



DAS MEISTGEKAUFTE PS2-MAGAZIN
40 Seiten Tipps zu den heißesten Spielen für PS2

€ 7,50
03/2003

Österreich € 7,80
Belgien € 7,80
Luxemburg € 7,80
Schweiz sFr 14,80

playStation.2

PlayStation[®] 2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



10 SPIELBARE PS2-DEMOS

DAS EINZIGE MAGAZIN MIT SPIELBAREN PS2-DEMOS!

Tom Clancy's

SPLINTER CELL

Auf PS2 gespielt:
Realistischer und härter als "Metal Gear Solid 2"

Mortal Kombat Deadly Alliance

XXL-Test, Tipps und blutige Fatalities zum Prügel-Hit!

GTA – Die Zukunft!

10 Seiten zur Kultserie – Heiße Fakten für Insider

Wettbewerb: Spielt als Erster das nächste "GTA"!

**40 SEITEN
TIPPS!**

Alle Infos auf Seite 82



10 SPIELBARE DEMOS!

VIDEOS: GTA: VICE CITY – ALLE COOLEN TV-TRAILER, APE ESCAPE 2, ZONE OF THE ENDERS 2: DER GENIALE XXL-TRAILER UNGESCHNITTEN!

SPIELBARE DEMO



PRIMAL

SPIELBARE DEMO



SLY RACCOON

SPIELBARE DEMO



ATV QUAD POWER 2

SPIELBARE DEMO



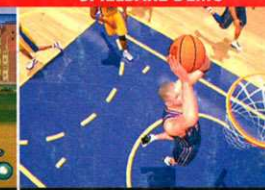
CRASHED

SPIELBARE DEMO



TIGER WOODS 2003

SPIELBARE DEMO



NBA LIVE 2003

SPIELBARE DEMO



WWE SMACKDOWN

VIDEO DEMO



WAR OF MONSTERS

SPIELBARE DEMO



SPACE CHANNEL 5-2

SPIELBARE DEMO



ICO

SPIELBARE DEMO



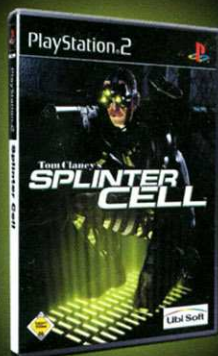
HEADHUNTER

VIDEO DEMO



ZONE OF ENDERS 2

***Sein Name ist Sam Fisher.
Die U.S. Regierung leugnet seine Existenz.***



www.splintercell.com



PlayStation 2

PC CD-ROM



**NINTENDO
GAMECUBE**

GAME BOY ADVANCE

Night vision
engine

track

Demnächst für PlayStation 2...

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL**™

Disney SQUARESOFT

KINGDOM HEARTS

*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.



SQUARESOFT

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com www.kingdom-hearts.com

THE WONDER PLACE

THE POWER PLACE

THE FRIENDSHIP PLACE

PlayStation 2
THE THIRD PLACE

PlayStation2 – Demo-DVD

Volles Programm: Auch diesmal präsentieren wir euch wieder eine mit 10 spielbaren Demos und 6 Videos prall gefüllte DVD!



SPIELBARE DEMO 2



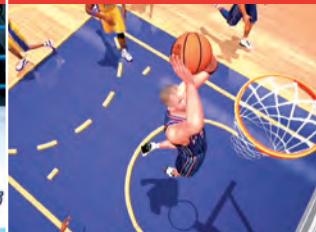
Sly Raccoon

SPIELBARE DEMO 3



**WWE Smackdown:
Shut Your Mouth**

SPIELBARE DEMO 4



NBA Live 2003

SPIELBARE DEMO 5



Crashed

SPIELBARE DEMO 6



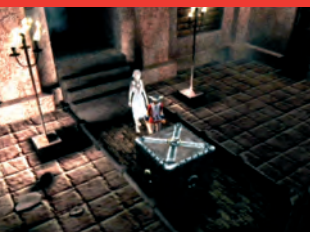
**Tiger Woods
PGA Tour 2003**

SPIELBARE DEMO 7



**Space Channel 5
Part 2**

SPIELBARE DEMO 8



Ico

SPIELBARE DEMO 9



**ATV Quad Power
Racing 2**

SPIELBARE DEMO 10



Headhunter

SPIELBARE DEMO 1

PRIMAL

VIDEO 1



GTA: Vice City

VIDEO 2



**Z.O.E.:
2nd Runner**

VIDEO 3



Ape Escape 2

VIDEO 4



Alpine Racer 3

VIDEO 5



**Judge Dredd vs.
Judge Death**

VIDEO 6



**War of the
Monsters**

OPM2-Demo-DVD fehlt?

Hier solltet ihr die OPM2 Demo DVD 03/2003 finden. Falls die DVD fehlt, wendet euch bitte an den Zeitschriftenhändler!

Erwecke deine Figuren zum Leben. Viel Spaß beim Chaos...



...und dann verschwinde aus diesem Irrenhaus!

Mit einer ewig nörgelnden Mutter zu leben, ist wirklich nicht leicht. Also nabel dich ab - als Sim auf PlayStation 2! Du wirst eine Arbeit und eine Wohnung finden müssen, und vielleicht möchte ja ein Seelenverwandter mit in deine Junggesellenbude einziehen? Wappne Dich mit allem, was du zum Leben brauchst: dem Affen-Butler, der all deine Launen mitmacht, einem Strip-Poker-Tisch und - wenn du es bis Level 5 schaffst - der "Liebeswanne". Spiel gegen einen Freund oder alleine in level-basierten Missionen und schalte neue Objekte und Boni frei. Erstelle und kontrolliere deine eigenen Charaktere in dem neuen Sims-Abenteuer für PlayStation 2. Wozu sonst sind deine Daumen da?



Challenge Everything™

electronicarts.de



PlayStation 2

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything, The Sims (und alle entsprechenden Übersetzungen), EA GAMES, das EA GAMES-Logo, Maxis und das Maxis-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ und Maxis™ sind Electronic Arts™-Marken.

Editorial

Von Jugendschutz und Fatalitys

Hallo PS2-Fans! Wir wünschen euch viel Vergnügen mit der neuesten OPM2-Ausgabe: Maximaler Spielspaß wartet auf euch mit **zehn spielbaren Demos, einer exklusiven "GTA"-Story, jeder Menge Top-Previews und einem Riesen-Tippsteil**. Gebt euch nicht mit weniger zufrieden – OPM2 ist näher dran!

Leider gibt es (noch) keine Demo-DVDs, die das Alter des Nutzers erkennen können. Und **die für diese Ausgabe geplante "Mortal Kombat: Deadly Alliance"-Demo** wurde von uns deswegen nach reiflicher Überlegung nicht auf die Disc gepackt. Warum?

Ein Großteil der OPM2-Leser ist jünger als 18 Jahre. Die angesprochene spielbare Demo jedoch prügelt sich in neue Brutalitäts-Dimensionen vor. Und wir fühlen uns dem Jugendschutz und unserer Verantwortung als führendes deutsches PlayStation2-Magazin verpflichtet. So haben wir auf die Demo verzichtet, obwohl wir mit ihr sicher mehr Hefte hätten verkaufen können. Aber: OPM2 ist für alle PS2-Fans da, ob jung oder alt. Wir hoffen auf euer Verständnis – **alle Infos zum Spiel findet ihr im Test dieser Ausgabe und im üppi-gen Tipps-Teil dieser Ausgabe**.

Abschließend noch ein Wort in eigener Sache: **Mit dieser Ausgabe verbessern wir das OPM2 in vielen Bereichen**: Neue Redaktions-Kommentare, eine informative Testeinleitung, Kurzvorstellungen von Kino-Hits & Musik-DVDs, Layout-Auffrischungen, neue Redakteurs-Portraits – Kurz: OPM2 wird aktueller & noch besser!



CHRISTIAN BLENDL
Chefredakteur

Ch. Blendl

**SPLINTER CELL –
DIE SPIELBARE DEMO
AB 28.02. AM KIOSK.**

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

PlayStation[®]2

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

22 NEWS


Die Topspiele im Überblick. 34
 DVD-Charts 140
 DVD-Erscheinungstermine 140
 Games-News 22
 Hi-tech-News 141
 Movie-News 134
 OPM2-Testübersicht 38
 Spiele-Neuheiten: Termine 32
 Wertungs-Check/Most Wanted . . . 36

140 HI-TECH


Inhalt und Hi-Tech-News 140
 Vergleichstest Funk-Controller . . 142

RUBRIKEN


Ausblick. 144
 Demo-Disc. 5, 8
 PSone-Perle/Comic. 146
 DVD-Armaray-Cover. 20
 Editorial 7
 Impressum. 144
 Inhalt 8
 Leserbriefe/Profi-Tipps. 80
 OPM2-Shop: Nachbestellung 84

INDEX


Activision Anthology 27	Midnight Club:
Alpine Racer 3 18, 87	Street Racing 77
Amplitude 29	Mortal Kombat: Deadly
Ape Escape 2 18	Alliance 116, 120, 129, 68
ATV Offroad Fury 2 83	Mystic Heroes 26
ATV Quad	NBA Live 2003 15
Power Racing 2 16, 72	NBA Street Vol. 2 22
Battle Engine Aquila 71	Pride FC 29
Ben Hur 75	Primal 10
BMX XXX 127	Pro Evolution Soccer 3 23
Bounty Hunter 127	Ratchet & Clank 88
Contra: Shattered Soldier . 74	Resident Evil Online 46
Crashed 16	Run Like Hell 85
Dakar 2 26	Savage Skies 28
Dead to Rights 83	Shinobi 50
Der Herr der Ringe:	Shox 85
Die zwei Türme 89, 92	Silent Hill 2 Director's Cut . 24
Die Sims 102	Sly Raccoon 12
Disney Golf 77	Soul Calibur 2 24
Dr. Muto 25	Space Channel 5 – Part 2 . 15
Driver 3 53	Splashdown 2 26
Dynasty Warriors 3	Splinter Cell 40
Xtreme Legends 28	Star Wars: Clone Wars . . . 76
FIFA 2003 96	Star Wars: Bounty Hunter . 89
Final Fantasy 12 24	Terminator: Dawn of Fate . 85
Fugitive Hunter 25	The Getaway 88, 109
Gremlins 26	The Scorpion King 86
GTA: Vice City 18, 114	TIF 2003 86
Gunfighter 2 27	Tiger Woods
Gungrave 89	PGA Tour 2003 14
Headhunter 17	Tomb Raider:
Ico 17	Angel of Darkness 44
James Bond: Nightfire . . 129	Tony Hawk's
Judge Dredd	Pro Skater 4 88, 104, 131
vs. Judge Death 18	Vexx 52
Jurassic Park:	War of the Monsters . . . 18
Operation Genesis 28	WRC 2 Extreme 86
Lego Island	WWE Smackdown:
Extreme Stunts 75	Shut Your Mouth 13
Midnight Club 2 48	Z.O.E.: 2nd Runner 18

INHALT März 2003

Grand Theft Auto

56


Mega-Special

Anlässlich des wahnsinnigen Erfolges von "GTA: Vice City" schauen wir zurück auf die früheren Teile der Kult-Serie und werfen einen Blick in die Zukunft!



Midnight Club 2

48


Mit selbstmörderischem Speed durch den dichten Stadtverkehr: Take 2 liefert erstklassiges Futter für alle Adrenalin-Junkies!



DAS MEISTGEKAUFTE PS2-MAGAZIN.



Das realistischste
Spionage-Spiel überhaupt?
Erster Erlebnisbericht von
Sam Fishers PlayStation2-
Einsatz!

40 

Splinter Cell



Tomb Raider: The Angel of Darkness

44 

Neuigkeiten zu Laras
bevorstehendem PS2-
Abenteuer: Die "Tomb
Raider"-Serie bekommt
frischen Wind!



Knüppelhart und gnaden-
los: Das neue "Mortal
Kombat" macht den alt-
eingesessenen Beat'em-
Ups Konkurrenz!

68 

Mortal Kombat: Deadly Alliance

40 VORSCHAU

Driver 3	53
Midnight Club 2	48
Resident Evil Online	46
Shinobi	50
Splinter Cell	40
Tomb Raider: Angel of Darkness ..	44
Vexx	52

Special: GTA - Die Anfänge,
der Hype, die Zukunft 56

59 TEST

Testeinführung	66
ATV Quad Power Racing 2	72
Battle Engine Aquila	71
Ben Hur	75
Contra: Shattered Soldier	74
Disney Golf	77
Lego Island Extreme Stunts	75
Midnight Club:	
Street Racing (Platinum)	77
Mortal Kombat: Deadly Alliance ..	68
Star Wars: Clone Wars	76

92 TIPPS

Inhalt	92
Einleitung	82
Action-Replay-2-Codes	88
Aktuelle Tipps	83
Lösungsbücher im Test	90
Tippsübersicht	125
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	92
Die Sims - Einstieg	102
FIFA 2003	96
GTA Vice City - Sinnlos und mehr ..	114
Mortal Kombat: Deadly Alliance -	
Combos, Fatalities	116
Mortal Kombat: Deadly Alliance -	
Sargliste	120
The Getaway - Lösung Teil 2 ..	110
Tony Hawk's 4 - Lösung Teil 2 ..	104

Cheat Karten

Bounty Hunter	127
BMX XXX	127
James Bond: Nightfire	129
Mortal Kombat: Deadly Alliance ..	129
Tony Hawk's Pro Skater 4	131

134 MOVIE-TEST

Inhalt und Movie News	134
Good Advice	138
Ich bin Sam	137
Im Zeichen der Libelle	138
John Q. - Verzweifelte Wut	137
Men in Black 2	136
Schiffsmeldungen	138
The 51st State	137
The Crow - Special Edition	136



demo-dvd ➔ spielbar

PS2 Demo-DVD 03/2003

Spielstoff für Wochen! Auf den folgenden Seiten gibts die Beschreibungen zu allen 10 Demos dieser Ausgabe für den ultimativen Spielspaß!

Inhalt

Spielbar

Primal	10-11
Sly Raccoon	12
WWE Smackdown:	
Shut Your Mouth	13
Tiger Woods PGA Tour 2003... ..	14
NBA Live 2003	15
Space Channel – Part 2	15
Crashed	16
ATV Quad Power Racing 2	16
ICO	17
Headhunter	17

Videos

Grand Theft Auto: Vice City... ..	18
Z.O.E.: 2nd Runner	18
Ape Escape 2	18
Alpine Racer 3	18
Judge Dredd vs. Judge Death... ..	18
War of the Monsters	18



ⓘ An einem der Gittertore zur Burg wartet ein besonders massiver Brocken auf euch. Zum Glück bleibt er ziemlich passiv und ist deshalb leicht zu besiegen.

Steuerkreuz oben/unten:



So wählt ihr die Kategorie:
➔ Spielbare Demos
➔ Videos

Steuerkreuz links/rechts:



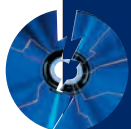
So markiert ihr euren gewünschten Titel.

Start+Select:



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

DVD defekt?



Ist eure Demo-DVD defekt? Achtung: Oft 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.

Primal

Vorhang auf für unsere diesmalige Top-Demo! Sie kommt von Sony, heißt "Primal" und birgt ein spannendes Action-Adventure voller Dämonen und mystischer Geheimnisse. Ihr begleitet Jennifer und den Gargoyle Scree durch die mittelalterlich anmutende Welt von Oblivion. Zwar ist die zunächst noch bildhübsche Jen die Hauptfigur, doch könnt ihr jederzeit (manchmal müsst ihr sogar) per **SELECT**-Taste auf Scree umschalten und diesen dann aktiv steuern.

Kraftsteine gesucht

Das Abenteuer startet auf einem kleinen Platz in Oblivion, dieser ist bei Schneefall und Wind nicht eben gemütlich. Eure Aufgabe ist es zunächst, sieben Ferai-Steine einzusammeln, die Scree Kraft verleihen. Doch schon nach ein paar Schritten stören euch zwei Unholde bei eurer Suche. Mit **L2** und **R2** geht Jen zum Angriff über, mit **L1** vollführt sie eine anmutige Wirbelattacke – praktisch, wenn beide Feinde in der Nähe sind. Mit **R1** kann sie abblocken, was bei

den wenig angriffslustigen Gegnern aber kaum notwendig ist. Ist der Kampf vorbei, solltet ihr mit ein paar Fußtritten (per **X**-Taste) die Fässer zerstören. Darin befindet sich der erste Stein. Drückt ihr wiederum **X**, kommt Scree herbei und "saugt" die Kraft des Steins in sich auf. Am oberen Ende der Treppe liegt der zweite Stein, geradeaus weiter und dann rechts um die Ecke der dritte. Dort warten wiederum zwei Monster.

Die Verwandlung

Geht auf den großen Tempel zu, wo ihr eine große Statue findet. Scree erklärt, wozu die gut ist, fügt aber hinzu, dass er immer noch nicht genügend Kraft dafür hat. Umrundet den Tempel, und ihr findet vier weitere Steine. Sind alle sieben eingesammelt, schaltet um auf Scree, geht zur Statue und benutzt sie mit der **X**-Taste. Lenkt den Energiestrahle auf den Stein auf der Tempeltür und geht in das Gebäude hinein.

Es folgt nun eine längere Zwischensequenz mit König Herne. Dabei erfährt Jen, dass auch in ihren Adern Blut der Dämonen Ferai fließt und dass sie jederzeit die menschliche wie auch die dämonische Daseinsform "annehmen" und zwischen



❏ Versucht nicht, diese Tür aufzumachen. Die Demo stürzt dann eventuell ab.



❏ Verwandlungs-Bonus: Als Feraí ist Jennifer im Kampf durchschlagskräftiger.



❏ Mit dem Öffnen dieses Tores beginnt der Hauptteil der Demo-Version.



❏ Während Jen den rechten Weg sucht, entzieht Scree einer Leiche deren verbleibende Energie. Damit kann er Jennifer wieder aufmöbeln.

den beiden Formen umschalten kann. Nach der Sequenz geht ihr weiter in den Keller, wo ihr auf eine Art Tor trefft, das ihr mit den Rädern aktivieren müsst. Mit diesen Toren ist in der Vollversion ein schnelleres Reisen zwischen verschiedenen Punkten möglich.

Eure Aufgabe ist es nun, die Gemächer der Königin zu finden, die östlich der Stadt liegen. Gleich nach dem Dimensionstor findet ihr in Fässern einen weiteren, besonders starken Kraftstein. Diese Kraft könnt ihr als Feraí jederzeit von Scree anfordern, indem ihr das Steuerkreuz nach links drückt. Sie geht dann auf euch über und ist eine Art Lebensenergie für euer Feraí-Dasein. Die nächsten Feinde jedoch lassen nicht lange

auf sich warten, ihr schaltet sie in bekannter Manier aus. Schaltet dann auf Scree um: Mit der **X**-Taste kann er die verbleibende Energie der Leichen abziehen. Sucht euch den Weg durch Oblivion, bis ihr auf einen Burgkomplex trefft. Sammelt auf dem Weg immer schön alle Kraftsteine ein, da die Kämpfe immer happiger werden. Vor der Burg wartet etwa ein Dreierpack Monster auf euch, im weiteren Verlauf ein Bogenschütze und ein besonders massiver Kerl. Vergesst nicht, auf euren Lebensbalken zu achten und wenn nötig neue Kraft von Scree anzufordern.

Im weiteren Spielverlauf kann es vorkommen, dass sich Rätsel nicht auf Anhieb bewältigen lassen. Oft hängt der Erfolg da-

von ab, die richtige Figur zum richtigen Zeitpunkt zu steuern, bzw. für Jen die passende Daseinsform gewählt zu haben. Nach einer halben Stunde stoppt das Spiel automatisch und führt euch wieder ins Auswahlménü. Wir wünschen euch dämonischen Spaß mit dieser tollen Demo!

OPM2 Spielbare Demo

PRIMAL	
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	März 2003
TEST	im nächsten OPM2

Linker Analog-Stick: Damit bewegt ihr die derzeit aktive Spielfigur im Level umher.

Rechter Analog-Stick: Mit dem Stick könnt ihr euch in der Gegend umsehen.

← Damit könnt ihr Jen verwandeln und als Feraí Energie von Scree anfordern.

⊗ Die Spielfigur führt bestimmte Aktionen aus, etwa Fässer zerstören oder Energiesteine aufnehmen. Status einsehen & Scree um Hilfe fragen.

⬇ Jen führt eine Wirbelattacke aus.

⬅ Monster auf der linken Seite angreifen.

➡ Damit wehrt ihr einen Angriff ab.

⬆ Monster auf der rechten Seite angreifen.

⬇ Pausiert das Spiel.

⬇ Drückt diese Taste, um die aktive, steuerbare Spielfigur zu wechseln.

