ist das erste konsolentaugliche Surround-System mit eingebautem Decoder für Pro Logic II. Auch DTS kann das System entschlüsseln, Dolby Digital und Dolby Surround sowieso. Obwohl das Z-680 mit 450 Euro zu den teuersten Surround-Sets auf dem Markt gehört, ist der Preis angesichts der Funktionsfülle fast schon ein Schnäppchen. Zumal auch die Hardware top ist: Der wirklich fette, superb verarbeitete

tete Subwoofer samt rückseitig angebrachtem Monster-Verstärker sucht im Multimedia-Bereich Seinesgleichen. Dagegen wirken die anthrazitfarbenen Satelliten vergleichsweise unspektakulär.

Ihr steuert die Anlage mit einem interessant gestalteten, edel-blau von hinten angeleuchteten Kontrollkästchen und mit einer Fernbedienung im Billig-Look. Habt ihr die Einstellungen vorgenommen, was wir euch empfehlen würden, erwartet eure Ohren ein Hörerlebnis der Spitzenklasse. Der Woofer schiebt gewaltige Basswellen durch den Raum, wovon besonders Filme und Spiele profitieren. Lediglich bei normalen Audio-CDs fällt die Qualität aufgrund

der etwas starken Loudness-Charakteristik ein wenig ab. An das in Ausgabe 4/2002 getestete DigiTheatre von Videologic reicht das Z-680 nicht ganz heran, dafür spart man hier auch mehr als 100 Euro. Und man kann beim vorliegenden Gerät zudem auf ProLogic II zurückgreifen, was von immer mehr PS2-Spiele unterstützt wird. Wer also bereit ist, für seine Boxen etwas mehr auszugeben, der ist mit dem "Logitech Z-680" sehr gut beraten.

PS2 Zubehör-Test	
Z-680	
HERSTELLER	Logitech
PREIS	ca. 450 Euro
KLANG	10 VON 10
AUSSTATTUNG	9 VON 10
BEDIENUNG	9 VON 10
PREIS/LEISTUNG	9 VON 10
LEISTUNG	9 VON 10
In jeder Disziplin überragendes Surround-System für gehobene Ansprüche.	



Aktiv- und Passivboxen

Huch! Aktivboxen? Passivboxen? Soll das etwas über die Klangcharakteristik aussagen? Oder müssen die einen still in der Ecke kleben, während die anderen munter musizieren dürfen? Immer wieder hört und liest man die beiden Begriffe, obwohl viele gar nichts damit anfangen können. Die Erklärung ist recht einfach: Aktivboxen ver-

fügen über integrierte Verstärker, die ankommende Signale aufbereiten, verstärken und dann an die Lautsprecher oder den Kopfhörer weiter geben. Sie sind also fast schon ein Komplettsystem, dem es nur noch an der Signalquelle (etwa der PS2) fehlt. Alle derzeit erhältlichen Multimedia-Boxensysteme, egal ob einfach nur Stereo

oder edles 5.1-Surround (auch unsere drei Testmuster), gehören zur aktiven Spezies. Eure PS2 könnt ihr an diese Boxen direkt anschließen. Herkömmliche, "ausgewachsene" Heim-HiFi-Boxen sind dagegen in der Regel Passivboxen. Um solche mit einer PS2 benutzen zu können, braucht ihr also einen zusätzlichen Verstärker.

Creative Inspire 5.1 Console 5500D

Was macht ein Boxensystem zu einem Boxensystem speziell für Konsolen? Creatives Antwort: Man gebe ihm einen speziellen Namen, ändere die Verpackung ab und vertriebe es speziell in den Videospielecken der Kaufhäuser und Elektronikmärkte. Denn das "Console 5500D" gibt es auch als absolut identisches "Digital 5500" für den PC zum gleichen Preis.

Für knapp 200 Euro bekommt ihr fünf Satellitenwürfelchen samt Ständer, einen recht kleinen Subwoofer und ein schickes Kästchen im Buchformat. Dieses beherbergt die gesamte Steuerelektronik samt Decodern. Das erfreulich komplette Package wird von einer kleinen Fernbedienung und einem optischen Kabel abgerundet. Das "Console

5500D" kommt mit Stereo-, Dolby-ProLogic- und Dolby-Digital-Signalen zurecht. Diese nimmt das Decoderkästchen per Digital- (koaxial und optisch) oder Analog-Eingang entgegen.

Nachdem wir alles verkabelt und uns über die kleinen Verarbeitungsschwächen geärgert hatten (der Lautsprecherregler wackelt furchtbar), war es an der Zeit für den Hörtest. Trotz des kleinen Woofers füllte das System den Raum mit ordentlich viel Bass.