DualShock2

⬇ Wirbelattacke

⬅ Angriff links

➡ Angriff rechts

⬆ Abwehren/Blocken

Kamera drehen/
⬇ Kamera zentrieren

⬆ Aktueller Status, Scree um Hilfe fragen

Jen/Scree steuern/
← Verwandeln bzw. Energie transferieren

Spielfigur wechseln

⊗ Aktion ausführen

Pausenmenü





☛ Nehmt euch vor Lichtkegeln in Acht (oben). Die Röhre ist das Ziel der Demo (Mitte).

Auch wenn er eher wie eine Mischung aus Fuchs und Dachs aussieht: "Sly Raccoon" ist ein waschechter Waschbär, ein kluger und ziemlich vorlauter noch dazu.

Um ihn herum hat Sony eines der besten Spiele der vergangenen Monate gestrickt. Grund genug für eine tolle Demo, wie man sie nur selten findet: Bis ihr deren Ende erreicht, vergeht je nach Entdeckerlaune und Fingerfertigkeit mehr als eine ganze Stunde! Ihr dürft vier komplette, sehr abwechslungsreiche Abschnitte erforschen, die etliche Facetten des Spieles zeigen. Habt



☛ Sly Raccoon lässt sich hängen: Manche Gebäude sind nur mit einem etwas ungewöhnlichen Einsatz seiner Sense zu erreichen. Mit dem Analog-Stick sorgt ihr für zusätzlichen Schwung.

Sly Raccoon

ihr Werbung und Mini-Intro hinter euch gelassen, steigt ihr aus eurem kleinen Lastwagen. Um den Level zu verlassen, müsst ihr einen Schlüssel besorgen, den ihr wiederum erst nach dem Einsammeln von 20 Flaschen bekommt. Für 100 Münzen bekommt ihr einen Schutzschild, der einem Extraleben entspricht. Ansonsten beißt Sly bereits nach dem ersten Feindkontakt ins Gras. Habt ihr das erste Tor mit dem Schlüssel aufgesperrt, warten drei weitere, noch längere Abschnitte auf euch. Dort erlebt ihr Jump'n'Run-Kost für absolute Feinschmecker, die Spielspaß auf höchstem Niveau verspricht. Im Verlauf der Demo passiert eigentlich alles selbst erklärend.

Unbegrenzttes Vergnügen

Ein kleiner Tipp: Eure Sense solltet ihr immer wieder mal an allen möglichen Gegenständen ausprobieren. So manchen entlockt ihr ein wenig mehr, als man zunächst

vermutet. Außerdem liegen die benötigten Flaschen nicht immer offen herum. Einige erreicht ihr nur mit etwas Kletterei.

Zum Abschluss müssen wir leider noch eine kleine Bug-Warnung aussprechen: Geht im Pausenmenü nicht auf "Zurück ins Versteck" und klettert auch nicht zurück in euren Van. Das Spiel stürzt dann nämlich ab. Außerdem dürft ihr nicht zu lange pausieren. Obwohl die Demo an sich nicht zeitbegrenzt ist, fliegt ihr bei zu langer Untätigkeit aus "Sly Raccoon" raus und landet erneut im Demo-Auswahlmenü.

OPM2 Spielbare Demo

SLY RACCOON	
GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	bereits erhältlich
TEST	OPM2 2/2003

Linker Analog-Stick/Steuerkreuz: Damit steuert ihr Sly durch die Levels.
Rechter Analog-Stick: Damit rotiert ihr die Kamera. Damit könnt ihr Jen verwandeln und als Feral Energie von Scree anfordern.
 ☉ Verschiedene Aktionen wie Hangeln oder Schleichen ausführen.
 ☒ Sly springt; zweimal drücken für Doppelsprung.
 ☒ Mit der Sense attackiert ihr Gegner oder Dinge.
 L1 Damit aktiviert ihr den Zoom-Modus.
 R1 Damit aktiviert ihr den Zoom-Modus.
 R3 Zentriert die Kamera auf Sly.
 Start Pausiert das Spiel.





Triple H lässt es ordentlich krachen: Nach diesem wunderschönen Smackdown sind Brock Lesnar einige Tage Kopfschmerzen gewiss.



Brock Lesnar ist zwar auf den Knien, aber noch lange nicht besiegt.

WWE Smackdown: shut Your Mouth

Echter Sport oder pure Show? Die Meinungen gehen beim Wrestling weit auseinander, doch schließlich ist es auch egal: Kaum eine andere Unterhaltungs-Sparte hat so viele treue Fans. Für die PlayStation2-Besitzer unter ihnen ist dann auch THQs neues "WWE Smackdown: Shut Your Mouth" oberste Spielerpflicht. Wer bisher noch kein Wrestling-Anhänger ist, kann sich mit unserer Demo selbst ein Bild von der Ringkloperei machen.

Destruktives Duo

Im Hauptmenü könnt ihr zunächst nur den Exhibition-Modus auswählen. Im danach folgenden Bildschirm habt ihr allerdings zwei Möglichkeiten: Im Single-Modus steht ein ganz normales Match an. Ebenso unter "Special", doch werden dort beim TLC-Fight auch der Schiedsrichter und diverse Dekorationen in den Kampf einbezogen. Als Wrestler könnt ihr jeweils Brock Lesnar

oder Triple H in die WWE-Manege schicken. Beide dürfen auch gegen sich selbst antreten. Wie es sich für eine anständige Wrestling-Show gehört, wird der Einmarsch in die Halle dann von allerlei Brimborium und ausgiebigem Posing der beiden Kontrahenten begleitet.

Moves auf Befehl

Die Steuerung fällt für einen Prügler vergleichsweise einfach aus. Solltet ihr euch über das auf den ersten Blick etwas seltsame Verhalten im Ring wundern: Bis zu einem gewissen Grad steuert ihr euren Haudegen nur indirekt. Per Tastenkommando ermuntert ihr ihn zu einem Move, dessen genaue Ausführung dann von der Stellung zum Gegner und von seinen Fähigkeiten abhängt. Neben den Grundbewegungen beherrschen die Spieler noch allerlei Spezialbewegungen, die ihr aber selbst durch Ausprobieren verschiedener Knopf-

kombinationen herausfinden müsst. Habt ihr erfolgreich zu einem schönen Smackdown angesetzt, könnt ihr per Druck auf die **L1**-Taste in eine spezielle, besonders spektakuläre Kameraperspektive umschalten.

In beiden Modi – Special und Single – müsst ihr übrigens nicht allein gegen den Computer antreten: Hängt ein zweites Pad an die PS2 und schon kann die Kloperei gegen einen Freund losgehen. Hier gilt dann: Geteilter Wrestling-Spaß ist doppelter Wrestling-Spaß!

OPM2 Spielbare Demo

WWE SMACKDOWN: SHUT YOUR MOUTH!	
GENRE	Wrestling-Simulation
HERSTELLER	THQ
ERSCHEINT	November 2002
TEST	OPM2 1/2003

Linker Analog-Stick: Damit bewegt ihr den Wrestler.
△ Der Wrestler setzt zu einem Lauf an.
○ Ihr macht einen "Grapple".
× Veranlasst den Wrestler zu einem Angriff.
□ Lässt euren Kämpfer einen "Reverse" ausführen.
L1 Damit schaltet ihr bei einem Smackdown auf eine spezielle Kameraperspektive um.
L2 Damit stoßt ihr ein paar Schimpfwörter Richtung Gegner aus.
R2 Wechselt das aktive Ziel, gegen das ihr kämpft.
Start Pausiert das Spiel.

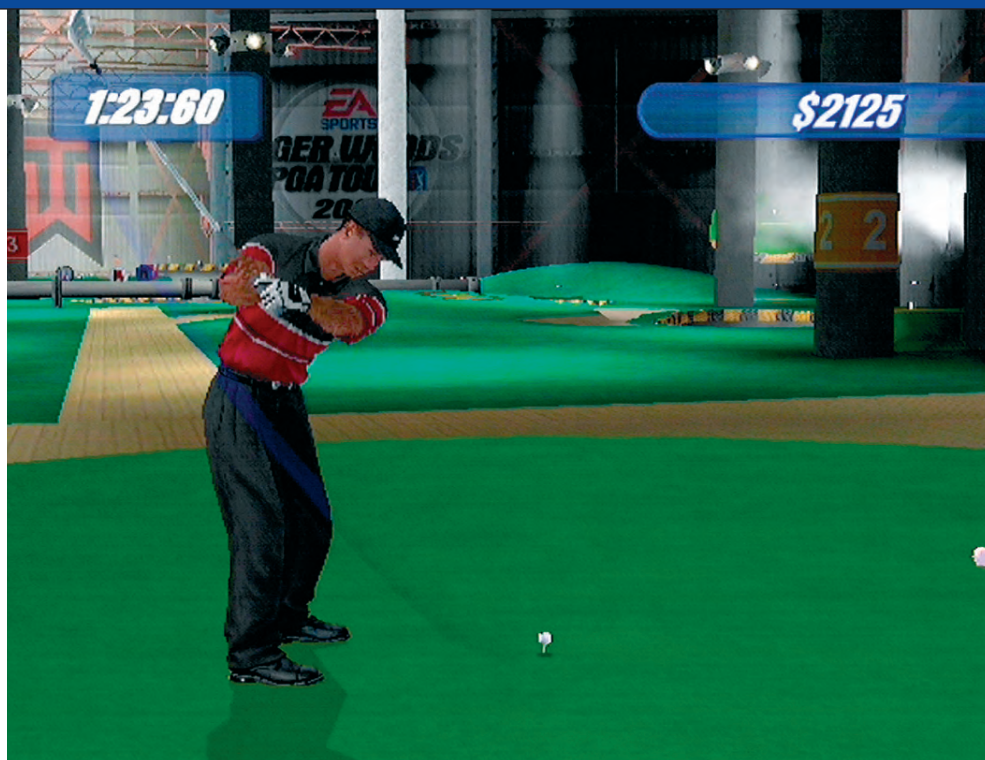




❗ Auch mit korpulenten Schotten und grazi-
len Amazonen dürft ihr in der Demo antreten.

Gute Golfspiele sind Mangelware auf der PS2. Schön, dass uns EA Sports mit "Tiger Woods PGA Tour 2003" dafür einen echten Knaller präsentiert. Davon könnt ihr euch in der Demo selbst ein Bild machen. Sie ist sehr umfangreich ausgefallen. Ihr dürft gleich vier Löcher auf vier verschiedenen Plätzen in Angriff nehmen und bekommt so einen Vorgeschmack auf die Kurs-Vielfalt. Denn in der Vollversionen warten mehr als ein Dutzend 18-Loch-Plätze auf euch.

Die Navigation durch die Demo ist supersimpel. Einfach im Hauptmenü das ge-



❗ In einer Art Fabrikhalle tretet ihr mit Tiger Woods zum Zielschießen an. Für nahe an die Fahne platzierte Schläge werdet ihr mit Geld und Extrazeit belohnt.

Tiger Woods PGA Tour 2003

nur schwer zu "lesen" sind. Besonders am Anfang werdet ihr deshalb schon einige Putts benötigen, bis die Kugel versenkt ist.

Wer es trotz der konservativen Sportart lieber etwas ausgefallen mag, sollte sich mal "The Players Club" anschauen. Hier sind über eine Industriehalle 15 Löcher verteilt, auf die ihr zwei Minuten lang schlagen dürft. Diese sind mit farbigen Ringen verschiedener Wertigkeit verteilt. Je besser ihr trefft, um so mehr Preisgelder und Bonuszeit erhaltet ihr. Allerdings beendet sich die Demo nach drei Minuten von selbst.

wünschte Loch auswählen und schon befindet ihr euch automatisch mit dem dazugehörigen Golfer auf dem Platz.

Das Loch-Quartett ist dabei wunderschön abwechslungsreich: Vom berühmten 18. in St. Andrews mit seiner malerischen Gebäudekulisse bis hin zum Phantasiekurs ist alles dabei. Egal für welches Loch ihr euch auch entschieden habt: Ihr dürft so lange spielen, bis ihr den Ball erfolgreich versenkt habt. Drückt ihr wiederholt die **L1**-Taste, während ihr mit dem Schläger ausholt, fliegt der Ball besonders weit. Im Zweifelsfall aber lieber etwas kürzer schlagen und dafür sicher auf dem Fairway landen. Zumal der kniffligste Teil erst noch kommt: Die Grüns von "Tiger Woods PGA Tour 2003" sind schwer zu meistern, da sie

OPM2 Spielbare Demo

TIGER WOODS PGA-TOUR 2003	
GENRE	Sport
HERSTELLER	EA Sports
ERSCHEINT	Bereits erhältlich
TEST	OPM2 2/2003

Steuerkreuz: Damit bewegt ihr den Zielmarker. **Linker/Rechter Analog-Stick:** Führt den Schlag aus und kontrolliert zusammen mit L2 den Balleffet.

- ⬆ Setzt den Marker auf die Ausgangsposition zurück. Damit zoomt ihr euch ans Ziel heran oder nehmt einen Mulligan.
- ⊗ Wechselt die aktuelle Kameraperspektive. Ändert den aktiven Schlag-Modus. Nach dem Schlag ruft er das Replay auf.
- L1 Drückt die Taste beim Rückschwung mehrmals für einen extrastarken Abschlag. Damit verleiht ihr dem Ball in Verbindung mit den Analog-Sticks Effet.
- L2 Schaltet die verschiedenen Schläger durch. Schaltet die verschiedenen Schläger durch. Pausiert das Spiel. Fly-By des aktuellen Lochs ansehen.
- R1
- R2



NBA Live 2003

Spiele der amerikanischen NBA-Basketballliga gelten gemeinhin als die perfekte Show. Vom US-Spektakel könnt ihr euch nun mit unserer Demo-DVD selbst überzeugen. In "NBA Live 2003" dürft ihr ein Viertel der 2002er-Finalpaarung LA Lakers gegen die New Jersey Nets nachspielen – natürlich mit den angepassten Kadern.

Vor dem Spiel müsst ihr euch für eine der beiden Mannschaften entscheiden, den Schwierigkeitsgrad einstellen und die passende Perspektive auswählen. Schon bald nach dem Tip-Off werdet ihr feststellen, dass die 2003er-Version actionlastiger ausfällt als man das gewohnt ist: Die Show steht tatsächlich im Vordergrund, krachende Dunks

gehen über langwierige Pass-Stafetten. Habt ihr die grundsätzliche Steuerung erst mal intus, solltet ihr euch an die Freestyle-Steuerung mit dem rechtem Analog-Stick wagen. Damit zaubern besonders die Superstars wunderbare Tricks und Kabinettstückchen auf das Parkett.

OPM2 Spielbare Demo

NBA LIVE 2003

GENRE	Sport
HERSTELLER	EA Sports
ERSCHEINT	Bereits erschienen
TEST	OPM2 01/2003



➔ Mit Shaq im Ballbesitz: In dieser Position stehen die Chancen auf einen Korb sehr gut.

Linker Analog-Stick: Aktiven Spieler steuern.
Rechter Analog-Stick: Freestyle-Steuerung.
Steuerkreuz: Ruft eine der Quickplay-Strategien auf.
 ⬆ Drehbewegung machen bzw. in der Verteidigung einen Block oder Rebound machen.
 ⬇ Werfen bzw. ein Offensivfoul provozieren.
 ⬅ Passen bzw. den aktiven Spieler wechseln.
 ⬇ Einen Crossover bzw. in der Verteidigung einen Steal-Versuch machen.
 ⬆ L1 Damit dreht ihr euch mit dem Rücken zum Korb bzw. nehmt die Verteidigungsposition ein.
 ⬆ L2 Wirft einen direkten Pass bzw. wirft zum letzten Mann in der Verteidigung.
 ⬆ R1 Spieler läuft deutlich schneller.
 ⬆ R2 Alley Oop werfen bzw. Offensivfoul provozieren. Pausiert das Spiel.
 ⬆ Start Timeout anfordern bzw. absichtliches Foul machen.

DualShock2

⬆ Rücken zum Korb/Verteidigung

⬆ Direkter Pass/Fast Break/Zum letzten Mann

⬆ Alley Oop/Offensiv-Foul provozieren

⬆ Turbo

Freestyle-Steuerung

Quickplays aufrufen

Spieler bewegen

Timeout/Absichtliches Foul

Pausenmenü

⬆ Drehbewegung/Block oder Rebound

⬆ Werfen/Offensiv-Foul provozieren

⬆ Passen/Aktiven Spieler wechseln

⬆ Crossover/Steal-Versuch machen

Space Channel 5 – Part 2

Im Weltall hört zwar niemand eure Schreie, doch dafür werden anmutige Tanzschritte umso genauer beäugt. Und so schlüpft ihr in Segas kunterbuntem Musikspiel "Space Channel 5 – Part 2" erneut in das Minikleidchen von Weltraum-Reporterin Ulala, um den Außerirdischen mal so richtig einen vorzuwackeln. In unserer Demo könnt ihr den "Rhythm Rogues", so der Name der Aliens, insgesamt fünf Minuten lang einheizen.

Die Steuerung ist denkbar einfach: Lauscht einfach den Vorgaben des Chef-Außerirdischen. Wenn sich die entsprechende Stelle im Lied wiederholt, drückt ihr das Steuerkreuz in die richtige Richtung oder presst die passende Taste. Das ist etwas

gewöhnungsbedürftig, da ihr praktisch keine optischen Hilfsmittel habt. Lediglich Rhythmusgefühl, eine gewisse Gedächtnisleistung sowie das richtige Timing im Umgang mit dem Controller sichern Ulala den Erfolg. Die kleinen Herzen unten spiegeln dabei die Anzahl der Leben wieder.

OPM2 Spielbare Demo

SPACE CHANNEL 5 – PART 2

GENRE	Musikspiel
HERSTELLER	Sega
ERSCHEINT	Februar 2003
TEST	Im nächsten OPM2



➔ Das schwarz-blaue Alien ist Mitglied der "Rhythm Rogues" und euer Tanzpartner.

Steuerkreuz: Damit führt Ulala die Tanzschritte aus.
 ⬆ Drückt diese Taste, um ein vorgegebenes "Chu"-Kommando auszuführen.
 ⬆ Damit führt ihr das "Hey"-Kommando aus. Das Spiel pausieren.

DualShock2

Kamera rotieren

Tanzschritte ausführen

Pausenmenü

⬆ "Hey"-Kommando ausführen

⬆ "Chu"-Kommando ausführen

Crashed

Auf der PSone gehörte die "Destruction Derby"-Reihe von Entwickler Reflections zu den beliebtesten Rennspiel-Serien. Die englischen Kollegen von Rage sorgen nun auf der PlayStation2 für Nachschub im Blechhaufen-Genre: In "Crashed" geht es vornehmlich darum, die Karren der Konkurrenz zu schrotten.

Nachdem ihr euch für eine von zwei Steuerungsmethoden entschieden habt, dürft ihr bei zwei Wettbewerben zeigen, wie gut ihr Stahl verbiegen könnt. In der "Rumble Arena" müsst ihr innerhalb von zwei Minuten als Erster die 30.000-Punkte-Marke erreichen. Einzige Regel: Je wilder der Crash, desto mehr Punkte streicht ihr ein.



 Für den Überschlag eines Konkurrenten hagelt es besonders viele Punkte.



 Nach dem Rennen könnt ihr nochmals die heißesten Szenen im Replay begutachten.

OPM2 Spielbare Demo

CRASHED	
GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Rage
ERSCHEINT	Bereits erschienen
TEST	OPM2 12/2002

Linker Analog-Stick/Steuerkreuz: Damit steuert ihr euer Fahrzeug durch die Arena.
 So zieht ihr die Handbremse.
 Beschleunigt euer Fahrzeug.
 Damit bremsst ihr.
 Werft einen Blick nach links.
 Wechselt die aktuelle Kameraperspektive.
 Betätigt die Hupe.
 Werft einen Blick nach rechts.
 Für zusätzlichen Schub könnt ihr einen Nitro-Boost verwenden.
 Pausiert das Spiel.



ATV Quad Power Racing 2



 Immer der Sonne entgegen: Das Feld liegt den Hügel hinauf noch dicht beieinander.

Vier Räder haben sie, ansonsten aber wenig gemein mit einem Auto. Die Rede ist von Quads, einer Mischung aus Motorrad, Motorschlitten und motorisiertem Rasenmäher. Acclaims "ATV Quad Power Racing 2" ist der dritte PS2-Titel, bei dem diese ulkigen Vehikel im Mittelpunkt stehen.

In der Demo tretet ihr gegen ein halbes Dutzend Konkurrenten zu einem Lauf über zwei Runden an. Zuvor solltet ihr euch aber unter dem Menüpunkt "Training" mit der Steuerung vertraut machen. Die geht zwar einfach von der Hand, doch birgt dieses Spiel einige Feinheiten. Ihr könnt das Gewicht verlagern und so Wheelies produzieren, bei den Sprüngen Kunststückchen einbauen

und sogar mit einem Gegner in den Nahkampf gehen. Um das Rennen zu gewinnen, solltet ihr zudem das knifflige Fahrverhalten der Quads gut im Griff haben. Dazu habt ihr in der Demo reichlich Gelegenheit zum Üben, ihr dürft euch satte 15 Minuten lang austoben.

OPM2 Spielbare Demo

ATV QUAD POWER RACING 2	
GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Acclaim
ERSCHEINT	Februar 2003
TEST	in diesem OPM (S. 72)

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick: Damit bewegt ihr den Zielmarker.
Rechter Analog-Stick: Zum Gas geben, bremsen und rückwärts fahren.
 So könnt ihr nach hinten schauen und im Sprung Stunts machen.
 Aktiviert den Turbo-Boost.
 Beschleunigt euren Quad.
 Damit bremsst ihr, fahrt nach dem Stillstand rückwärts und macht im Sprung Stunts.
 Damit fahrt ihr in Kurven auf zwei Rädern.
 Wechselt die aktuelle Kameraperspektive.
 Lädt den Balken mit der Sprungenergie auf.
 Hiermit verpasst ihr Gegnern einen Tritt.
 Pausiert das Spiel.



Ico

Einer der originellsten PS2-Titel der vergangenen zwölf Monate ist zweifelsohne "Ico". In der Demo geben wir euch nochmals die Chance, die ersten Abschnitte dieses ungewöhnlichen Action-Adventures anzutesten.

Nachdem ihr aus der Riesenvase gefallen seid, müsst ihr zuerst einen Schalter finden. Dieser öffnet euch den Zugang zum nächsten Raum, in dem sich eine riesige Eisenkette befindet. Oben ist ein offenes Fenster, durch das ihr hinauskommen müsst. Danach findet ihr das stumme Mädchen. Um sie zu befreien, müsst ihr den Käfig irgendwie auf den Boden bringen. Ist das gelungen, tauchen erstmals die Schattenmonster auf, die ihr mit eurem Stock in die

Flucht schlagen könnt. Achtet darauf, das Mädchen nicht zu lange mit einem der Unholde alleine zu lassen. Mit **R1** könnt ihr das Mädchen zu einem Tor führen, das sie für euch öffnet. Damit kennt ihr die spielerischen Grundlagen von "Ico" und die Demo sollte kein Problem mehr darstellen.

OPM2 Spielbare Demo

ICO	
GENRE	Adventure
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	Bereits erschienen
TEST	OPM2 4/2002



➞ Das grüne Tor öffnet das Mädchen mit ihren geheimnisvollen Kräften.

Linker Analog-Stick/Steuerkreuz:

Bewegt den kleinen Jungen.

Rechter Analog-Stick:

Ändert die Kameraperspektive.

So könnt ihr besser Sprünge abschätzen.

Springt über kleinere Abgründe oder zieht euch an Vorsprüngen hinauf.

⊙ Aktionstaste. Setzt Gegenstände ein und aktiviert Schalter.

⊗ Lässt eure kleine Freundin an Ort und Stelle stehen.

Ⓜ Schwingt euren Holzstock nach den schwarzen Schatten.

R1 Ruft die Kleine, zieht sie hinter euch her oder helft ihr aus der Gefangenschaft heraus.

R2 Zoomt die Kamera an den Helden heran.

Start Sequenzen überspringen/Spiel pausieren bzw. fortsetzen.

DualShock2

	R2 Zoomen	R1 Freundin rufen
Perspektive ändern	Ⓜ Sprinten	
Junge bewegen	⊙ Aktionstaste	
	⊗ Freundin stehen lassen	
Sequenzen überspringen	Ⓜ Holzstock schwingen	

Headhunter

Es liegt hier ein Action Adventure in bester "MGS" Manier vor. So kann man Headhunter am treffendsten beschreiben. Ihr schlüpft in die Rolle des Kopfgeldjägers Jack Wade. Eure Aufgabe: Findet heraus, was hinter seiner Amnesie und der daraus resultierenden Suspendierung steckt. Das Bewegungsrepertoire des Helden ist erfreulich umfangreich: Schleichen, an die Wand drücken, ducken, Waffe ziehen und abfeuern – Jack Wade ist für den Kampf gegen die Bösewichter gut ausgerüstet.

Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel als auch der Gegner steigt, je weiter das Spiel voranschreitet. Ebenso steigt die Qualität der Grafiken: Anfangs erscheinen sie noch

etwas träge und einfach – je weiter ihr kommt, desto detaillierter und abwechslungsreicher werden sie.

In der Vollversion müsst ihr in insgesamt zehn Missionen die Geheimnisse um Jack Wade lösen. Die Demo beschränkt sich auf eine dieser Missionen – ohne Zeitlimit.

OPM2 Spielbare Demo

HEADHUNTER	
GENRE	Action
HERSTELLER	Sony
ERSCHEINT	bereits erschienen
TEST	OPM2 4/2002



➞ Im brennenden Auto findet ihr eine Brechstange zum Öffnen des Hintereingangs.

Steuerkreuz/Linker Analog-Stick:

So bewegt ihr Jack in der Demo.

Steuerkreuz:

Ⓜ So wählt ihr im Quickmenü wichtige Items an.

⊙ So schleicht ihr wie Solid Snake an der Wand entlang.

⊗ Auf Knopfdruck macht Jack Wade eine Rolle für euch.

Ⓜ So öffnet ihr herumliegende Gegenstände und nehmt sie auf.

Ⓜ Ziel wechseln/Kamera hinter Jack ausrichten.

Mit der Taste kann sich Jack ducken und kriechen.

R1 So nimmt Jack die Waffe in den Anschlag.

Drückt, um ins Pausenmenü zu gelangen

R1 + ⊗ Mit der Kombination seht ihr hinter euch.

R1 + ↑ So lädt Jack die Waffe nach.

DualShock2

L1 Ducken/Kriechen	R1 Waffe im Anschlag
Jack bewegen	Ⓜ An der Wand entlangschleichen
	⊙ Rollen
	⊗ Türen öffnen/Gegenstände aufnehmen
Pausenmenü	Ⓜ Ziel wechseln/Kamera ausrichten



Zone of the Enders: 2nd Runner



Zone of the Enders: Phantasievoll gestaltetes Kampfgerät, eigenwillige Grafik.

Hochexplosive Robo-Kämpfe in famoser Japano-Comic-Optik: Dieses Video vom neuesten Werk des "Metal Gear Solid 2"-Machers Hideo Kojima ist ein Muss für alle Fans aufwändiger Action!

OPM2 Video

ZONE OF THE ENDERS: 2ND RUNNER

GENRE	Action
HERSTELLER	Konami
TEST	Im nächsten OPM2

Ape Escape 2



Kriechend vorwärts: Hikaru sind bei der Affenjagd alle Methoden recht.

Ein Video sagt mehr als 1000 Worte: Der ausführliche Ape-Escape-Clip zeigt nur ein paar der vielen ausgefallenen Methoden zur Affenjagd. Seht es euch an und ihr versteht, warum das fröhliche Einfangen zu den ungewöhnlichsten Jump'n'Runs der letzten Monate zählt und zu Recht eine Wertung von 83% einheimen konnte.

OPM2 Video

APE ESCAPE 2

GENRE	Jump'n'Run
HERSTELLER	Sony
TEST	OPM2 02/2003

Grand Theft Auto: Vice City

An dieser Stelle verlieren wir über eines der besten und beliebtesten Videospiele des vergangenen Jahres keine großen Worte mehr. Wir haben für euch alle drei TV-Trailer des Spiels zusammengefasst – Viel Spaß!



Tschuldigung, dürfte ich auch mal ans Steuer? Car Sharing nach "GTA"-Manier.

OPM2 Video

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

GENRE	Action
HERSTELLER	Take 2
TEST	OPM2 01/2003

Alpine Racer 3



Dreifacher Salto in der Großstadt – bei Alpine Racer 3 ist vieles möglich.

Mit "Alpine Racer 3" präsentiert Namco eine aktuelle Spielhallen-Umsetzung. Der Name suggeriert zwar ein Rennspiel, doch es handelt sich um eine ausgewogene Mischung aus Trendsport und akkurater Wintersport-Simulation. Wenns draußen mal wieder grau ist statt weiß, sieht man sich dieses Video noch viel lieber an.

OPM2 Video

ALPINE RACER 3

GENRE	Sport
HERSTELLER	Sony
TEST	OPM2 02/2003

Judge Dredd vs. Judge Death



Unser Video gibt euch einen ersten Einblick in die düstere Zukunftswelt von Judge Dredd.

Mit Judge Dredd findet ein weiterer Comic-Held seinen Weg auf die PS2. Wir zeigen euch die ersten bewegten Bilder, damit ihr wisst, was ihn beim Kampf gegen Judge Death so alles erwartet.

OPM2 Video

JUDGE DREDD VS. JUDGE DEATH

GENRE	Action
HERSTELLER	Konami
TEST	2. Quartal 2003

War of the Monsters

Richtig, zu diesem Spiel hatten wir bereits im zurückliegenden OPM2 ein Video. Jetzt gibt es aber neues, noch spektakuläreres Material vom Kampf der Titanen, das allemal einen Blick wert ist.



Riesen-Insekt und plüschiges Zottelmonster beharken sich vor einer Wolkenkratzer-Kulisse.

OPM2 Video

WAR OF THE MONSTERS

GENRE	Prügelspiel
HERSTELLER	Sony
VORSCHAU	Im nächsten OPM2



MACH DICH BEREIT
FÜR DIE SCHLACHT
DEINES LEBENS !

AB 06.02.03

PlayStation 2



HOHE FERNSICHT, BEEINDRUCKENDE LANDSCHAFTEN
UND FULMINANTE EXPLOSIONEN.

gamepro



PRAESENTIERT WIRD DAS GANZE IN
UMWERFENDER GRAFIKPRACHT.



WWW.BATTLE-ENGINE.COM



PlayStation®2

lost toys

BEST PLAYED WITH
Logitech® Cordless Controller
for Playstation®



PRIMAL

- Linker Stick:**
Jen/Screen steuern/
Verwandeln bzw.
Energie transferieren
- Rechter Stick:**
Kamera drehen
Spielfigur wechseln
Aktueller Status, Screenshot
um Hilfe fragen

NBA LIVE 2003

- Steuerkreuz:**
Quickplays aufrufen
- Linker Stick:**
Spieler bewegen
- Rechter Stick:**
Freestyle/Steuerung
Drehbewegung/Block
oder Rebound
Crossover/Steal-
Versuch machen
Werfen/Offensiv-
Foul provozieren
- Buttons:**
Passen/Aktivieren
Spieler wechseln
Rücken zum Korb/
Verteidigungsstellung
Direkter Pass/
Fast Break/
Zum letzten Mann
Turbo
Alley Oop/Offensiv-
Foul provozieren
Timeout/Absichtliches
Foul

WWE SMACKDOWN: SHUT YOUR MOUTH!

- Linker Stick:**
Wrestler steuern
- Buttons:**
Lauf
Reverse
Grapple

ICO

- Steuerkreuz/Linker Stick:**
Junge bewegen
- Rechter Stick:**
Perspektive ändern
- Buttons:**
Sprinten
Holzstock schwingen

HEADHUNTER

- Linker Stick:**
Jack bewegen
An der Wand
entlanggleichen
Ziel wechseln/
Kamera ausrichten
Rollen
Türen öffnen/Gegen-
stände aufnehmen
Ducken/Kriechen
Waffe im Anschlag

SLY RACCOON

- Steuerkreuz/Linker Stick:**
Sly steuern
- Rechter Stick:**
Kamera steuern
Sensoren schwingen
Aktion ausführen
Sprung/Doppelsprung
Zoom aktivieren/
deaktivieren
- Buttons:**
Zoom aktivieren/
deaktivieren
Kamera zentrieren

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

- Steuerkreuz:**
Zielmarker bewegen
- Linker Stick:**
Schlag ausführen/
Effekt steuern
- Rechter Stick:**
Schlag ausführen/
Effekt steuern
Zielmarker zurücksetzen
Schlagart ändern/
Replay ansehen
- Buttons:**
Auf das Ziel zoomen/
Mulligan
Kameraperspektive
ändern
Extrastarker Abschlag
Ballflet
Schläger wechseln
Schläger wechseln
Fly-By ansehen

SPACE CHANNEL 5 - PART 2

- Steuerkreuz:**
Tanzschritte ausführen
- Rechter Stick:**
Kamera rotieren
"Hey"-Kommando
ausführen
"Chu"-Kommando
ausführen

CRASHED

- Steuerkreuz:**
Lenken
- Linker Stick:**
Lenken
- Buttons:**
Bremsen
Handbremse
Beschleunigen
- Buttons:**
Blick nach links
Kameraperspektive
wechseln
Blick nach rechts
Nitro-Boost
Hupe

ATV QUAD POWER RACING 2

- Steuerkreuz:**
Lenken/Nach vorne
oder hinten lehnen
- Linker Stick:**
Lenken/Nach vorne
oder hinten
fahren
- Rechter Stick:**
Bremsen/Rückwärts
fahren/Stunts
Nach hinten blicken/
Stunts
- Buttons:**
Bremsen/Rückwärts
fahren/Stunts
Turbo-Boost
Gas geben
Auf zwei Rädern
fahren
Kameraperspektive
wechseln
Sprung aufladen
Treten

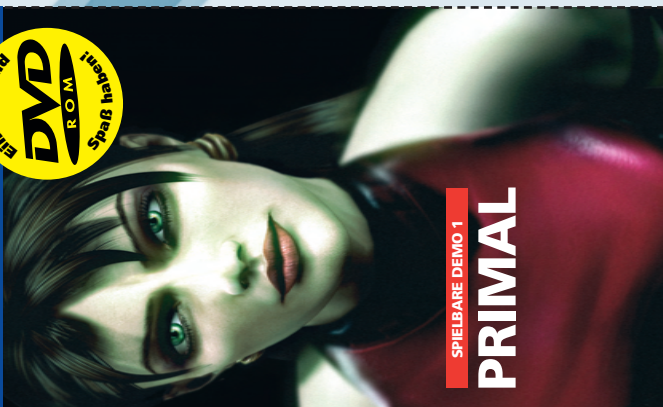


PAL

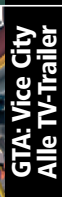
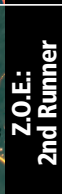
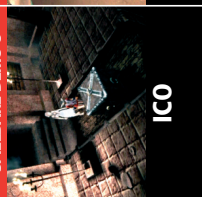
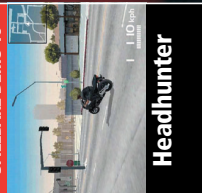
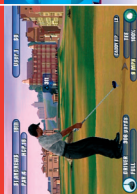
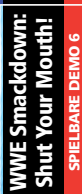
PlayStation®2

OPM2 Demo-DVD 03/2003

PlayStation®2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



SPIELBARE DEMO 1
PRIMAL



Nur im OPM2:
Die aktuellen PlayStation2-Hits
jetzt selbst spielen!



für
DVD-Hülle

Das DVD-Cover passt in jede handelsübliche DVD-Hülle. Solche Hüllen findet ihr überall im Handel oder im OPM2-Shop auf Seite 84. Einfach das Cover ausschneiden, falten und einlegen – so archiviert ihr eure OPM2-Demos bequem und übersichtlich.





James Bond 007:
Nightfire
052131 0

Portofreie
Lieferung!

Sparen Sie
über

50, €

Playstation 2

Playstation 1

 59,95 30,- 051695 5 FIFA 2003	 59,95 30,- 051434 9 Pro Evolution Soccer 2	 59,95 30,- 051737 5 Tony Hawk's Pro Skater 4
 59,95 30,- 051776 3 Der Herr der Ringe: Die Gefährten	 59,95 30,- 051700 3 Harry Potter und die Kammer des Schreckens	 59,95 30,- 052159 1 Primal
 59,95 30,- 051778 9 Spyro: Enter the Dragonfly	 59,95 30,- 051403 4 The Getaway	 59,95 30,- 051714 4 Dragon Ball Z: Budokai
 59,95 27,- 052156 7 Star Wars "Bounty Hunter"	 69,95 52,50 051400 0 Tekken 4	 59,95 30,- 051727 6 Kingdom Hearts

 14,95 3,30 051148 5 RTL Skispringen 2002	 19,95 5,- 051399 4 Syphon Filter 3 Platinum	 29,95 10,- 051385 3 World Rally Championship Arcade
 39,95 16,- 051991 8 FIFA Football 2003	 29,95 10,- 052158 3 Der Schatzplanet	 29,95 10,- 051713 6 Digimon World 2003
 39,95 16,- 051694 8 Harry Potter und die Kammer des Schreckens	 14,95 3,30 052151 8 Rayman 2	 14,95 3,30 051310 1 Rainbow Six - Lone Wolf
 39,95 16,- 051734 2 Tony Hawk's Pro Skater 4	 19,95 5,- 051733 4 Hugo und der teuflische Spiegel	 29,95 10,- 050697 2 Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22

Ihre Club-Vorteile:

- ✓ 14 Tage völlig unverbindlich testen!
- ✓ 4-mal jährlich **Riesenauswahl** an Büchern, CDs, Videos, DVDs und CD-ROMs!
- ✓ Bis zu **70% Preisvorteil!**
- ✓ Alle Bücher **garantiert günstiger** als im Handel!
- ✓ Exklusive **Buch-Premieren**, lange bevor sie im Handel erscheinen!
- ✓ **310 Filialen** überall in Deutschland – auch in Ihrer Nähe!

DER CLUB
BERTELSMANN

Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh

JA, ich beantrage die Mitgliedschaft im Club Bertelsmann, da ich zurzeit kein Kunde bin.

Bitte schicken Sie mir meine 3 Wunsch-Titel für 14 Tage zur Ansicht – mit vollem Rückgaberecht. Ich bezahle meine Artikel per Rechnung – portofreie Lieferung. Behalte ich die Artikel, werde ich automatisch Club-Mitglied. Pro Vierteljahr kaufe ich bis zum angegebenen Termin einen Artikel aus dem großen Club-Sortiment. Ohne Mindestbestellwert. Sollte ich dies einmal vergessen, bekomme ich den aktuellen Club-Bestseller automatisch zugeschickt. Die Mitgliedschaft besteht zunächst für ein Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils ein Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich kündige. Dieses Kennenlern-Angebot kann ich nur einmal in Anspruch nehmen.

☐ Frau ☐ Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname AF 1000104221

Straße, Nr.

PLZ

Ort

Geburtsdatum

Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

e-mail (für Informationen und Rückfragen)

Alle Artikel nur solange Vorrat reicht.

Meine 3
Wunsch-
Titel

1					
2					
3					



Gratis!

Dieses Uhrenradio gibt es als
Danke schön fürs Testen!
Sie dürfen es auf
jeden Fall behalten!

Fax-Nr.: 0 180/5 220 111 (dtms 0,12 €/Min.)
Internet: www.click-the-club.de/ps2

PlayStation2 Games News

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

PS2 mehr als 1,5 Mio. Mal verkauft

Gleich zu Jahresbeginn vermeldet Sony Computer Entertainment Deutschland (SCED) weitere Erfolgszahlen. So hat die PS2 mit dem Weihnachtsgeschäft 2002 die Schallmauer von 1,5 Mio. verkauften Einheiten durchbrochen. Damit hält SCED ca. 75 Prozent des Marktes für Konsolen-Hardware der neuesten Generation.

"Trotz neuer Konkurrenten und Konsumflaute in Deutschland konnten wir unsere Position ausbauen" freut sich Manfred Gerdes, Managing Director SCED. "Garant für diesen Erfolg waren einige der besten Spiele der PS2-Geschichte. PlayStation-Fans wurden mit Top-Sellern wie 'The Getaway' und 'Der Herr der Ringe: Die zwei Türme' für ihr Vertrauen belohnt. Und allein von 'GTA: Vice City' wurden seit der Markteinführung im November über drei Mio. Exemplare in den PAL-Regionen verkauft."

Gerade hierzulande verspricht sich Sony angesichts der, im

Vergleich zu England (mehr als 3 Mio. verkaufte PS2) und Frankreich (über 2 Mio.) niedrigeren Marktdurchdringung mittel- und langfristig große Wachstumspotenziale. Ob diese durch eine neuerliche Preissenkung forciert werden, hält Sony offen. "Natürlich stimulieren niedrige Konsolen-Preise und 'Added Value' den Markt", so Manfred Gerdes. "Aber wenn man den Bogen überspannt und die Branchenrentabilität dauerhaft verschlechtert, profitieren weder Handel noch Industrie. Zum Beispiel ist das Bundling von Konsole und Spielen maßvoll zu betreiben. Der Konsument wird keine neuen Spiele erwerben, wenn er beim Kauf einer Konsole drei und mehr Softwaretitel erhält, womit er für die nächsten Monate zufrieden ist."