Der wird allerdings schnell unpräzise und wummerig, wenn größere Lautstärken anstehen. Passabel schlugen sich die Satelliten, die angenehm klingen und jegliches Material, seien es nun Spiele, DVDs oder normale Musik-CDs, ordentlich wiedergeben. Die gelungenen Allround-Fähigkeiten sind denn auch die große Stärke des Creative-Sets. Die Leistungen liegen fast auf Höhe des "DigiTheatre ZXR", der Preis 50 Euro darunter.

PS2 Zubehör-Test	
INSPIRE 5.1 CONSOLE 5500D	
HERSTELLER	Creative
PREIS	ca. 200 Euro
KLANG	7 VON 10
AUSSTATTUNG	9 VON 10
BEDIENUNG	8 VON 10
PREIS/LEISTUNG	9 VON 10
LEISTUNG	8 VON 10
Durchdachtes Allround-System mit sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.	



PlayStation.2
PREISTIPP

Videologic DigiTheatre ZXR

Das "DigiTheatre ZXR" für rund 250 Euro entspringt dem Videologic-Baukasten. Zum 5.1-System "ZXR-500" bundle die Engländer das von den teuren DigiTheatre-Sets bekannte Decodier-Kontrollkästchen für Dolby Digital. Leider fällt der Aufpreis mit über 100 Euro unangebracht hoch aus. Zwei Digital-Anschlüsse (optisch und koaxial), normale Chinch-Buchsen sowie ein analoger 6-Kanal-Eingang – etwa für moderne PC-

Soundkarten – machen das Set äußerst vielseitig. Die fünf Satelliten und der mittelgroße Woofer wirken hochwertig und sind gut verarbeitet, das Kommandozentrum lässt sich auch über eine mitgelieferte Scheckkarten-Fernbedienung steuern.

Der Klang des Systems dürfte für die meisten Ohren ungewöhnlich sein. Das System ist streng nach echten Hifi-Gesichtspunkten abgestimmt. Das bedeutet: Keine

künstliche Überhöhung im Bassbereich, wie man es von vielen Billigboxen und Mini-Komplettsystemen gewohnt ist. Das mag sich anfangs etwas dünn anhören, doch auf Dauer ist das sehr angenehm. Zumal das Set bei Filmen mit 5.1-Surroundsound sehr wohl beweist, dass es auch kräftig zulangen kann, wenngleich der Woofer nicht unbedingt eine echte Bassbombe ist. Insgesamt leidet das System etwas darunter, dass die Chassis relativ billig sind, kommen sie doch unverändert auch beim nur 140 Euro teuren "ZXR-500" zum Einsatz.



PS2 Zubehör-Test	
DIGITHEATRE ZXR	
HERSTELLER	Videologic
PREIS	ca. 260 Euro
KLANG	8 VON 10
AUSSTATTUNG	8 VON 10
BEDIENUNG	8 VON 10
PREIS/LEISTUNG	8 VON 10
LEISTUNG	8 VON 10
In jeder Beziehung ein Boxenset der Oberklasse. Empfehlenswert!	

IMPRESSUM

PLAYSTATION2 – DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

Geschäftsführer: Stefan Winners

CHEFREDAKTEUR: Christian Blendl (cb) (verantwortl. für den red. Inhalt)

REDAKTION: Thomas Szedlak (sz, leitender Redakteur),
Markus Häberlein (mh), Frank Emmerling (fe), Carsten Grauel (cg),
Michael Galuschka (mg), Swen Harder (sh), Gunther Hruby (gh),

AUTOREN: Tobias Schweikl (ts), Mark Liebold (ml), Dirk Gemeinhardt (dg)
GRAFISCHE LEITUNG + TITEL: Michael Stark

LAYOUT: Michael Stark, Tanja Hartmann, Kristina Arnold, Diane Feininger

LEKTORAT: Petra Breitenbach, Alexander Bidell

INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard

(verantwortlich für den Anzeigenteil)

Telefon (09 31) 4 06 91 13 · Fax (09 31) 4 06 91 99

ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz

Telefon (09 31) 4 06 91 12 · Fax (09 31) 4 06 91 99

DISPONENTIN: Petra Smith · Telefon (09 31) 4 06 91 61

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Karel Stumpf

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil

Telefon (0 89) 74 64 2-341 · Fax (0 89) 74 64 2-314

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2001

VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:

asv vertriebs gmbh

Telefon (040) 34 72 40 41 · Fax (040) 34 72 35 49

BEZUGSPREISE:

Jahresabonnement € 78,60 (Inland), € 82,60 (Ausland),

Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und

Ausland: € 7,50 + Versandkosten. Jahresabonnement Schweiz 161,55 SFR.

Zahlung Abonnement:

Deutschland: Deutsche Bank Offenburg, BLZ 664 700 35, Kto. 0 448 829

Österreich: Bank Austria Bregenz, BLZ 12000, Kto. 501-326674/00

Schweiz: PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

Bankverbindung:

CyPress GmbH

Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im

In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich.

Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind,
nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf
Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG,
Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg

© copyright by PlayStation2 – Das offizielle Magazin,

CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland

Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge
übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung.
Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt.

Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in

Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages.

Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient
gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung

an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der

die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion DAS OFFIZIELLE

PLAYSTATION2-MAGAZIN recherchiert akribisch nach bestem Wissen und

Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann

hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in

DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION2-MAGAZIN erfolgen ohne Berücksichtigung

eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne

Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.



- Mitglied

Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e. V. (IVW)

Verkaufte Auflage (IVW III/2002): 80.360 Exemplare

Bei CyPress
erscheinen
außerdem:

play

PlayStation
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION-MAGAZIN

Planet
MOVIE

DVD
VISION

ABO-SERVICE

ANSCHRIFT DES ABONNEMENT-SERVICE:

PlayStation2 – Das offizielle Magazin

CyPress Abo-Service

Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau

Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof

Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen

Zentrale Abo-Nummer: Tel. (0049) 0 18 05-90 90 88 (€ 0,12/Min.)

erreichbar Mo. - Do. von 8 -18 Uhr · Fr. von 8 -15 Uhr

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

Abo-E-Mail: abo@cypress.de



Steigt mit Jennifer in die dämonische Unterwelt!

Die spielbare Demo-DVD!

Jede Menge spielbare Demos:

**NBA LIVE 2003, TOM CLANCY'S
GHOST RECON, CRASHED, SPACE
CHANNEL 5 PART 2 UVM.**

Dazu exklusive Videos:

**GTA VICE CITY, ZONE OF THE ENDERS:
THE 2ND RUNNER, APE ESCAPE 2 UVM.**

Änderungen jederzeit vorbehalten!

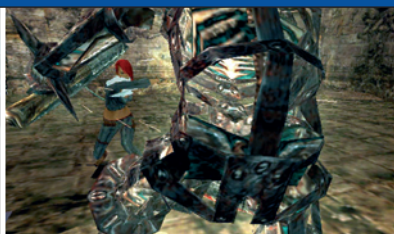


Schlaue Waschbären und knallharte Wrestler.

**AB
31.01.
AM
KIOSK**



XIII

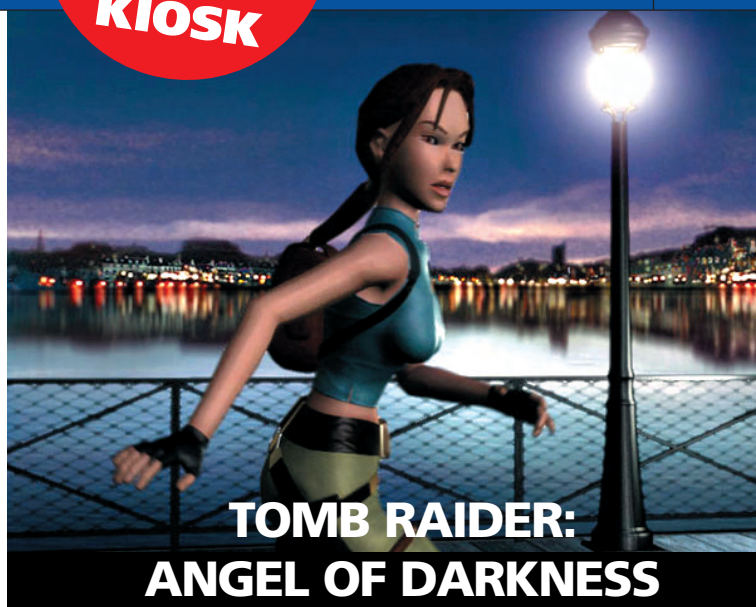


DEVIL MAY CRY 2

Top-Preview

Brandaktuelle Hits im Vorab-Check:

SOUL CALIBUR 2, EVERY-BODY'S GOLF 3 UVM.



**TOMB RAIDER:
ANGEL OF DARKNESS**

Live vor Ort: So gut ist Laras neues Abenteuer!

Mega-Tests

Alle Hits ausführlich getestet

**PRIMAL, CONTRA, BATTLE
ENGINE AQUILA UVM.**



VEXX



RUN LIKE HELL



STAR WARS: THE CLONE WARS

Was taugt das Actionspiel zur Episode 2?

Profi-Tipps

Geprüfte Tipps, knackige Lösungen

**SLY RACCOON, DIE SIMS,
FIFA FOOTBALL 2003 UVM.**



PRIMAL



DIE SIMS

Tipps aus der Unterwelt und aus der Neubausiedlung

Die PSone-Perle

Es gibt sie wirklich! Die Kult-PSone-Hits, die auch auf der PS2 angesagt sind. Hier ein weiterer Klassiker...