Rekordzahlen in Europa

In den letzten zwei Monaten des Jahres konnte SCEE europaweit über 3,4 Millionen PS2 und über 800.000 PSone absetzen. Allein im Dezember wurden in den PAL-Regionen (Europa, Naher Osten, Afrika, Australien und der südwestliche Pazifik) insgesamt 2,4 Millionen Konsolen verkauft, was diese Saison zur Besten in der Geschichte

von PlayStation macht. Chris Deering, Präsident von SCEE sieht den Grund für den rekordverdächtigen Verkauf zu Weihnachten in der Weiterentwicklung der Technologie und in neuen Spielekonzepten: "PS2-Software hat 2002 in Hinsicht auf Grafikqualität

und Innovationen erneut einen Schritt zugelegt, vom cineastischen Gangster-Spiel 'The Getaway' bis zur familienfreundlichen Fusion von Fantasy und Disney in Squaresofts 'Kingdom Hearts'. Die Spieleentwickler setzen mit der Power der PS2 immer neue Grafikstandards", so Deering. "Die Onlinefähigkeit von PS2 im Frühling und neue, innovative

Konzepte wie 'Eye Toy' werden 2003 eine neue, breite Öffentlichkeit für den Videospielmärkte begeistern. Dieses Jahr verspricht erneut, ein aufregendes und lohnendes Jahr für die PS2-Spieler zu werden."

Außerdem gibt es Zahlen aus den USA.

Hier wurden in den Monaten November/Dezember 2002 laut SCEA mehr als vier Millionen PS2-Geräte verkauft, was eine Steigerung von 42 Prozent im Vergleich zum Vorjahreszeitraum bedeutet. Des Weiteren wurden bis Ende 2002 400.000 Netzwerk-Adapter zum Online-Gaming abgesetzt.



Manfred Gerdes,
Geschäftsführer SCED

NBA Street vol. 2



Ob Earwin "Magic" Johnson heute noch so gut trifft wie in den 80ern?

Ein Wiedersehen mit den ganz Großen des Basketball-Sports verspricht der Nachfolger zu EAs herausragendem Spaß-Basketball "NBA Street" (84 % Spielspaß in OPM2 8/2001). 25 NBA-Legenden wie Magic Johnson, Larry Bird und Moses Malone wurden mit Original-Trikots und charakteristischen Bewegungen eingebaut, dazu kommen 150 aktuelle NBA-Recken.

Streetball-Atmosphäre soll durch sieben "echte" Locations vermittelt werden. Coole Pässe, fantastische Dribblings und kraftvolle Dunkings dürft ihr natürlich erneut erwarten, auf Wunsch für bis zu vier Spieler. Das Regelwerk lässt sich den eigenen Wünschen anpassen, genauso wie ein Korb-Riese im Spielereitor, für den ihr sogar Zusatzbewegungen freispielen könnt.

Titel: NBA Street Vol. 2

Hersteller: EA Sports | Erscheint: März 03

games ➔ ticker

Aktuelle Spiele-News in Kürze

Neue Spielmesse in LA: Wir habens vorge-macht, die Amis machens nach. Nachdem die Games Convention in Leipzig im vergangenen Jahr Videospiel-Fans aus ganz Deutschland begeisterte, wird zwischen dem 15. und dem 17. August auch in den USA eine Consumer-Messe veranstaltet. Die Ultimate Gamers Expo findet wie die E3 (die weltgrößte Videospiel-Fach-messe), in den Hallen des Convention Centers in Los Angeles statt. Dort sind die Tore aber nicht nur für Fachbesucher geöffnet, sondern für jedermann. Übrigens: Die Games Convention in Leipzig gibt es auch in diesem Jahr wieder. Termin: 21. bis 24. August.

Ubi Softs Alpträume: Ubi Soft hat die Rechte an der Marke "Nightmare Creatures" sowie am 3. Teil der Serie erworben. Die beiden Vorgänger stehen bei uns auf dem Index, dürfen also nur von Volljährigen erworben werden.

Pro Evolution Soccer 3

Während die deutschen Fußballfans noch ganz begeistert sind von "PES 2", ist man in Japan bereits einen Schritt weiter. Unter dem Titel "Winning Eleven 6 Final Evolution" veröffentlichte Konami Ende 2002 eine Weiterentwicklung, die als Zwischenstation zu "Winning Eleven 7" dienen soll – dem japanischen Pendant zu "Pro Evolution Soccer 3".

Auffälligste Neuerungen: Die Spieler wirken nun etwas bulliger und auf dem Trikot-Rücken steht ihr Name geschrieben. Neue Animationen bei Zweikämpfen und aufmerksamere Verteidiger lassen das Geschehen insgesamt noch einen Tick realistischer erscheinen.

Strategen regeln nun das Offensiv/Defensiv-Verhalten differenziert für Situationen mit und ohne Ball, Statistikfans freuen sich z.B. über eine grafische Darstellung der Laufwege des einzelnen Spielers. Es gibt sogar eine Online-Funktion, mit der aktualisierte Spielerkader sowie neue Fangesänge heruntergeladen werden können.

Für "PES 3" plant Konami übrigens, der Renderware-Engine den Rücken zu kehren und eine selbst entwickelte Spieltechnik zu verwenden. Grafisch will man so den deutlichen Abstand zur "FIFA"-Serie verkürzen.

Titel: Pro Evolution Soccer 3

Hersteller: Konami

Erscheint: 4. Quartal 03



➔ Beim erweiterten "Pro Evolution Soccer 2" (erscheint nur in Japan) stehen die Namen der Spieler auf dem Trikot.

OPM2 dominiert



Meldung in eigener Sache: Wie die Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern (IVW) meldet, wurde das OPM2 im 4. Quartal 2002 durchschnittlich 93.058 Mal pro Monat verkauft, was eine Steigerung von 63 % im Vergleich zum Vorjahreszeitraum bedeutet. Somit dürfen wir uns auch weiterhin "Das meistverkaufte PS2-Magazin Deutschlands" nennen – und das mit großem Abstand. Als zweitplatziertes PS2-Magazin verkaufte die Play Zone im 4. Quartal 2002 durchschnittlich 73.955 Exemplare pro Monat.

Besondere Qualität, ob auf der exklusiven Demo-DVD oder im Heft, zahlt sich eben aus. Wir danken unseren Lesern für diesen Erfolg und sind sicher, euch auch 2003 durch spannende Videospiel-Monate begleiten zu dürfen.

PRIMAL GAMES®

THE GAME SOURCE

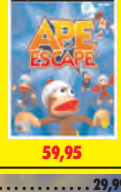
EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

PLAYSTATION 2

Grundgerät	249,00
Grundgerät + Metal Gear 2 + Memory Card	289,99
Action Replay V2	44,99
Fernbedienung Original	24,99
ATV Quad Racing 2	59,99
Battle Engine Aquella	57,99
Barbarian	57,99
BDFL Manager 2003	57,99
Burnout 2	59,99
Colin McRae 3	57,99
Dakar 2	57,99
Der Anschlag	44,99
Dynasty Tactic	59,99
Ferrari F 355	39,99
Fifa 2003	57,99
Final Fantasy X	69,95
Formel Eins 2002	39,99
Getaway	59,95
Guilty Gear X	59,99
Harry Potter Kammer des Schreckens	59,99
Haven	59,99
Hitman 2	59,99
Indianer Jones ab März	59,99
Inquisition	54,99
James Bond Nightfire	57,99
Kessen 2	29,99
Kingdom Hearts	59,95
Kings Fled 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
Metal Gear Solid 2 SubSTANCE März	57,99
Metropolismania	29,99
NBA Live 2003	57,99
Need for Speed Hot R 2	59,99
Onimusha 2	57,99
Pro Evolution Soccer 2	59,99
Rayman 3 erste Quartal 03	59,99
Resident Evil 4	49,99
Resident Evil: Code Veronica	29,99
Red Faction 2	59,99
Rocky	59,99
Robocop	59,99
RTX Red Rock	59,99
Spyro enter the Dragonfly	54,99
Star Wars Bounty Hunter	59,99
Star Wars Clone Wars	57,99
Summoner 2	59,99
Terminator	59,99
Tokkan 4	59,99
This is Football 2003	39,99
Time Splitter 2	56,99
Tom Clancy's Ghost Recon	59,99
Tony Hawk 4	59,99
Turok Evolution	49,99
Virtua Tennis 2	49,99
X-Men next Dimension	59,99
World Rally Championship 2	49,99
WWE Smack Down! Shot your	59,99

PLAYSTATION

PS ONE	89,95
Dragon Ball Z Battle 22/Final Bout ja	29,99
Fifa 2003	39,99



Final Fantasy I+II 29,99
 Final Fantasy IX 29,99
 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-MN (Zahlscheinegebühr 3,99), Kreditkartenzahlung 3,95 Porto. Preisänderungen vorbehalten.
 Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.

24 Stunden
 Online-Shopping
www.primalgames.com

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



Silent Hill 2 Dir. Cut

Last-Minute-News von Konami: Das Horror-Adventure "Silent Hill 2" wird mit Platinum-Adel neu aufgelegt. Der Clou dabei: Konami verkauft zum Spar-Preis (30 Euro) nicht die "normale" Fassung, sondern den, bisher nur in Japan veröffentlichten, Directors Cut. Zusätzlich zum Original-Spiel bietet der "Silent Hill 2 Directors Cut" ein zweites Szenario, das ihr mit der Co-Heldin Maria erlebt. Ein netter Zug von Konami. Ob sich der Kauf des Directors Cut auch für "Silent Hill 2"-Kenner lohnt, sagen wir euch im Platinum-Test in der kommenden Ausgabe.

Noch einen Konami-Knaller gibts in Kürze zum halben Preis: "Pro Evolution Soccer" erweitert ebenfalls die Platinumreihe.

Titel: Silent Hill 2 Directors Cut

Hersteller: Konami

| Erscheint: Februar 03

Soul Calibur 2



➔ Neuling Necrid (rechts im Bild) macht einen Furcht einflößenden Eindruck.

Final Fantasy 12

Ihr habt richtig gelesen: Neben der PAL-Version des Online-Rollenspiels "Final Fantasy 11" arbeitet Squaresoft nicht nur an "Final Fantasy 10-2" (siehe OPM2 1/2003), sondern auch schon an "Final Fantasy 12". Die ersten Artworks wurden nun in Japan veröffentlicht. Vorgestellt wurde auch das Entwicklerteam, dessen Mitglieder vorher u.a. an "Kingdom Hearts", "Final Fantasy Tactics" (Japan only) und "Vagrant Story" (PS-one) mitgearbeitet haben. Das hier abgebildete Artwork stellt den deutlichen Kontrast zwischen Science-Fiction-Stil und einem eher verträumten Mittelalter-Ambiente dar. Squaresoft hat zusammen mit dem Teaser in einer japanischen Videospielezeitschrift eine Stellenanzeige für weitere Mitarbeiter an "Final Fantasy 12" veröffentlicht. Daraus schließen wir, dass der Erscheinungstermin noch in der Ferne liegt.



➔ Stilbruch: Im ersten "FF 12"-Artwork kombiniert Squaresoft Fantasy und Science-Fiction.

Titel: Final Fantasy 12

Hersteller: Squaresoft **| Erscheint:** 2004

Namco hat erste Infos zu den Heimumsetzungen des Prügel-Automaten "Soul Calibur 2" bekannt gegeben. In Japan erscheinen Versionen für PS2, Xbox und Gamecube am 27. März, der US-Release ist für August angesetzt. Wann "Soul Calibur 2" in Europa erscheint, ist noch ungewiss, mit EA steht immerhin der Publisher fest.

Jeder "Soul Calibur 2"-Kämpfer wird neben einer Standard-Waffe Spezialmanöver beherrschen. So greift Link mit Pfeil und Bogen, einer Bombe und mit einem Bumerang an. In allen Versionen wird der Kämpfer Necrid auftauchen, der von den "Spawn"-Machern Todd McFarlane Productions entworfen wurde.

Als Bonus-Charakter der PS2-Version wurde Heihachi Mishima aus "Tekken" entlehnt. Im neuen Weapon-Mode reist ihr um die Welt und ergattert auf Turnieren über 200 Waffen.

Titel: Soul Calibur 2

Hersteller: Namco **| Erscheint:** 4. Qu. 2003

"Kleinigkeiten groß geschrieben"



Christian Blendl,

Chefredakteur OPM2

Ach wie schön ist es, wenn die Videospieleindustrie boomt: Der Next-Generation-Zug erreicht endlich Reisegeschwindigkeit, und jeden Monat gibts beinahe 100 neue Spiele.

Umso erstaunlicher ist es, dass die Spieleprofis noch immer über Kleinigkeiten stolpern, die längst Standard sein sollten. Warum darf ein unerfahrener Neueinsteiger nicht ganz locker mal ein wenig üben, anstatt bei "The Getaway" gleich schwerste Feuergefechte austragen zu müssen? Weshalb bieten bestenfalls 50% der PS2-Spiele

eine Funktion, um das Bild auf dem Fernseher zu zentrieren, damit man auch alles sieht? Warum werden so viele Spiele nicht eingedeutscht? Und ist es eigentlich so schwer, den zahlenden Kunden selbst entscheiden zu lassen, wie und wann er speichern darf – wenns sein muss, kann man ja über Punktabzug oder andere Strafen bei häufiger Benutzung der Memory-Card sprechen.

So lange man beim Design der Spiele nicht zuallererst an



den Anfänger (und sein Spaß-Bedürfnis) denkt, so lange ärgert man den für die Branche so wichtigen Spieler-Nachwuchs. Und wer bei seinem ersten Spiele-Kontakt durch Menü-Dschungel und Dutzende "Game Overs" abgeschreckt wird, der holt sich sein Vergnügen eben anderswo. Kann sich die Spiele-Branche das leisten? Ich meine: Erst wenn man als Spiele-Entwickler an Profis und Anfänger gleichermaßen denkt, kommt jeder auf seine Kosten. Es geht schließlich um Unterhaltung...

Fugitive Hunter

In dem Ego-Shooter "Fugitive Hunter" agiert ihr als ehemaliger Navy Seal, der sich auf die Verfolgung von Flüchtlingen spezialisiert hat. Entwickler Black Ops garniert den First-Person-Alltag mit Kampfszenen, die an ein Beat'em-Up erinnern. Grund für den Genre-Mix: Ihr sollt eure Zielperson lebend beim Auftraggeber abliefern, was mit der Uzi in der Hand schwer möglich ist. Schwächelt euer Gegner, nehmt ihr ihn mit einer Spezialatacke gefangen.

Die Missionen werden euch nach Miami, Utah, Paris, Afghanistan und in die Karibik führen. Anfangs jagt ihr harmlose Kleinkriminelle, später habt ihr es mit Terroristen zu



Im Kampf gegen diese Terroristen geht ihr nicht gerade zimperlich zur Sache.

tun, die zu allem bereit sind und eine Armee zur Verteidigung aufbieten können. Mit dem Geld, das ihr verdient, erweitert ihr euer Waffenarsenal oder kauft Upgrades für Kanonen, die ihr bereits besitzt.

Titel: Fugitive Hunter

Hersteller: Inogr. | **Erscheint:** 2. Quartal



Rekordverdächtige Cheats zu mehr als 100 Spielen, Komplettlösungen auf 85 Seiten und ein umfangreiches Tipps-Special zu "GTA Vice City" bietet euch das aktuelle "Tipps + Tricks Sonderheft" unseres Schwesternmagazins **play THE PLAYSTATION**.

Leicht verständliche Schritt-für-Schritt-Lösungen zu "Devil May Cry", "Onimusha 2", "Medal of Honor: Frontline" und vielen weiteren Titeln sorgen für frustfreies Spielvergnügen. Ein besonderes Schmankerl ist die 8-seitige Komplettlösung zu "Tony Hawk's Pro Skater 4" mit allen Objekt-Karten und hilfreichen Profi-Tipps.

Spielkonsolen und Heim-Computer 1972 bis 2002

Gute Bücher über unser Lieblings-Hobby sind rar – hier ist eines: "Spielkonsolen und Heim-Computer 1972 bis 2002" veranschaulicht übersichtlich Geschichte und Technik jeder einzelnen Daddel-Maschine.

In 43 reichhaltig bebilderten Kapiteln erlebt ihr die frühen Anfänge der elektronischen Unterhaltung, staunt über 8-Bit-Klassiker wie Atari 2600 oder C64, seht die 16-Bit-Bestseller Nintendo Entertainment System und Sega Mega Drive und lest Fakten über aktuelle 128-Bit-Konsolen wie die PlayStation2. Insgesamt stellt Autor Winnie Forster sage und schreibe 256 Geräte und ca. 400 Spiele vor.

"Spielkonsolen und Heim-Computer 1972 bis 2002" (ISBN: 3-00-010658-8) bietet 144 Seiten Information und Unterhaltung – eine spannende Reise in die Computer- und Videospiel-Vergangenheit, die ihr euch nicht entgehen lassen solltet. Für 24 Euro plus 3 Euro Versandkosten bestellt ihr das Buch auf der Website www.gameplan.de.



Stöbern, lesen, staunen: Die "Gameplan-Bibel" von Winnie Forster.

Dr. Muto

Nachdem der Wissenschaftler Dr. Muto versehentlich seinen Planeten zerstört hat, muss er sich jetzt einen neuen Platz zum Leben suchen. Auf der Suche nach Isotopen und DNA-Teilen steht euch Computer AL mit Tipps zur Seite. Ihr rennt, hüpfst und schießt euch durch vier verschiedenen Welten, deren Levels voller witziger und spannender Herausforderungen stecken. Eine Besonderheit ist des Doktors Fähigkeit, sich mit Hilfe seiner Splizz Gun in eine Spinne oder in andere Kreaturen zu verwandeln.

Titel: Dr. Muto

Hersteller: Midway | **Erscheint:** April 2003



Mit einem Laserstrahl setzt sich Dr. Muto gegen die fiesen Angreifer zur Wehr.

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

Verkaufsausstellung
mit breitem Angebot

Dazu informative
Sonderschauen

Messe Westfalenhallen Dortmund

Mystic Heroes

Mystische Beat'em-Up-Action aus Fernost: In einer legendären Welt erheben sich vier Mystiker, um gegen die Schatten der Finsternis zu kämpfen, die über dem Land liegen. Ihr schlüpft in deren Rolle, um die Runen der Alten wiederzufinden und damit das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse wiederherzustellen.

Dazu habt ihr ein riesiges Waffenarsenal sowie die vier Elementar-Magien Feuer, Eis, Wasser und Wind zu Verfügung. Außerdem erweitert ihr im Laufe der Handlung eure Fähigkeiten und werdet mächtiger und stärker. Das Spiel erscheint in Deutschland voraussichtlich am 21. März 2003.

Titel: Mystic Heroes

Hersteller: Koei

| Erscheint: März 2003

Splashdown 2

Da die Rainbow-Studios inzwischen von THQ aufgekauft wurden, erscheint die Fortsetzung des Jetski-Spektakels nicht mehr über Infogrames. Die mangelhafte Wasserphysik soll nun verbessert werden, Unterschiede zwischen ruhigem Gewässer und reißenden Wildbächen sollen deutlich zu spüren sein. Viel mehr Streckendetails sollen die Pisten nicht nur schöner, sondern auch spannender machen. Neben acht Freiluftkursen wird es auch zwölf Stadion-Tracks geben. Im Trainings-Modus erlernt ihr die 75 unterschiedlichen Stunts – zweimal mehr als noch beim Vorgänger. Trendsport-typisch soll eine Reihe lizenzierter Tracks für Stimmung sorgen.

games ⇨ ticker

Aktuelle Spiele-News in Kürze

Activision bindet Superhelden bis 2009: Der Comic-Verlag Marvel überträgt dem Spiele-Publisher Activision ("Tony Hawk's Pro Skater") bis 2009 die exklusiven Rechte an allen kommenden Videospielen auf Basis der Marvel-Comics "Spider-Man", "X-Men", "Fantastic Four" und "Iron Man". Zudem erhält Activision durch den Deal alle Lizenzen zu den kommenden Marvel-Kinofilmen, darunter auch "X-Men 2".

Sony kickt weiter mit: Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) setzt die seit 1997 bestehende Unterstützung der UEFA Champions League fort. Bis einschließlich der Saison 2005/2006 gehört die Marke PlayStation zu den Hauptsponsoren des bedeutendsten europäischen Fußball-Wettbewerbs. Bleibt nur zu hoffen, dass die deutschen Mannschaften demnächst wieder erfolgreicher in der Champions League abschneiden...



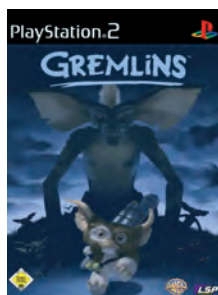
📌 Mit Karacho rast ihr auf das Piratenschiff zu. Jetzt aber schnell ausweichen!

Titel: Splashdown 2

Hersteller: THQ

| Erscheint: Sommer 2003

Gremlins



Geht in Deckung: Die Gremlins sind zurück. Nach den Kinos (zwei Filmerfolge 1984 und 1990) machen die kleinen pelzigen Monster in Kürze die PS2 unsicher.

Gleich zu Beginn des Spiels entscheidet ihr euch zwischen Gut und

Böse. Ihr spielt also entweder mit dem niedlichen Mogwai Gizmo, oder mit der fiesen Missgeburt Stripe. Natürlich hat jeder Charakter seine ganz speziellen Attacken drauf. Aufgrund der Lizenz werden Film-Fans in den elf Levels des actionreichen 3D-Abenteuers viele bekannte Orte wiederfinden. Zahlreiche Zwischensequenzen sollen den Fortgang der Geschichte erzählen und lassen euch in die Welt der Gremlins eintauchen.

Attraktiv ist der Preis: Die "Gremlins" dürft ihr euch ab März für günstige 30 Euro ins Wohnzimmer holen. Der Test folgt im nächsten OPM2!

Titel: Gremlins

Hersteller: Bigben

| Erscheint: März 2003

Dakar 2



📌 Die härteste Rallye der Welt fordert Mensch und Maschine gleichermaßen.

Im Nachfolger von "Paris-Dakar-Rallye" wählt ihr zwischen drei Fahrzeugtypen: Jeep, Motorrad oder Truck. Die bekannteste Rallye der Welt führt euch sowohl durch Stadtabschnitte, als auch durch die typischen Wüstenlandschaften der Sahara. Schäden wirken sich negativ auf Fahrverhalten und Erscheinungsbild aus. Stil-echt untermalt wird das aufregende Rennge-schehen von Sprüchen eines deutschen Euro-sport-Kommentators.

Titel: Dakar 2

Hersteller: Acclaim

| Erscheint: Februar 2003

Gunfighter 2

Western-Fans dürfen schon mal den PS2-Colt ölen. Nach dem gelungenen PSone-Debüt beglückt Ubi Soft im März PS2-Schützen mit einem zünftigen Lightgun-Shooter. In "Gunfighter 2: Revenge of Jesse James" nehmen die Entwickler erneut den beliebten "Spaghetti Western" auf die Schippe, inklusive passender Musikuntermalung. Spezialeffekte wie die beliebte "Matrix"-Zeitlupe sowie eine zerstörbare Umgebung sollen was fürs Auge bieten. Mehrere mögliche Routen und Waffen, versteckte Spielvarianten sowie Medaillen-Belohnungen sollen für Langzeitmotivation sorgen.



Witzige Western-Schießbude: "Gunfighter 2"

Titel: Gunfighter 2

Hersteller: Ubi Soft

Erscheint: März 2003

MTV Gaming Awards



Es gibt die MTV Music Awards, die MTV Movie Awards – da wären die MTV Gaming Awards doch auch mal fällig oder? "Stimmt!" sagt MTV, und kündigt für Ende des Jahres die erste weltweite Preisverleihung für elektronische Spiele an. Geplant ist eine zweistündige Show mit vielen Unterhaltungselementen. Neben Preisen in den wichtigsten Genres sind Special-Awards geplant, u.a. für die heißesten Spiele-Helden, die beste Spielidee, das beste Spiel zu einem Film und natürlich für das Spiel des Jahres. Als Preis-Paten will man Stars einladen, die gerne auch mal an der Konsole oder am PC daddeln. Ein genauer Termin für die Veranstaltung, die sicherlich im TV übertragen wird, steht noch nicht fest. Wir halten euch auf dem Laufenden.

Activision Anthology

Der Retro-Zug ist zwar beinahe abgefahren, dennoch verwöhnt Activision mit seiner Spielesammlung "Anthology" alle Kenner mit der bis dato besten Oldie-Kollektion der Konsolengeschichte. Wir haben uns die US-Version genau angesehen.

Im flippigen Achtziger-Jahre-Menübildschirm sucht ihr euch eines von 45 Atari-VCS-Spielen aus, die dann bis ins letzte Bit von eurer PS2 emuliert werden. Das heißt Düdelsound, grobe Block-Pixel und (bei gut 20 der Spiele) überraschend hoher Spielspaß. Denn "Pitfall", "H.E.R.O.", "Seaquest" und viele andere sorgen auch heute noch für Unterhaltung. Zur Einstimmung dürft ihr sogar die Original-Anleitungen lesen und werdet mit US-TV-Werbespots vieler Spiele belohnt. Alles drin, alles dran – für Oldie-Sammler Pflicht.

Titel: Activision Anthology

Hersteller: Activision

Erscheint: Februar 2003



Tja, vor gut 20 Jahren wars noch nix mit Polygonen, Texturen und Environment Mapping. Spaß brachten die Spiele aber schon damals!

www.handyfutter.de



FUN RULEZZZ !!
GEILES HANDYFUTTER
JETZT GIGA-GÜNSTIG

DU BESTELLST EINFACH PER SMS*:
TIPPE DAS WORT "PLB" UND
DIE BESTELLNUMMER EIN UND
SENDE DAS AN:

84242

Z.B.: EINTIPPEN: PLB61664
(DU BESTELLST SMS-PIXX NR. 61664)

*Keine SMS-Bestellung für Ringtones

2SMS 1,39 €/SMS

NOKIA Ringtones SIEMENS

BESTELLE ALLE RINGTONES UNTER:

0190 856733

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

TOP-CHARTS
2241 96719 KETCHUP/STEUER-SONG
2276 96754 ONE LOVE
2275 96753 NOTHING'S GONNA CHANGE
2274 96752 WHEN THE CHILDREN CRY
2273 96751 MUNDIAN TO BACH KE
2272 96750 JENNY FROM THE BLOCK
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 GET 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 I KNOW Y
2238 96716 SUMMER IS CALLING
2237 96715 (WHEN WIR) CRUISEN
2236 96714 SHE MOVES
2235 96713 I BEGIN TO WONDER
2234 96712 YOU
2233 96711 SUNSHINE
2232 96710 PERDONO
2230 96708 THIS IS MY TIME
2229 96707 GANBAREH
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 DAWSON'S CREEK
2170 96674 ALY MICHAL
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 LÖWENZAHN
2145 96654 ALF
2146 96655 PIMP LANGSTRUMPF
2147 96656 SESAMSTRASSE
1182 96210 SENDUNG MIT DER MAUS
2148 96657 CAPTAIN FUTURE
2149 96658 WICKI
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 IMP.
1168 96196 JAMES BOND
1729 96446 ORION (KULT)
1759 96465 PINK PANTER
1764 96470 DAS A-TEAM
1814 96492 MISS MARPLE

UP DATE

NEU POLYPHONE RINGTONES

82241 STEUER SONG
82269 DILEMMA
82263 DREAMER
82261 CLEANING OUT...
82253 "E"
82272 JENNY F. T. BLOCK
81132 KNIGHT RIDER
81041 DEUTSCHE HYMNE
82155 COBRA 11
81164 MISS, IMPOSSIBLE
82146 PIMP LANGSTRUMPF
82144 LÖWENZAHN
82150 INSEL M. 2 BERGEN
81653 BACCARDI FEELING
82148 CAPTAIN FUTURE

FÜR NOKIA 3510, 7210, 7650 + SIEMENS C55 + SONY-ERICSSON T300

Siemens XXL-PIX

96113	96102	96084
96106	96002	96101
96039	98001	98000

Voll stark: SMS-PIXX

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

Display-Animations

Nokia 3330, 3410, 3510, 5210, 5510

45087	45403	45438
45439	45016	45420
45406	45419	45011
45445	45450	45448
45382	45447	45436

FÜR UNSER ANGEBOT GILT:

SMS BESTELLUNG FÜR D1 Z.ZT. NICHT MÖGLICH.
D1 KUNDEN WÄHLEN: 0190 856733/1,86€/Min

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

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

Jurassic Park: Operation Genesis

Savage Skies



☛ Auf Wunsch zoomt ihr (gefahrlos) ganz nahe an eure Dinos ran.

Endlich erreicht uns eine Preview-Version der sehnlichst erwarteten "Jurassic Park"-Aufbausimulation, über die wir schon mehrfach berichtet hatten. Wie im ersten Teil der Film-Trilogie erbaut ihr einen möglichst at-

traktiven Dino-Park, sucht in Ausgrabungsstätten nach Saurier-DNA und lasst in geschütztem Gehege einen T-Rex, Torosaurus, oder eine andere Dino-Art schlüpfen. Ihr wollt möglichst viele Besucher anziehen, solltet dabei aber die Sicherheitsvorkehrungen nicht außer Acht lassen. Lläuft etwas schief, steigt ihr selbst in den Hubschrauber und ballert Beruhigungspfeile auf den Amok-Dino. Die komplexe Steuerung wird im Tutorial ausführlich erklärt, ein Mail-System macht euch auf notwendige Aktionen aufmerksam und erleichtert euch so die Arbeit. Die annehmbare 3D-Optik ist zoombar, bietet auf Wunsch optimale Übersicht oder hautnahe Dino-Atmosphäre.

Titel: Jurassic Park: Operation Genesis

Hersteller: Vivendi | **Erscheint:** März 2003



☛ Auf dem Rücken eures Drachen heizt ihr den bösen Fabelwesen richtig ein.

Für Action-Fans mit Fantasy-Faible bringt Bigben Nachschub: In "Savage Skies" fliegt und schießt ihr euch mit Drachen, Dämonen und vielen anderen Fabelwesen durch eine mystische Fantasiewelt, in der ein erbarungsloser Krieg tobt. Jedes der über 24 Fluchtarten hat spezifische Flugeigenschaften und verfügt über individuelle Angriffs- und Verteidigungsbewaffnung.

Die drei Kampagnen sind in jeweils zehn Missionen unterteilt, in denen ihr zum Beispiel verteidigen, finden und vernichten oder eskortieren müsst. Die insgesamt 18 verschiedenen Settings, zum Beispiel in Canyons, Eishöhlen oder Wüstenlandschaften, sind abwechslungsreich und fantasievoll gestaltet. Zu zweit könnt ihr euch atemberaubende Luftgefechte im Team oder gegeneinander liefern.

Der gelungene Multiplayer-Modus und das Freispiel der vielen mystischen Charaktere dürfte vor allem Fantasy-Fans längere Zeit motivieren. "Savage Skies" wird in englischer Sprachausgabe, jedoch mit deutschen Untertiteln erscheinen.

Titel: Savage Skies

Hersteller: Bigben | **Erscheint:** April 2003

Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends

Eine neue Marketingstrategie schlägt Koei bei seinem Action-Adventure-Mix "Dynasty Warriors 3" ein. Mit dem Namenszusatz "Xtreme Legends" erscheint ab 21. März 2003 eine ganz besondere Erweiterung. Ob-



☛ Heiße Action steht auch bei den "extremen Legenden" auf der Tagesordnung.

wohl diese auch für sich alleine abspielbar ist, gibt sie alle Features erst dann preis, wenn sie in Verbindung mit dem Originalspiel eingelegt wird. Das Add-on bietet euch vier neue Challenge-Modi, neue und mächtigere Waffen sowie neue Angriffstechniken. Besonders stolz ist man auf das neue, modifizierbare Bodyguard-System. Ihr könnt nun Charaktere wie Lu Bu zu eurem Beschützer ernennen oder mit dem beigegebenen Editor gar einen eigenen erstellen. Dabei wählt ihr die Uniform, das Geschlecht, die Waffe, Items und den Namen.

Verwendet ihr "Xtreme Legends" in Verbindung mit "Dynasty Warrior 3", könnt ihr die neuen Features auch im ursprünglichen Spiel genießen.

Titel: Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends

Hersteller: Koei | **Erscheint:** März 2003

"Online: Zu spät oder zu früh?"



Markus Häberlein,
Redakteur OPM2

"Internet" hier, "online" da – die Videospielbranche scheint sich ganz deutlich in eine bestimmte Richtung weiterzuentwickeln. Ich soll mich an meiner PlayStation2 bald mit Spielern aus der ganzen Welt messen können. Doch welche Kosten kommen da auf mich zu? Reicht es nicht, dass Konsolen und Spiele schon eine Menge Geld kosten? Muss ich jetzt auch noch zusätzlich für einen Breitband-

Internetzugang meinen Geldbeutel zücken? Zudem werden die monatlichen Server-Gebühren meist über eine Kreditkarte abgerechnet.

Entscheide ich mich, mein Sparbuch zu plündern, stehe ich gleich vor dem nächsten Problem: Ist der Hausanschluss in meiner Wohngegend überhaupt DSL-fähig? Momentan sind nämlich nur die städtischen Gebiete flächendeckend erschlossen – und sogar dort sehe ich alt aus, wenn ich mehr als drei Kilometer vom nächsten Einwahlknoten entfernt wohne.

Es ist eine berechtigte Frage, wie viele PS2-Besitzer diese Anforderungen erfüllen! Kreditkarte, DSL-Anschluss und ein Haufen Kohle! Meinen Schätzungen nach sind das noch nicht einmal 30 Prozent der Spieler. Und ob die sich alle für Online-Games interessieren, sei einmal dahingestellt. So lange sich an diesen Vorgaben nichts ändert, sehe ich schwarz für den Online-Spiele-Markt. Selbst im Zockerland Japan hat es ein ganzes Jahr lang gedauert, bis sich die ersten 200.000 User beim Online-Rollenspiel "Final Fantasy 11" registriert hatten.

Amplitude



S Schrill und außergewöhnlich: In Sony's "Amplitude" macht ihr selbst Musik.

Der "Frequency"-Nachfolger "Amplitude" soll mehr als 20 Tracks von Künstlern wie Weezer, David Bowie und Garbage beinhalten. Wichtigste Neuerung ist der Online-Modus, mit dem ihr euch musikalische Duelle gegen Spieler auf der ganzen Welt liefert.

Titel: Amplitude

Verleih: Sony | **Erscheint:** 2. Quartal 2003

Pride FC

In "Pride FC" treten Top-Kämpfer verschiedenster Kampfsportarten (Karate, Judo, Ringen, Kickboxen u.a.) gegeneinander an. Im Charakter-Editor erschafft ihr eigene Kämpfer, bestimmt Erscheinungsbild, Kampfstil, Moves und die Einmarschmusik. Originalgetreue Arenen, Ringsprecher und Lightshows sollen TV-Atmosphäre vermitteln.

Titel: Pride FC

Hersteller: THQ | **Erscheint:** März 2003



S Mit gezielten Schlägen und Kicks prügelt ihr eure Gegner grün und blau.

Experten-Check: RenderWare



Viele aktuelle Toptitel basieren auf der RenderWare-Plattform der englischen Criterion Studios. Was RenderWare ist, und was es leistet, erklärt uns Graeme Williams, Head of Product Management RenderWare.

OPM2: Was ist RenderWare?

Graeme Williams: Die RenderWare-Plattform ist der De-facto-Standard für die Spiele-Entwicklung. (Aktuell: RenderWare-basierte Spiele haben 2 Milliarden US-Dollar Umsatz erwirtschaftet. Anm. d. Red.) Wir liefern ein maßgeschneidertes Set offener und erweiterbarer Programmier-Werkzeuge, das Entwicklern erlaubt, sich mehr auf das eigentliche Spiel zu konzentrieren statt sich um die technische Basis zu kümmern. Mit Programmteilen für Grafik, Sound, physikalische Berechnungen und Künstliche Intelligenz decken wir jeden Bereich eines Spiels ab.

OPM2: Wann haben Sie mit der Entwicklung von RenderWare begonnen?

Graeme Williams: Criterion gibt es seit zehn Jahren, die Entwicklung begann aber schon vorher, als zwei unserer Direktoren noch für das Canon-Forschungs-Center gearbeitet haben (Criterion ist noch immer eine 100-prozentige Canon-Tochter).

OPM2: Welche Art von Spielen unterstützt RenderWare?

Graeme Williams: RenderWare ist sehr flexibel, jedes Genre ist möglich. Hier einige Beispiele von Spielen auf RenderWare-Basis: "GTA: Vice City" (Action), "Pro Evolution Soccer 2" (Fußball), "Burnout 2" (Rennspiel), "Scooby Doo" (Jump'n'Run), "Everquest 2" (Multiplayer Online-RPG), "Suikoden 3" (Rollenspiel).

OPM2: Wie sehr können die Hersteller dank RenderWare die Entwicklungszeit verkürzen?

Graeme Williams: Immens. Spielermacher ersparen sich die Entwicklung einer eigenen Technologie, was sowohl die Zeit, als auch die Kosten halbieren kann. Außerdem sind Umsetzungen für andere Systeme in sehr kurzer Zeit möglich, da es RenderWare für PlayStation2, PC, Xbox und GameCube gibt.

OPM2: Warum sind RenderWare-basierte Spiele grafisch so unterschiedlich? "GTA: Vice City" sieht super aus, "Runabout 3" grauvoll.

Graeme Williams: Das ist eine gute Frage, auf die ich mit einem Vergleich aus der Filmindustrie

antworten möchte. RenderWare ist wie eine Filmkamera und Spieleentwickler sind Regisseure. Wie man die Kamera einsetzt, welchen Grad von Kreativität man verwirklicht, liegt an einem selbst. Ein Anfänger macht ein B-Movie, aber ein Ridley Scott dreht ein episches Meisterwerk. Trotzdem würde kein Regisseur auf die Idee kommen, eine eigene Kamera zu basteln. Es würde Jahre und viel Geld kosten.

RenderWare ist kein kreatives Werkzeug, es ist ein technologisches Werkzeug. Und als solches ist es ein wichtiger, aber eben nicht der Hauptbestandteil eines Spiels.

OPM2: Welches ist Ihr Lieblings-RenderWare-Spiel?

Graeme Williams: Ich mag Action- und Rennspiele, also heißen meine Favoriten "Burnout 2" und "GTA: Vice City". Zwei gute Beispiele dafür, welche Toptitel in nur zwölf Entwicklungs-Monaten möglich sind, wenn man RenderWare benutzt.



LÖSUNGSBÜCHER

www.game-press.de

Game-Press Verlag

Buckower Damm 259a
12349 Berlin

Tel/Fax: 0700-426377377

(€ 0,12 pro Minute)

Email: info@game-press.de



! Über 700 Lösungen für alle Systeme ständig auf Lager !

Alle Lösungen nur 4,95 Euro* !!!

Nachfolgend eine kleine Auswahl aus unserem Angebot:

- ➔ Alone in the Dark 4
- ➔ Baldurs Gate: Dark Alliance
- ➔ Blood Omen 1 oder 2
- ➔ Breath of Fire 3 oder 4
- ➔ Crash Bandicoot 2 oder 3
- ➔ Das Ding
- ➔ Dark Cloud
- ➔ Dracula 1 oder 2
- ➔ Drakan: Ancients Gates
- ➔ Final Fantasy 10 (14,99)
- ➔ Flucht von Monkey Island
- ➔ Grandia 1 oder 2
- ➔ Harry Potter 1 oder 2
- ➔ Hitman 2

- ➔ Jak & Daxter
- ➔ Kingdom Hearts (14,99)
- ➔ Myst 3: Exile
- ➔ Onimusha 1 oder 2
- ➔ Ratchet & Clank
- ➔ Shadowman 1 oder 2
- ➔ Shadow Hearts
- ➔ Soul Reaver 1 oder 2
- ➔ Summoner 1 oder 2
- ➔ Turok Evolution

NEU - Dauertiefpreis

- ✓ jede Lösung nur 4,95 € !
- ✓ jede Lieferung nur 2 € Versand* !

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

© Versand- und Zahlungsbedingungen:
Lieferungen innerhalb Deutschlands zzgl. 2 € Portokosten.
Lieferungen per Vorkasse (Überweisung, Briefmarken oder Bargeld) versandkostenfrei
*Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 4 € Portokosten.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.





HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN



„Einfach nur mörderisch gut: Codename 47 infiltriert die Konsolenwelt.“

GamePro 11/02



„Jeder, der Metal Gear Solid, Syphon Filter oder auch Blood Omen mochte, wird von Hitman 2 begeistert sein.“

PlaythePlayStation 10/02



„Sehr gut – Nummer 47 hat nichts von seinen tödlichen Tricks verlernt.“

PC ACTION 10/02



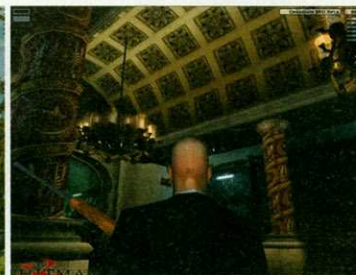
„Enorm spannende Antiheldenkarriere mit hoher Spieltiefe.“

Playzone 11/02

„Ohne starke Nerven geht da wenig: Hitman 2 schafft es, mich vollkommen in seine Spielwelt zu ziehen.“

GameStar 11/02

Demnächst auch erhältlich für Nintendo Gamecube!