OPM2
3/2003: AB
31. JANUAR
2003
AM KIOSK

Metal Gear Solid



Bereits 1999 war "Metal Gear Solid" eine echte Bereicherung für das Spielregal eines jeden PSone-Fans. Mit (für damalige Verhältnisse) aufwändiger Optik, realistischen Animationen und einer dichten Atmosphäre schrieb Hideo Kojima Videospielgeschichte.

Spielerisch ähneln sich "Metal Gear Solid" und der PS2-Nachfolger sehr. Allerdings war auf der PSone noch Solid Snake selbst der Held der Geschichte und seine Ex-Kollegen von der Elitetruppe Fox Hound mimten die Bösewichte.

METAL GEAR SOLID ■ **SYSTEM** PSone ■
ENTWICKLER KCEJ ■ **HERSTELLER** Konami
■ **WO ERHÄLTlich** Fachhandel, Versand
(z.B. www.amazon.de), Gebrauchtmärkte (z.B. www.ebay.de) ■ **ERSCHIENEN** 1999 ■
PREIS NEU 15 Euro ■ **UNTERSTÜTZT** Memory Card ■ **SPIELZEIT** 7 – 15 Stunden



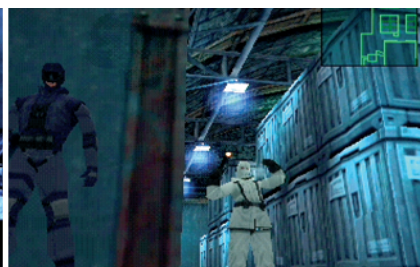
🕒 An die Wand gedrückt, entgeht Solid Snake der Entdeckung durch die Kamera.



🕒 Mit dem Fernglas kann Snake den Feind aus sicherer Entfernung ausspionieren.



🕒 Die zahlreichen Filmsequenzen haben in puncto Kameraführung Kinoqualität.



🕒 Seit dem ersten Teil bewährt: Mit dem Rücken an der Wand um die Ecke blicken.



Rick Replay

Die Abenteuer eines PlayStation-Freaks!



www.tobidahmen.de
12/2002

JETZT mit Licht!



**Vorsicht:
Suchtgefahr!**

Der GyroTwister-Xbeam ist das Weihnachtsgeschenk, das süchtig macht.

Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her.
Im Inneren dieser tennisballgroßen Wunderkugel baut ein Rotor bei 15.000 Umdrehungen pro Minute Kreiselkräfte bis 17 kg (!!) auf - ohne Batterie - mit reiner Muskelkraft.

Der GyroTwister-Xbeam besitzt einen eingebauten Generator in Form eines Permanentmagneten an dem eine Spule vorbeigeführt wird. Dieser erzeugt genügend Energie, um 4 rote Power-LEDs zu betreiben, die das Gerät in wirklich faszinierender Weise beleuchten.

Jeder braucht bei der täglichen Arbeit am Rechner einen GyroTwister, um Verspannungen in den Armen und Händen vorzubeugen. Auch jeder Sportler oder Musiker zur Kräftigung der Arme.

Aber aufgepasst: Zeigen Sie den GyroTwister-Xbeam nie Ihren Freunden und Kollegen - sonst ist er weg! Lesen Sie, was unzählige begeisterte GyroTwister-Fans über diese faszinierende Wunderkugel berichten:

www.macht-suechtig.de/begeisterung

Sind auch Sie suchtgefährdet?
Bestellen Sie jetzt **versandkostenfrei** unter:

www.macht-suechtig.de

Für Händleranfragen: Telefon 089 / 94 38 93 - 0 oder Fax 089 / 94 38 93 - 22

NEU!

jetzt per SMS für nur
EUR 29,95 zzgl. EUR 2,50
Versandkosten bestellen:

**Einfach das Stichwort
"abhängig" per SMS
an 72864 senden.**



abhängig

per SMS an 72864



Grand Theft Auto Vice City

WWW.VICECITY.DE



Offizielles PlayStation 2
Magazin: 92%
"Das bis dato beste PS2-Spiel"



Play the Playstation: 94%
"Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen!
Kaufen! Kaufen! Kaufen!"



Playzone: 91%
"DER Blockbuster des
Jahres auf PS2"



GamePro: 93%
"Kauft euch dieses Spiel!"



Bravo Screenfun: Note 1
"Noch nie war
ein Videospiel so cool"



Maniac: 91%
"Vice City gehört ins Pflicht-
programm jedes PS2-Zockers"



Players: 92%
"Das beste PS2-Spiel"

SOUNDTRACKALBEN EXKLUSIV VON EPIC RECORDS
WWW.VICECITYRADIO.COM



PlayStation 2



"PlayStation" logo is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. ©
"Epic" and Reg. U.S. Pat. & Tm. Off. Marca Registrada. /C 2002 Sony Music
Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective
owners. All Rights Reserved.