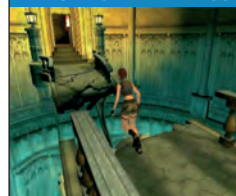




PS2-Spiele: Die Neuheiten

Februar 2003

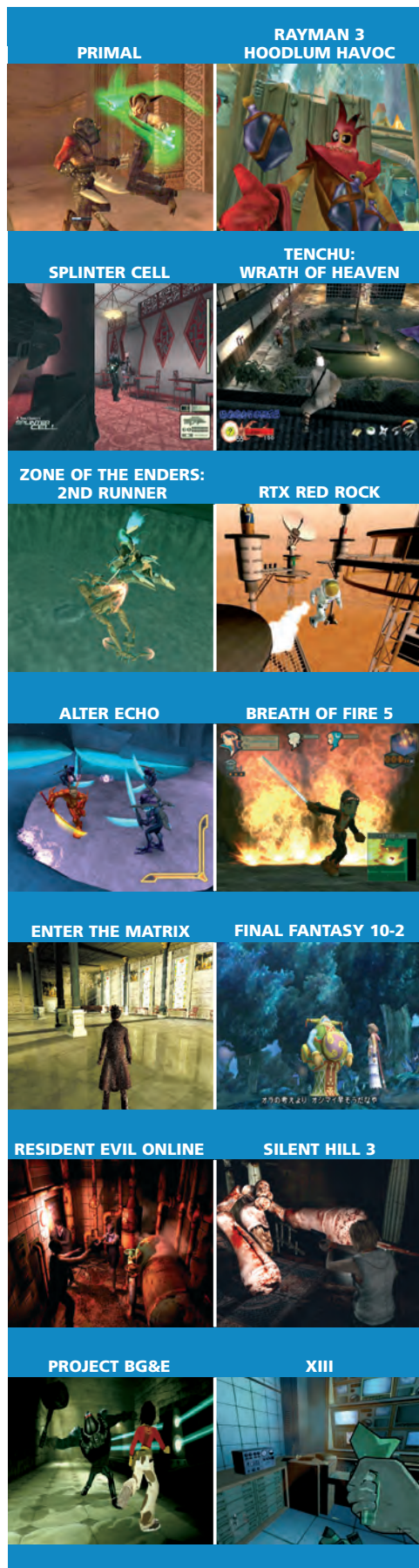
Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
ATV Quad Power Racing 2	Offroad-Rennspiel	Acclaim	★★★★
Battle Engine Aquila	Action	Infogrames	★★★★
Black & Bruised	Action	Vivendi	★★★
Blood Rayne (dt. Version)	Action	Vivendi	★★★
Contra: Shattered Soldier	Action	Konami	★★★
Dakar Rally 2	Offroad-Rennspiel	Acclaim	★★★
Dark Angel	Action	Vivendi	★★★
Die Sims	Strategie	Electronic Arts	★★★★
Dungeons & Dragons Heroes	Action	Infogrames	★★★
Evolution Skateboarding	Trendsport	Konami	★★★★
Gio Gio's Bizarre Adventure	Beat'em-Up	Electronic Arts	★★
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Beat'em-Up	Midway	★★★★
Pac Man World 2	Geschicklichkeit	Sony	★★★★
Risk Next Gen	Strategie	Infogrames	★★★
Robocop	Action	Avalon	★★★
Rolling	Geschicklichkeit	Rage	★★★
Run Like Hell	Action	Virgin	★★★
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 Schnurrhaare	Action	Ubi Soft	★★
Tomb Raider – Angel of Darkness	Action-Adventure	Eidos	★★★★
Vexx	Action-Adventure	Acclaim	★★★

**ATV QUAD
POWER RACING 2****BATTLE ENGINE
AQUILA****CONTRA:
SHATTERED SOLDIER****DIE SIMS****MORTAL KOMBAT:
DEADLY ALLIANCE****PAC MAN
WORLD 2****RUN LIKE HELL****SPACE CHANNEL 5
PART 2****TOMB RAIDER –
ANGEL OF DARKNESS****VEXX****APE ESCAPE 2****DEVIL MAY CRY 2****METAL GEAR SOLID 2:
SUBSTANCE****MIDNIGHT CLUB 2**

März 2003

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Ape Escape 2	Jump'n'Run	Sony	★★★★
Batman: Dark Tomorrow	Action-Adventure	Kemco	★★
Battle Bots	Action	THQ	★★★
Chop Lifter – Search and Rescue	Arcade-Action	THQ	★★★
Def Jam Vendetta	Beat'em-Up	Electronic Arts	★★★★
Defender	Geschicklichkeit	Konami	★★★
Devil May Cry 2	Action-Adventure	Electronic Arts	★★★★★
Dr. Muto	Jump'n'Run	Konami	★★★
Enclave	Action	Swing	★★★
Everblue 2	Adventure	Electronic Arts	★★★
Freedom: The Battle for Liberty Island	Strategie	Electronic Arts	★★★
Gunfighter 2 – Revenge of Jesse James	Shoot'em-Up	Ubi Soft	★★★
I am Shorty	Geschicklichkeit	THQ	★★★
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	Edutainment	THQ	★★
King's Field IV	Rollenspiel	BigBen	★★★
Malice: Kat's Tale	Action-Adventure	Vivendi	★★
Metal Gear Solid 2: Substance	Action-Adventure	Konami	★★★★★
Midnight Club 2	Action-Rennspiel	Take 2	★★★★
Minority Report	Action	Activision	★★★
NBA 2K3	Basketball	Infogrames	★★★★★
NBA Street 2	Basketball	Electronic Arts	★★★★★

Selbst nach der weihnachtlichen Spieleflut kündigen sich jede Menge PS2-Hits an. Unsere Übersicht gibt Auskunft über die exakten Erscheinungstermine.



März 2003

NFL 2K3	American Football	Infogrames	*****
NHL 2K3	Eishockey	Infogrames	****
Pride FC	Action	THQ	***
Primal	Action-Adventure	Sony	*****
Racing Simulation 3	Rennsimulation	Ubi Soft	***
Rayman 3 Hoodlum Havoc	Jump'n'Run	Ubi Soft	*****
Scrabble 2003 Edition	Denkspiel	Ubi Soft	**
SpongeBob: Revenge of the Flying Dutchman	Action-Adventure	THQ	*
Splinter Cell	Action	Ubi Soft	*****
Star Trek: Shattered Universe	Action-Adventure	Virgin	***
Tenchu: Wrath of Heaven	Action	Activision	****
Wakeboarding Unleashed	Trendsport	Activision	****
Zapper	Geschicklichkeit	Infogrames	***
Zone of the Enders: 2nd Runner	Action	Konami	****

April 2003

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Gladius	Action-Adventure	LucasArts	***
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	Action-Adventure	Electronic Arts	*****
Lamborghini	Rennsimulation	Rage	*****
RTX Red Rock	Action	LucasArts	*****
WWE Crush Hour	Wrestling	THQ	*****

2003

Titel	Genre	Hersteller	Einschätzung
Alter Echo	Action-Adventure	THQ	***
Black & White: Next Generation	Strategie	Sony	*****
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	****
Driver 3	Action-Rennspiel	Infogrames	*****
Enter the Matrix	Action	Infogrames	*****
FC Bayern München Club Football	Fußball	Codemasters	***
Final Fantasy 10-2	Rollenspiel	Sony	*****
Final Fantasy 11	Rollenspiel	Sony	*****
Gran Turismo 4	Rennsimulation	Sony	*****
Grandia Extreme	Rollenspiel	Game Arts	****
Project BG&E	Action-Adventure	Ubi Soft	****
Red Dead Revolver	Action	Electronic Arts	****
Resident Evil Online	Horror-Adventure	Electronic Arts	*****
Silent Hill 3	Horror-Adventure	Konami	****
Soul Calibur 2	Beat'em-Up	Sony	*****
Splashdown 2	Action-Rennspiel	THQ	****
Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield	Shoot'em-Up	Ubi Soft	****
Virtua Fighter 4 Evolution	Beat'em-Up	Sony	*****
Warhammer 40000 Fire Warrior	Ego-Shooter	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 3: 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



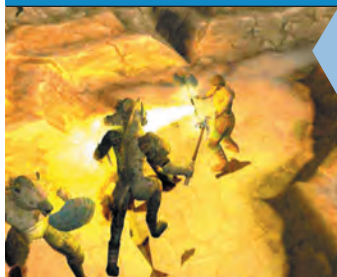
- 1** Super Bust-A-Move
Hersteller: Acclaim
Test: 77% in OPM2 1/2001
- 2** Tetris Worlds
Hersteller: THQ
Test: 74% in OPM2 10/2001
- 3** Kuri Kuri Mix
Hersteller: Empire
Test: 71% in OPM2 7/2001

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** Die Sims
Hersteller: Electronic Arts
Test: 83% in OPM2 2/2003
- 3** Age of Empires 2
Hersteller: Konami
Test: 80% in OPM2 11/2001



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

Action-Rennspiel



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

Formel1-Rennspiel



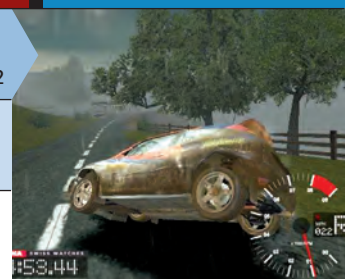
- 1** F1 2001
Hersteller: Electronic Arts
Test: 88% in OPM2 11/2001
- 2** F1 Racing Championship
Hersteller: Ubi Soft
Test: 83% in OPM2 4/2001
- 3** Formel Eins 2002
Hersteller: Sony
Test: 76% in OPM2 1/2003

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 1/2002

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 84 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
ALPINE RACER 3	51%	-	72%	-	72%	-
APE ESCAPE 2	83%	82%	88%	83%	85%	-
AUTOBAHN RASER 4	54%	-	51%	48%	-	-
BMX XXX	58%	69%	68%	72%	68%	2-
DEFENDER	64%	-	78%	46%	-	-
DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN	61%	79%	57%	57%	57%	-
DIE SIMS	83%	82%	80%	86%	83%	1-
GUNDAM: FEDERATION VS. ZEON	71%	72%	75%	70%	65%	-
HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS	76%	74%	62%	62%	76%	-
HOT WHEELS VELOCITY X MAXIMUM JUSTICE	56%	74%	70%	50%	46%	-
KNIGHT RIDER – THE GAME	44%	50%	63%	61%	42%	-
PAC MAN WORLD 2	79%	-	-	-	-	-
R/C SPORTS COPTER CHALLENGE	28%	-	50%	52%	-	-
REIGN OF FIRE	70%	67%	62%	60%	63%	-
RTL SKISPRINGEN 2003	79%	80%	72%	72%	77%	-
SILENT SCOPE 3	64%	57%	54%	65%	69%	-
SLY RACCOON	89%	88%	83%	87%	87%	-
SOS – THE FINAL ESCAPE	72%	75%	75%	73%	72%	-
STAR WARS BOUNTY HUNTER	78%	76%	80%	80%	74%	-
THE GETAWAY	75%	69%	69%	63%	70%	4+
THE SCORPION KING: AUFSTIEG DES AKKADIERS	64%	-	48%	52%	40%	-
TIGER WOODS 2003	84%	86%	80%	83%	85%	-
WRECKLESS	61%	75%	76%	62%	51%	-
X-MEN NEXT DIMENSION	68%	73%	71%	73%	60%	-

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	DER HERR DER RINGE: DIE 2 TÜRME	Action	Electronic Arts
3	FIFA FOOTBALL 2003	Fußball	Electronic Arts
4	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	Action-Rennspiel	Electronic Arts
5	TONY HAWK'S PRO SKATER 4	Skateboard	Activision
6	HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES...	Jump'n'Run	Electronic Arts
7	JAMES BOND 007 – NIGHTFIRE	Action	Electronic Arts
8	KINGDOM HEARTS	Rollenspiel	Sony
9	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	Action-Rennspiel	Electronic Arts
10	DER SCHATZPLANET	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	TEKKEN TAG TOURNAMENT	Beat'em-Up	Sony
6	JAK & DAXTER	Jump'n'Run	Sony
7	DEVIL MAY CRY	Horror-Adventure	Electronic Arts
8	RAYMAN REVOLUTION	Jump'n'Run	Ubi Soft
9	TONY HAWK'S PRO SKATER 3	Skateboard	Activision
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	MGS 2: SUBSTANCE	Action-Adventure	Konami	03/2003
2	TOMB RAIDER: ANGEL OF ...	Action-Adventure	Eidos	03/2003
3	DEVIL MAY CRY 2	Action-Adventure	Capcom	03/2003
4	GRAN TURISMO 4	Rennsimulation	Sony	2003
5	FINAL FANTASY 10-2	Rollenspiel	Sony	2003
6	SILENT HILL 3	Horror-Adventure	Konami	2. Q. 2003
7	DRIVER 3	Action-Rennspiel	Infogrames	2003
8	RESIDENT EVIL ONLINE	Action-Adventure	Capcom	2003
9	PRIMAL	Action-Adventure	Sony	03/2003
10	SOUL CALIBUR 2	Beat'em-Up	Sony	2003

Zugreifen!



Playcom Online Shop
www.playcom.de

- 24 Stunden Blitzservice
- Lieferung per Post und UPS
- Versand in Sicherheitsverpackungen
- kostenloses Playcom-Magazin
- Vorbestellservice
- Lieferungen ab 130 € versandkostenfrei



Sony PS2

▶ 35578	4 x 4 Evolution 2	27.90 €
▶ 35543	Ape Escape 2	59.00 €
* 35243	Baldur's Gate – Dark Alliance Platinum	27.90 €
▶ 35254	Barbarian	55.90 €
▶ 35146	Bloody Roar 3 Platinum	27.90 €
35253	Downforce	17.99 €
35381	Dragonball Z – Budokai	56.99 €
35022	The Getaway	59.00 €
35499	Grand Theft Auto: Vice City (GTA)	54.99 €
▶ 35354	Guilty Gear X	56.90 €
35130	Harry Potter 2	64.99 €
35514	Herr der Ringe 2 – Die zwei Türme	64.99 €
35515	James Bond – 007 Nightfire	59.00 €
35267	Kingdom Hearts	59.00 €
* 35558	Legends of Wrestling 2	55.99 €
▶ 35290	Master Rallye	46.90 €
35392	Need for Speed Hot Pursuit 2	64.99 €
35401	Red Faction 2	54.99 €
* 35066	Robocop	54.90 €
▶ 35505	Robotech – Battlecry	46.90 €
35027	RTL Skispringen 2003	36.90 €
▶ 35535	Sly Raccoon	59.00 €
* 35571	Sword of the Samurai	59.99 €
35475	Tony Hawk's Pro Skater 4	57.99 €
35074	WWE Smackdown! 4	54.99 €



Sony PS2
Zubehör

38077	Antennenadapter Joytech RF-Unit	7.99 €
▶ 38038	Full Pack Joytech (4 Teile)	34.99 €
▶ 38065	Gun Joytech Sharp Shooter 2	17.99 €
38031	Joypad DS Joytech Advanced schwarz	12.99 €
38188	Joypad DS Sony rot	29.00 €
38122	Lenkrad Logitech Driving Force	94.99 €
38082	Memory Card 8 Meg Sony TwinPack	59.00 €
38099	Schummelmodul Action Replay 2 V.2.2	37.99 €
38000	Sony PlayStation 2 + DS Joypad	249.00 €

Battle Engine Aquila 35377 06.02.03 57.99 €	Midnight Club Street Racing 2 35588 14.02.03 54.90 €	Primal 35309 05.03.03 59.00 €	Run Like Hell 35012 28.02.03 56.90 €	Simpsons Skateboarding ▶ 35459 49.99 €
Die Sims ▶ 35141 64.99 €	Star Wars Clone Wars ▶ 35576 59.99 €	Tomb Raider – The Angel of Darkness 35240 18.02.03 57.90 €	VEXX 35331 21.02.03 55.99 €	Wild Arms 3 ▶ 35143 58.90 €

Die mit * gekennzeichneten Produkte sind bei Drucklegung noch nicht erschienen.
Die mit gekennzeichneten Produkte werden versandkostenfrei geliefert.
Die mit ▶ gekennzeichneten Produkte sind Neuheiten.

playcom

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefax: 03 61.49 29-292, E-Mail: info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Versandkosten betragen per Post 3,50 € zzgl. Nachnahme. Lieferungen ab 130 € sind versandkostenfrei. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

03 61.49 29-300

Bestellannahme: Mo-Fr 8.00 Uhr-20.00 Uhr, Sa 9.00 Uhr-16.00 Uhr
Blitzservice: Bestellungen vor 16.00 Uhr werden am selben Tag versandt.
Händleranfragen erwünscht





Die OPM2-Testübersicht

Die 100 aktuellsten Tests

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Alpine Racer 3	Trendsport	Sony	51%	2/2003
Ape Escape 2	Jump'n'Run	Sony	83%	2/2003
Armored Core 2 Another Age	Action-Adventure	BigBen	65%	12/2002
Auto Modellista	Action-Rennspiel	Electronic Arts	70%	1/2003
Autobahn Raser 4	Action-Rennspiel	Davilex	54%	2/2003
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
BMX XXX	Trendsport	Acclaim	58%	2/2003
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
Crashed	Action-Rennspiel	Rage	68%	12/2002
Defender	Action	Midway	64%	2/2003
Der Anschlag	Shoot'em-Up	Ubi Soft	66%	12/2002
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	Action-Adventure	Vivendi	61%	2/2003
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 den Gürkenschurken	Action	THQ	27%	1/2003
Die Sims	Strategie	Electronic Arts	83%	2/2003
Donald Duck - Phantomias	Jump'n'Run	Ubi Soft	76%	11/2002
Dragon Ball Z Budokai	Beat'em-Up	Infogrames	72%	1/2003
Dynasty Tactics	Strategie	THQ	77%	1/2003
Ferrari F355 Challenge	Rennsimulation	Sony	78%	11/2002
FIFA Football 2003	Fußball	Electronic Arts	80%	12/2002
Formel Eins 2002	Formel1-Rennspiel	Sony	76%	1/2003
Grand Prix Challenge	Formel1-Rennspiel	Infogrames	71%	1/2003
Grand Theft Auto: Vice City	Action	Take 2	92% ★	1/2003
Gundam: Federation vs. Zeon	Action	Infogrames	71%	2/2003
Gungrave	Action	Activision	58%	1/2003
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Jump'n'Run	Electronic Arts	76%	2/2003
Haven: Call of the King	Jump'n'Run	Konami	83%	1/2003
Hitman 2 – Silent Assassin	Action	Eidos	81%	12/2002
Hot Wheels Velocity X Maximum Justice	Action-Rennspiel	THQ	56%	2/2003
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
Knight Rider – The Game	Action-Rennspiel	Davilex	44%	2/2003
Legaia 2: Duel Saga	Rollenspiel	Eidos	73%	1/2003
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
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
Onimusha 2: Samurai's Destiny	Action-Adventure	Electronic Arts	87% ★	11/2002
Pac Man World 2	Jump'n'Run	Sony	79%	2/2003
Pro Evolution Soccer 2	Fußball	Konami	91% ★	12/2002
Pryzm – Chapter one: The dark unicorn	Action-Adventure	TDK	57%	12/2002
R/C Sports Copter Challenge	Geschicklichkeit	THQ	28%	2/2003

APE ESCAPE 2



BDFL MANAGER 2003



BURNOUT 2



COLIN McRAE RALLY 3



DIE SIMS



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY



HAVEN: CALL OF THE KING



JAMES BOND: NIGHTFIRE



KELLY SLATER'S PRO SURFER



KINGDOM HEARTS



MADDEN NFL 2003



NBA LIVE 2003



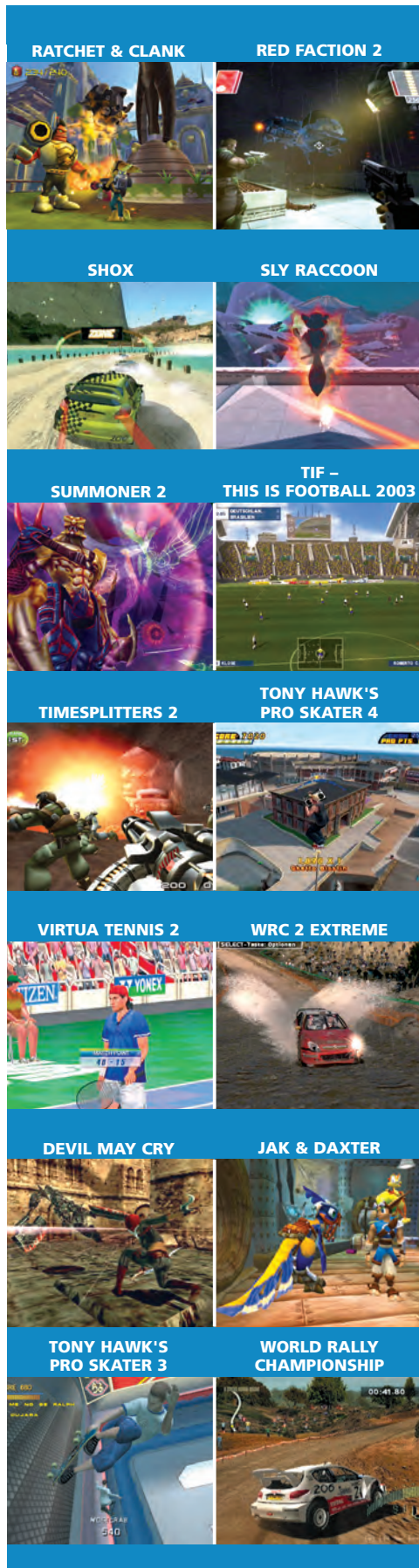
ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY



PRO EVOLUTION SOCCER 2



Kaufberatung: Die 100 aktuellsten OPM2-Tests in der Übersicht. Toptitel mit einer Wertung von **über 85% wurden mit dem **OPM2-Star** ★ ausgezeichnet.**



Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
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
Reign of Fire	Action	Bam Entertainment	70%	2/2003
Riding Spirits	Rennsimulation	Bam Entertainment	80%	11/2002
Robotech Warcry	Action	TDK	65%	1/2003
Rocky	Boxen	Rage	78%	12/2002
RTL Skispringen 2003	Sport	THQ	79%	2/2003
Runabout 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
Silent Scope 3	Action	Konami	64%	2/2003
Sly Raccoon	Jump'n'Run	Sony	89% ★	2/2003
SOS - The Final Escape	Adventure	BigBen Interactive	72%	2/2003
Speed Challenge: Jacques Villeneuve's Racing Vision	Action-Rennspiel	Ubi Soft	17%	1/2003
Spyro: Enter the Dragonfly	Jump'n'Run	Universal	69%	1/2003
Star Wars Bounty Hunter	Action	Electronic Arts	78%	2/2003
Street Hoopz	Basketball	Electronic Arts	79%	11/2002
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
Terminator: Dawn of Fate	Action	Infogrames	73%	1/2003
The Getaway	Action	Sony	75%	2/2003
The Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers	Action	Universal	64%	2/2003
TIF - This Is Football 2003	Fußball	Sony	85% ★	11/2002
Tiger Woods 2003	Sport	Electronic Arts	84%	2/2003
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
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
WRC 2 Extreme	Offroad-Rennspiel	Sony	81%	1/2003
Wreckless	Action-Rennspiel	Activision	61%	2/2003
WWE Smackdown! Shut Your Mouth	Wrestling	THQ	80%	1/2003
X-Men Next Dimension	Beat'em-Up	Activision	68%	2/2003

Platinum-Testübersicht

Hits zum halben Preis

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Ausgabe
Baldur's Gate: Dark Alliance	Rollenspiel	Virgin	90% ★	1/2002
Burnout	Action-Rennspiel	Acclaim	85% ★	12/2001
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Jump'n'Run	Sony	83%	12/2001
Devil May Cry	Action-Adventure	Electronic Arts	88% ★	1/2002
Jak & Daxter	Jump'n'Run	Sony	93% ★	1/2002
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
Top Gun - Combat Zones	Action	Virgin	71%	12/2001
World Rally Championship	Offroad-Rennspiel	Sony	85% ★	1/2002

Splinter Cell

Solid Snake bekommt ernst zu nehmende Konkurrenz. Ubi Soft entsendet den Geheimagenten Sam Fisher in brenzlige Sondermissionen.



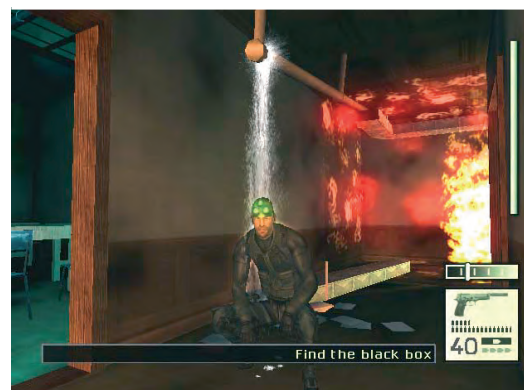
☛ Lichtstrahlen fallen durchs Fenster und erhellen einzelne Bereiche der Umgebung.

Als im November 2002 die Action-Granate "Splinter Cell" "exklusiv" für Microsofts Xbox-Konsole veröffentlicht wurde, ahnten wir noch nicht, dass wir bereits wenige Wochen später eine spielbare PS2-Version des Spionage-Abenteuers in Händen halten würden. Kann das hoch gelobte Spiel auch auf der Sony-Konsole die Konkurrenz das Fürchten lehren?

Bad Boy

Ihr schlüpft in den durchtrainierten (Polygon-)Körper von Spezialagent Sam Fisher, Mitarbeiter von Third Echelon. Von der geheimen Einheit der National Security Agency (NSA) hat selbst die Regierung der Vereinigten Staaten keine Ahnung.

Fisher ist dazu ausgebildet und dazu befugt, zu infiltrieren, zu zerstören und zu töten, um die Freiheit der USA zu schützen. Mit seinen knapp vierzig Lenzen ist Sam niemand, der viel auf Ruhm und Ehre gibt oder sich selbst, geschweige denn anderen, etwas beweisen muss. Vielmehr ist er die Eliteeinheit des Third Echelon – ihn schickt man los, wenn nichts mehr geht. Zum Beispiel nach Georgien: Dorthin nämlich wurde die CIA-Agentin Alison Madison ent-



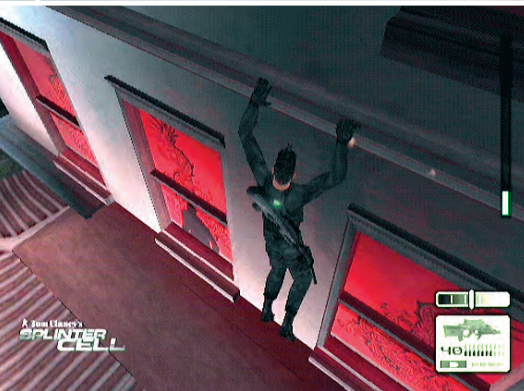
☛ Mit dem Nachtsichtgerät behaltet ihr auch im Dunkeln den Überblick.

sandt, die mit der Aufklärung einer Kommunikationskrise betraut war. Nachdem der Kontakt zu ihr abbrach, schickte man den Agenten Blaustein, um der Sache nachzugehen. Doch auch zu ihm verlor die CIA die Verbindung. Jetzt ist Sam Fisher am Zug...

Wehrhaft

Ein richtiger Superagent kommt nicht ohne spezielles Equipment aus, auch wenn er noch so erfahren und durchtrainiert ist. Deswegen führt Fisher bei seiner Mission ein ganzes Arsenal an Waffen und High-Tech-Geräten mit sich. Sein wohl wichtigstes Werkzeug ist das F2000-Sturmgewehr. Die supermoderne Waffe ist sowohl schall- als auch mündungsfeuergedämpft. Neben einem Scharfschützen-Modus besitzt sie auch einen Multifunktionswerfer, der mit allerlei technischen Projektilen gefüttert werden kann. Da wäre zum einen die winzige Haftkamera, die trotz ihrer geringen Größe über vollen Zoom und nahezu uneingeschränkte Schwenkfähigkeit verfügt. Sogar mit Nachtsicht- und Wärmebildmodi wartet das kleine Schmuckstück auf.

Ein anderes Projektil ist der Taser. Mit seiner Klebstoffummantelung bleibt das Teil am Gegner hängen und setzt ihm mit



📍 Selbst in hellen Räumen könnt ihr un bemerkt bleiben, wenn ihr nur leise genug seid.

Stromstößen zu, um ihn kampfunfähig zu machen. Landet der Taser im Wasser, können damit sogar mehrere Personen außer Gefecht gesetzt werden.

Ein besonders tückisches "Geschoss" ist das ferngesteuerte Ablenkungssystem. Nachdem ihr es entsendet habt, wird eine Kamera aktiviert. Per Knopfdruck löst ihr Geräusche aus, um in der Nähe befindliche Wachen anzulocken. Sobald sie die Geräuschquelle entdecken, aktiviert ihr die CO₂-Gas-Emission und das Opfer geht auf der Stelle zu Boden. Pech gehabt, Junge.

High-Tech-Fetischist

Ebenfalls mit Giftstoffen arbeitet die Gasgranate. Verglichen mit dem anderen Technologie-Schnickschnack für den Multifunktionswerfer des F2000 ist dieses Projektil schon fast etwas plump. Ihr schießt es in die Richtung des Gegners und seht zu, wie sich eine Tränengas-Wolke ausbreitet. Das Gas verursacht starke Atemwegsreizungen und kann bei längerem Kontakt zu Bewusstlosigkeit führen.

Habt ihr einen Einsatz vor euch, bei dem voraussichtlich kaum geschossen werden muss, dann nehmt ihr statt des F2000 die Five-7-Handfeuerwaffe mit, die ein 20-



📍 "Spucks aus, Freundchen!" Mit einem Tastendruck nehmt ihr die ahnungslose Wache in die Mangel und zwingt sie zur Mitarbeit. Habt ihr eine Geisel, wird niemand auf euch schießen.

Schuss-Magazin beinhaltet, ebenfalls schall- und mündungsfeuergedämpft ist und sogar modernen Körperschutz durchschlägt. Doch damit nicht genug. Neben diesen Waffen verfügt Fisher über eine große Anzahl defensiver Gadgets, die beim Infiltrieren von Gebäuden und beim Ausspionieren von Personen unverzichtbar sind.

Das wichtigste Gimmick ist das Nachtsichtgerät. Dieses trägt Fisher über der Stirn, es ist an den drei grün leuchtenden Objektiven zu erkennen. Der Restlichtverstärker macht selbst in der tiefsten Nacht den Weg sichtbar. In das Gerät integriert ist ein Wärmebild-Modus. Damit könnt ihr Menschen und andere Objekte, die Wärme ausstrahlen, durch Wände hindurch erkennen.

Um die Zielpersonen nicht nur sehen, sondern auch hören zu können, macht ihr Gebrauch vom Lasermikrofon. Haltet ihr es an dünne Flächen, wie beispielsweise eine Glasscheibe, so wandelt das Gerät Schwingungen in hörbare Töne um. Gespräche in verschlossenen Räumen bleiben euch nicht mehr verborgen.

Ein weiteres interessantes "Spielzeug" ist die flexible Glasfaserkabel-Kamera. Sie sieht aus wie ein dünnes, unscheinbares Kabel und überträgt ihre Bilder direkt auf Sams Minicomputer am Handgelenk. Sie erweist sich als sehr nützlich, wollt ihr einen Blick in einen Raum werfen, ohne die Türe zu öffnen. Dazu schiebt ihr das Kabel einfach unter der Tür durch. Natürlich verfügt die Kamera auch über eine Nachtsichtfunktion.

Schlösser knacken

Wollt ihr durch eine verschlossene Tür, stellt aber fest, dass sie verriegelt ist, kommt der Dietrich für Zylinderschlösser zum Einsatz. Für dieses Werkzeug hat sich Ubi ➔

Interview

Domitille Doat, Projekt Manager von Splinter Cell, beantwortet einige interessante Fragen zum neuen Agentenabenteuer von Ubi Soft.

OPM2: Welche Bewegungen kann Fisher ausführen, um Feindkontakt zu vermeiden?

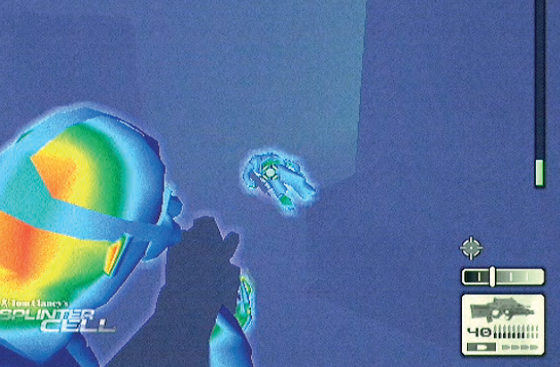
Domitille Doat: Fisher kann alles, was man von einem hart gesottenen Superagenten erwartet, wie z.B. Schießen beim Abseilen oder eine Fallattacke aus der Spagatstellung zwischen zwei Wänden heraus. Wir möchten, dass der Spieler sich sozusagen selbst überrascht, bei dem, was er tut.

OPM2: Wo liegt der Hauptunterschied zu vergleichbaren Spielen?

D.D.: Um uns von der Konkurrenz abzuheben, legten wir viel Wert auf eine realistische Grafik und eine authentische Geschichte. Darüber hinaus lassen wir dem Spieler alle Freiheiten. Er kann mit Gewalt vorgehen oder er kann Konfrontationen vermeiden.

OPM2: Wie gut wird die Künstliche Intelligenz sein? Welche Aktionen und Reaktionen dürfen wir von den CPU-Charakteren erwarten?

D.D.: Wir haben uns um ein lebensechtes Verhalten der Feinde besonders viele Gedanken gemacht. Nehmen wir ein Beispiel: Wenn man das Licht ausschaltet, wird der Gegner blind tastend durch den Raum laufen und nach dem Lichtschalter suchen. Außerdem führen die Charaktere untereinander Gespräche, die es manchmal zu belauschen lohnt. Wenn sie glauben, etwas gesehen zu haben, schauen sie zunächst nach und schießen dann erst. Und sie werden nicht schießen, wenn Fisher eine Geisel in der Gewalt hat.



Überwältigte Gegner solltet ihr wegschaffen, damit sie nicht entdeckt werden.

Soft eine tolle Bedienung ausgedacht: Ihr dreht den linken Analog-Stick im Kreis und plötzlich, nur an einer Stelle in dem beschriebenen Kreis, zuckt der Controller. Nun müsst ihr den Stick genau in Richtung jener Stelle bewegen, an der ihr das Zucken bemerkt habt – schon schiebt ihr den ersten Zylinder nach oben. So verfährt ihr auch mit den anderen Zylindern des Schlosses, bis sich die Tür öffnen lässt. Dabei kommt man sich vor wie ein waschechter Einbrecher – oder wie der Mann vom Schlüsseldienst.

"Geht nicht" gibts nicht

Ebenso umfangreich wie Sam Fishers Equipment ist auch sein Bewegungsrepertoire. Selten konnte man so viele Aktionen ausführen. Ihr lauft geduckt, drückt euch an die Wand, lugt um die Ecke, klettert an Rohren hinauf, rutscht hängend über gespannte Seile, hangelt euch an Kanten entlang und stoßt euch im Sprung von einer Mauer ab, um hohe Plattformen zu erreichen. Steht ihr zwischen zwei nahe beieinander liegenden Mauern, beispielsweise in einem engen Korridor, so könnt ihr euch sogar im Spagat dazwischenklemmen. So entgeht ihr den Blicken des Gegners.



Verzieht ihr euch nicht rechtzeitig in eine dunkle Ecke oder verursacht nur ein kleines Geräusch, werden die Wachen aufmerksam. Beim Zielen mit dem Gewehr blickt ihr über Sams Schulter.

Die Vermeidung von Feindkontakt hat in "Splinter Cell" oberste Priorität. Um nicht entdeckt zu werden, macht ihr euch dunkle Ecken und Winkel zunutze. Ein lichtempfindlicher Sensor zeigt an, ob ihr ein schwarzer Schatten eurer selbst seid, oder ob ihr gerade im "Rampenlicht" steht. So wisst ihr immer, wie gut oder wie schlecht ihr für andere Personen sichtbar seid.

Darüber hinaus müsst ihr auf Geräusche achten, die ihr verursacht. Wollt ihr einen bewachten Weg passieren, ein Gespräch belauschen, oder jemanden von hinten überraschen, so müsst ihr mucksmäuschenstill agieren. Je langsamer ihr euch bewegt, desto weniger Lärm macht ihr. Außerdem solltet ihr es vermeiden, auf Glassplitter oder ähnliches zu treten.

Erzwungene Kooperation

Wenn ihr Informationen braucht oder euch ein Sicherheitssystem im Weg ist, müsst ihr eure Tarnung aufgeben und in Kontakt mit einem Gegner treten. Dann schleicht ihr euch leise von hinten an den Kerl heran, legt ihm den Arm um den Hals und haltet ihm die Knarre an die Schläfe. Nun könnt ihr ihn zwingen zu reden, ihn zu einem Netzhautscanner schleifen oder ihn als menschliches Schutzschild missbrauchen. Ach ja, ihm eins auf die Rübe geben, das könnt ihr auch.

"Splinter Cell" ist auch grafisch sehr aufwändig und irgendwie ganz anders als bisherige Spiele. Besonders auffällig sind die für PS2-Verhältnisse sehr schönen und abwechslungsreichen Texturen. Sie sind von einer Schärfe, wie man sie nur selten zu Gesicht bekommt. Weiterhin sorgen die dynamischen Echtzeit-Lichteffekte an manchen Stellen für wahre Begeisterungs-

stürme. In unserer Demo beispielsweise geht Sam in einem dunklen Korridor an einem mit Holzbrettern vernagelten Fenster vorbei, durch dessen Ritzen Licht von draußen einfällt. Auf umherstehenden Objekten und auf Sams Körper zeichnen sich eindeutig die Formen der Lücken ab, durch die das Licht fällt. Es handelt sich also nicht nur um so genannte "Light-Maps", sondern das virtuelle Licht wird in Echtzeit berechnet und erhellt nur die Bereiche, auf die es auch wirklich trifft.

Eines jedoch hat den ansonsten sehr positiven Gesamteindruck getrübt: Bei der Änderung des Blickwinkels tritt nicht selten ein deutliches Ruckeln auf, manchmal sogar an Orten, an denen nicht viel los ist. Allerdings ist sich Ubi Soft dieses Problems bewusst und es soll bis zur fertigen Version entfernt oder zumindest deutlich gemildert werden. Bleibt nur noch zu sagen: Snake, nimm dich in Acht!

➤ CARSTEN GRAUEL

PS2 Vorschau	
SPLINTER CELL	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	Ab 16 Jahren
HERSTELLER	Ubi Soft
ENTWICKLER	Ubi Soft Shanghai
ERSCHEINT	27. März 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
TENDENZ	5 VON 5
Sehr ambitioniertes Agentenabenteuer mit großem Aktionsradius und Schwerpunkt auf Realismus.	

10 SPIELBARE PS2-DEMOS!

OPM2 04/2003 – AB 28. FEBRUAR AM KIOSK.



AUFTRAG: HOL' DIR SPLINTER CELL

DATUM: 28. FEBRUAR 2003

ORT: AN DEINEM KIOSK

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Splinter Cell

SPIELBARE TOP-DEMO



Rayman 3

SPIELBARE TOP-DEMO



Wakeboarding Unleashed

SPIELBARE TOP-DEMO



War of the Monsters

SPIELBARE TOP-DEMO



Grand Prix Challenge

SPIELBARE TOP-DEMO



und viele mehr...

VIDEOS: The Making of
Tomb Raider: The Angel of
Darkness, Shinobi, Pride FC,
Rolling u.v.m.

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Lara Croft ist zurück – und mit ihr das altbekannte Abenteuer-Spielgefühl einer der erfolgreichsten PlayStation-Videospielerien.



👤 Kurtis ist der neue Co-Star in "Tomb Raider". Auf ihn trifft Lara im Verlauf des Spiels, und zum Ende hin dürft ihr ihn sogar selbst steuern (Bild: PC-Version; PS2-Version in ähnlicher Qualität).

Sparen wir uns geistreiche Kommentare über Lara Croft, ihre Weltkarriere und das Tomb-Raider-Phänomen im Allgemeinen. Denn wirklich jede Publikation, vom Nachrichtenmagazin über Frauenzeitschriften bis hin zu Wirtschaftsblättern fühlte sich in den zurückliegenden Jahren bemüßigt, eigenen Senf zu Lara abzu-drücken. Sprechen wir lieber über die Spiele selbst. Noch im Februar soll nach knapp zweieinhalb Jahren Pause endlich wieder ein neuer Teil erscheinen. Und endlich dürft ihr die Archäologin auch auf der PS2 durch ihre Abenteuer scheuchen.

Alles bleibt wie es war

In den Vorankündigungen hatte Eidos versucht, das neue "Tomb Raider" als ein deutlich verändertes Spiel zu präsentieren. Bilder einer schleichenden Lara etwa sollten, unterstützt von blumigen Worten, Erinnerungen an Metal Gear Solid wachrufen. Nachdem wir inzwischen "Tomb Raider: The Angel of Darkness" ausführlich anspielen konnten, möchten wir eines ganz deutlich sagen: Euch erwartet auch im sechsten Teil das klassische "TR"-Spielprinzip. Das soll aber nicht heißen, es hätte sich nichts verändert: Viele typische, teilweise eher be-

rüchtigt denn berühmte Serien-Merkmale aus PSone-Zeiten existieren nicht mehr.

Realistische 3D-Welten

Core entwickelte zum Beispiel eine moderne 3D-Engine, so dass sich Laras Welten jetzt nicht mehr aus einzelnen Kacheln zusammensetzen. Viele kleine Details, die früher aus hässlichen Bitmaps bestanden, sind nun aus Polygonen und wirken dadurch um einiges lebensechter. Die neue Engine erlaubt außerdem größere, komplexere Levels – knapp zwei Dutzend sind es.

Damit einher geht eine grundlegend überarbeitete Steuerung. Zum einen ist das pixelgenaue Herantasten an Stufen und Abgründe passé. Zum anderen schickte Core Design die kombinierte Dreh-Lauf-Steuerung in Rente. Mit dem Analog-Stick gebt ihr nun, wie bei modernen Action-Adventures üblich, direkt die Richtung an, in die ihr laufen wollt. Ganz weg vom Fenster ist die alte Methode nicht: Wer es lieber klassisch mag, muss mit dem Steuerkreuz spielen.

Hatte die Story bei den Vorgängern stets nur wie ein Vorwand gewirkt, Lara durch Verliese und Grabstätten zu scheuchen, richtet sich das ganze Spiel nun viel stärker am Hintergrundgeschehen aus. Zudem

wurde es von vornherein als Teil einer Trilogie konzipiert. Jeder der drei Teile soll zwar in sich abgeschlossene Handlungsstränge besitzen und auch eine eigene Atmosphäre, doch der große Zusammenhang erschließt sich erst nach dem Spielen aller drei Einzeltitel. Die für "TR"-Verhältnisse recht düstere Story haben wir schon im letzten Preview ausführlich dargelegt (OPM2 5/2002). Zur Erinnerung: Lara findet sich anfänglich in Paris wieder, sie ist unbewaffnet. Während dieser Umstand in den bisherigen Folgen nie lange Bestand hatte, bleiben diesmal die ersten Abschnitte in der französischen Metropole ziemlich gewaltfrei. Der Schwerpunkt liegt zunächst einmal verstärkt auf Rätseln und diversen Lauf- und Sprungeinlagen.

Körper-Updates

Doch auch diese Einlagen fallen zunächst bodenständig aus. Core entwickelte ein System, das Laras Körper in zwei Bereiche (Oberkörper und Beinpartie) aufteilt. Im Laufe des Abenteuers verbessern sich die Werte für die beiden Hälften um bis zu sieben Stufen. Je fitter Lara ist, desto mehr Bewegungen kann sie ausführen – etwa Überhänge hochklettern. Das erweiter-



📍 In Prag trifft ihr auf die Ergebnisse misslungener Menschenexperimente.

📍 Handarbeit: In den ersten Abschnitten muss Lara ohne Waffen auskommen.



📍 Lara wirft realistische Schatten (oben). Diese Feinde bemerken Lara nicht (unten).



📍 Bei Schießereien hilft euch ein halbautomatisches Zielsystem (Bild: PC-Version).

te Bewegungsrepertoire eröffnet vor allem alternative Routen durch den Level und damit schwer erreichbare Geheimabschnitte mit besonders leckeren Boni.

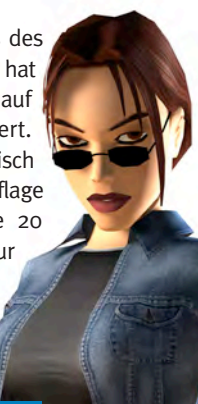
Für mehr Abwechslung soll neben der größeren Spieltiefe auch der Abenteurer Kurtis sorgen, den ihr in der zweiten Hälfte ebenfalls steuern dürft. Auf ihn trifft Lara im Verlauf der Story. Er ist offensichtlich hinter den gleichen Dingen und Personen her wie Fräulein Croft. Zunächst bleiben seine Pläne undurchschaubar, doch später folgen sogar einige romantische Augenblicke.

Vertrautes Spielgefühl

Bei der Vorführung überkam uns das wohlig-vertraute Spielgefühl, das sich sofort wieder einstellt. Wer ein "anderes" "Tomb Raider" erwartete, wird enttäuscht sein. Wer hingegen ein modernes Action-Adventure sucht, das in wichtigen Bereichen wie Grafik oder Leveldesign viel Potenzial hat, der darf sich auch auf den sechsten Ausflug von Lara freuen. Allerdings machte die vorgeführte Version noch einen erstaunlich unfertigen Eindruck. Da stehen den Core-Jungs noch einige Nächte am Rechner bevor, falls das Spiel wirklich noch pünktlich im Februar erscheinen soll. Zum Schluss noch eine freudi-

ge Nachricht für die Fans des Ur-"Tomb Raider": Core hat alle Levels des Klassesikers auf die neue Engine portiert. Eventuell wird die spielerisch unveränderte PS2-Neuaufgabe für geldbeutelfreundliche 20 Euro zu haben sein – nur Eidos selbst hat da bislang noch was dage-

👉 M. GALUSCHKA



PS2 Vorschau	
TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action-Adventure
ALTER	noch nicht bekannt
HERSTELLER	Eidos
ENTWICKLER	Core Design
ERSCHEINT	Februar 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
TENDENZ	4 VON 5
Vergesst den angeblichen Kurswechsel: Auch auf der PS2 erwartet uns ein ganz klassisches "Tomb Raider".	

Die Vorgänger

Tomb Raider (1996)

Einer der Spieleklassiker schlechthin. Ohne großen Medien- und Marketing-Hype wurde der Erstling durch innovatives Spiel- und exzellentes Leveldesign sowie durch seine Heldin zum Welterfolg.

Tomb Raider 2 (1997)

Die Meinungen zum zweiten Teil gingen stark auseinander. Grafik und Leveldesign gerieten abwechslungsreicher, auf der anderen Seite rückten vermehrt Action- und Hüpfelagen in den Vordergrund.

Tomb Raider 3 (1998)

Erstmals zeigten sich heftige Abnutzungserscheinungen: Lustlos schleppte sich Lara durch die Abschnitte, sowohl bei den Spielelementen, als auch beim Leveldesign fehlte es an zündenden Ideen.

Tomb Raider 4 (1999)

Mit Top-Leveldesign und dem typischen Feeling des Debüts konnte endlich wieder ein "TR"-Teil überzeugen. Doch die schwache Technik und wachsende Lara-Müdigkeit sorgten für stagnierende Verkaufszahlen.

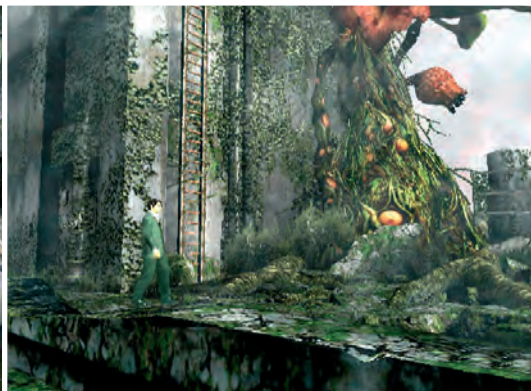
Tomb Raider: Die Chronik (2000)

Ihr spielt Episoden aus dem Leben der im vierten Teil verschollenen Lara nach. Spielerisch ähnlich stark wie der Vorgänger, doch relativ kurz und grafisch veraltet. Weiter sinkende Verkaufszahlen veranlassten Core endgültig zu einer längeren Lara-Pause.



Resident Evil Online

Zombies erobern die PlayStation2 online! In Capcoms nächstem Horror-Streich flieht ihr mit Freunden aus der ganzen Welt vor den blutgierigen Monstern.



⚠ Gefährliche Zombies setzen dieser Frau zu – ihr Kamerad ist bereits schwer verletzt.

⚠ Große Teile der Stadt sind von fremdartigen und aggressiven Pflanzenarten überwuchert.

Capcom verspricht: "Anything goes in this nightmare" – alles ist möglich in diesem Alptraum. Wir sind uns sicher, dass diese Worte am Ende nicht zu viel versprochen haben. Schließlich steht kein anderer Spiele-Titel nachhaltiger für Gänsehaut und Horroratmosphäre wie "Resident Evil". Die Survivor-Episoden nicht einbezogen, gibt es konsolenübergreifend mittlerweile mehr als sieben verschiedene Episoden (inklusive aller Remakes). Spielerische Veränderungen sind jedoch die Ausnahme geblieben. Lediglich die Grafik hat sich – geht man vom ersten Teil auf der PSone aus – in atemberaubend realistische Dimensionen weiterentwickelt.

Auf der Videospielemesse E3 hat Capcom im vergangenen Jahr einen neuen Videospiel-Zombie aus dem "Resident Evil"-Friedhof gebuddelt. Doch diesmal werben die fleißigen Japaner nicht mit Schlagworten wie "spannende Story" oder "realistische Grafik" – das Zauberwort für das nächste "Resident Evil" heißt "online". Das hat zur Folge, dass ihr in diesem Spiel so viele Freiheiten haben werdet wie niemals zuvor.

Alles was ihr braucht, sind kommunikative Fähigkeiten: Ihr durchlebt dieses Abenteuer nämlich nicht alleine, sondern mit anderen Spielern, die quer über den Globus verteilt vor ihren Konsolen sitzen. Die Programmierer bestimmen nur die Rahmenhandlung. Welchen Weg ihr in Raccoon City geht, welchen eurer Weggefährten ihr vertraut und welchen nicht, das entscheidet auch, ob ihr am Ende heil aus der Stadt entkommt.

Altbekannte Schauplätze

Natürlich herrschen auch in der Welt von "Resident Evil Online" gewisse Gesetze. Beginnen wir zunächst mit der Kulisse: Der Schauplatz, das amerikanische Städtchen Raccoon City, dürfte jedem S.T.A.R.S.-Veteranen bestens bekannt sein. Chronologisch gesehen startet ihr zwischen dem zweiten und dem dritten Teil der Horror-Saga. Zu diesem Zeitpunkt wird die Kleinstadt bereits von Zombies, Monstern und Mutanten überannt. Das aufmarschierte Militär hat schon lange die Kontrolle verloren – der ansteckende Virus breitet sich aus und es herrscht das Chaos. In diesem heillosen Durcheinander

⚠ Lauert in der Ecke etwa ein Gegner? Das verrät uns die Kameraperspektive leider nicht.

ACTIVATED.DE
VERSANDHAUS FÜR SPEZIALELEKTRONIK

...weitere Infos auf unserer Internetseite <http://www.activated.de>

oder email: sos@activated.de Bestellhotline Mo-Do 12-15 Uhr Tel. 01900 399 999

(Telefonatgebühren einmalig 60 Cent zzgl. 120 Cent je Minute)



Nr. 1152
DVD Region Free
Software zum abspielen
von Import-DVDs auf PS2
nur 19,95 EUR



Nr. 1153
LaserClean ReinigungsCD
mit Software für PSX,
PSone, PS2
nur 19,95 EUR



Nr. 1154
PS2 Fern-
bedienung
nur 14,95 EUR



Nr. 1141 - 3 in 1 für PS2:
Vertikalständer,
Multitap für 4 Spieler,
DVD Fernbedienung
nur 39,95 EUR



Nr. 1151 PS2
8MB Memorycard
mit SONY-Lizenz
nur 34,95 EUR



Nr. 3179
VideoView
VGA-Adapter
nur 94,95 EUR



☛ Sogar mit Besen oder Rohrstücken wehrt ihr euch gegen die monströsen Untoten.



☛ In der verwüsteten Stadt Raccoon City hilft ein Feuerwehrmann einer schwer verletzten Frau. Ist der Mann im Anzug Freund oder Feind? Das entscheidet der Spieler am anderen Ende der Welt.

treten unsere Helden auf den Plan. Den Umständen entsprechend wirken diese wie wahllos aus der flüchtenden Bevölkerung gegriffen. Da wären zum Beispiel Kevin, ein Polizist, oder Cindy, eine Kellnerin. Aber auch ein Journalist, ein Kind oder ein Bauarbeiter gehören zu den vielseitigen Spielcharakteren. Insgesamt könnt ihr aus acht verschiedenen spielbaren Personen eine nach eurem Geschmack wählen. Aber überlegt gut was ihr tut, denn jede von ihnen besitzt einzigartige Fähigkeiten, die in bestimmten Situationen von großem Nutzen sein können. Als Chirurg gewinnt ihr vielleicht mit euren medizinischen Kenntnissen Freunde bei verletzten Teammitgliedern, während ihr als Bauarbeiter durch das Freilegen verschütteter Türen Anerkennung findet.

Es sorgen aber nicht nur jede Menge Monster für actionreiche Abwechslung, ihr trefft auch immer wieder auf computergesteuerte Figuren. Helft ihr diesen aus der Patsche, versorgen sie euch mit wichtigen Informationen oder Gegenständen. Auf diese Weise entwickelt sich auch die individuelle Handlung des Online-Adventures.

Natürlich ist es extrem wichtig, dass ihr euch mit euren Spielkameraden gut versteht. Ihr müsst Gegenstände austauschen, Munition aufteilen oder sogar diverse Waffen mit euren Teamkollegen teilen. Gerade die Schusswaffen scheinen aber recht knapp zu sein, so dass man offenbar auch mit Besen, Rohrstücken oder ähnlichen Schlaginstrumenten auf die Höllenbrut eindrischt.

Schaurig-schöne Grafik

In dem uns gezeigten Video war sogar ein vierfach geteilter Bildschirm zu sehen. Ob das einen Präsentations-Effekt war, oder ob es sich um einen richtigen Vierspieler-Modus handelt, bleibt vorerst ungewiss. Eines scheint jedoch sicher: Grafisch wird dieses Horror-Adventure der Hammer. Für die detaillierte Kulisse hat man, ähnlich wie bei "Resident Evil – Code: Veronica X", unzählige Polygone verbaut. Das erlaubt nicht nur eine Betrachtung des Geschehens aus verschiedenen Blickwinkeln, sondern auch dynamische Kamerafahrten in den Zwischensequenzen. Unterstützt wird diese Darstellung von abwechslungsreichen Sze-

narios. Ihr seid in düsteren Waldgebieten, zerfallenen Hotelanlagen oder in von Pflanzen überwucherten Bürokomplexen unterwegs. Sogar einige aus Teil 2 bekannte Orte liegen auf eurer Route. Zusammen mit den gruseligen Zombies reicht das auch wieder für eine Gänsehautgarantie.

➔ **MARKUS HÄBERLEIN**

PS2 Vorschau

RESIDENT EVIL ONLINE	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Online
ALTER	Noch nicht bekannt
HERSTELLER	Capcom
ENTWICKLER	Capcom
ERSCHEINT	Noch nicht bekannt
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	30 %
TENDENZ	5 VON 5
"Resident Evil" der nächsten Generation: Gruselt euch online zusammen mit euren Freunden!	

ACTIVATED.DE
VERSANDHAUS FÜR SPEZIALELEKTRONIK

Nr. 1155

Scorpion3 Gun für PS2

- für ALLE PS2 Lichtpistolenspiele
- Auto Reload & Auto Fire
- realistisches Design
- klein, handlich

- verbesserte Genauigkeit
- Laserpointer (ausschaltbar, justierbar)
- einzige Pistole die auch an 100Hz Fernsehern funktioniert !

nur 29,95 EUR

...weitere Infos auf unserer Internetseite <http://www.activated.de>
oder email: sos@activated.de Bestellhotline Mo-Do 12-15 Uhr Tel. 01900 399 999





Midnight Club 2

PlayStation 2
BRANDHEISS

Warum immer nur auf einem Rundkurs im Kreis fahren, wenn man eine ganze Metropole unsicher machen kann? In "Midnight Club 2" geht alles.



📌 Drei flotte Kisten: Die Wagen haben nun einen sehr authentischen Look im Gegensatz zu den Vehikeln aus dem Vorgänger, die ein wenig an Spielzeugautos erinnern haben.

Es ist Mitternacht, ihr habt 300 tollwütige PS unterm Hintern, ihr spielt mit dem Gaspedal und zeigt euren Rivalen die Zähne. Das Adrenalin macht euch unbesiegbar. Dann senkt sich die Startflagge! Die Motoren kreischen, Reifen quietschen und wenige Augenblicke später prescht ein halbes Dutzend hochgezüchteter Sportwagen durch die Stadt.

Wie die Zahl "2" im Titel schon vermuten lässt, ist es nicht das erste Spiel von Take 2, bei dem es um illegale Straßenrennen geht. Im November 2000 erschien der erste "Midnight Club"-Teil (entwickelt von den Angel Studios, die nun zu Rockstar gehören), der trotz toller Steuerung und zwei riesiger Städte zum Austoben kommerziell nicht sehr erfolgreich war. Grund dafür war die – gelinde gesagt – nüchterne Grafik, die potenzielle Käufer von vorneherein abgeschreckt hat.

Totale Freiheit

Beim zweiten Teil, dem derzeit teuersten Projekt des "GTA"-Entwicklers Rockstar, will man denselben Fehler nicht noch einmal begehen. Bereits in Ausgabe 12/2002 hatten wir berichtet, das Spiel sähe "atemberaubend" aus. Zu diesem Zeitpunkt hatten

wir "Midnight Club 2" zum ersten Mal angetestet. Kürzlich bekamen wir eine neue Version zu Gesicht, die unsere positiven Eindrücke verstärkt hat und uns einen tieferen Einblick in die Spielstruktur gewährte.

Kern des Spiels ist der Career-Modus. Wie schon im Vorgänger beginnt ihr eure Rennfahrer-Laufbahn als unerfahrener Newbie mit einer durchschnittlichen Karre. Auf der Suche nach potenziellen Rivalen in den drei Städten Los Angeles, Paris und Tokio orientiert ihr euch mit einer automatischen Karte. Habt ihr einen anderen Raser gefunden und bleibt dem für einige Zeit auf den Fersen, fordert er euch zu einem Rennen heraus. Mit euch und eurem Gegner gehen in der Regel auch noch andere Fahrer an den Start. Auf eurer Karte sind mehrere gelbe Checkpoints markiert, die ihr allesamt passieren müsst, ehe ihr zum Zielpunkt fahrt. Allerdings ist die Reihenfolge egal, und auch die Route, über die ihr einen Checkpoint erreicht, bleibt euch überlassen.

Eben das macht den Reiz von "Midnight Club 2" aus. Die Städte sind durchzogen von langen Highways, breiten Straßen und engen Gässchen, die ihr allesamt befahren könnt. Nehmt ihr die große abschüssige Straße, auf der ihr viele gefährliche Kreu-



📌 Vor allem die Lichteffekte und die scharfen Texturen sind beeindruckend.

zungen überqueren müsst, oder biegt ihr lieber vorher ab in die schmale Passage zwischen den Häusern? Sogar Kanäle, Gebäude oder Hausdächer können befahren werden, wahnwitzige Sprünge über Flüsse und Häuserschluchten zeichnen den wahren Profi aus. Gelingt es euch, vor eurem Hauptrivalen am Ziel anzukommen, überlässt er euch seinen Wagen. Auf die Art gelangt ihr schnell zu einem ansehnlichen Fuhrpark.

Cooler Karren

Lizenzierte Autos gibt es aufgrund des Schadensmodells zwar nicht (Autohersteller sehen ihre Produkte nur ungern beschädigt), doch dafür sehen die Fantasie-Wagen ihren realen Vorbildern sehr ähnlich. Unter den 28 Karossen finden sich beispielsweise Nachahmungen von einem Aston Martin Vanquish, einem Golf 4, einem neuen Porsche 911 Turbo, einem Toyota Supra oder einem Honda Civic. Nagelneu sind diesmal Motorräder, mit denen ihr sogar gegen Autos antreten könnt. Die Vorteile der Zweiräder liegen in ihrer hohen Beschleunigungsleistung und in ihrer Wendigkeit – Stürze kosten jedoch viel Zeit.

Um noch mehr Action in die ohnehin schon nervenaufreibenden Rennen zu brin-



ⓘ Dieser Sportwagen sieht einer neuen Chrysler Viper 2003 sehr ähnlich.

gen, hat man den Autos zwei Sonderfunktionen verpasst, auf die Motorradfahrer jedoch verzichten müssen. Zum einen haben die Autos einen Turboboost, den ihr mit **R2** auslöst und der euch einen gewaltigen Schub verleiht. Habt ihr eure wenigen Boosts verbraucht, bleibt euch immer noch die Möglichkeit, euch in den Windschatten des Vordermanns zu hängen. Haltet ihr dabei wieder **R2** gedrückt, bekommt ihr ebenfalls einen nicht zu verachtenden Geschwindigkeitsbonus.

Die zweite Sonderfunktion ist der Two-Wheel-Stunt. Drückt ihr **L1** und lenkt dabei nach links oder rechts, neigt sich der Wagen auf die entsprechende Seite und fährt auf zwei Rädern weiter. Dies ist zwar arg unrealistisch, doch wenn ihr mit 200 Sachen auf einen anderen Wagen zurast, dem ihr auch mit einem raschen Lenkmanöver nicht mehr ausweichen könnt, erweist euch dieses Kunststückchen einen wertvollen Dienst.

Mit der Künstlichen Intelligenz der Computerfahrer vom Vorgänger schien Rockstar auch nicht mehr ganz zufrieden zu sein. Deswegen hat man nun die so genannte "Railbranching"-Technologie entwickelt. Hinter diesem exotischen Namen steckt eine



ⓘ Diese Screenshots entsprechen (abgesehen von der hohen Auflösung) tatsächlich der Grafik des Spiels. Störende Ruckler konnten wir beim Probespiel kaum ausmachen.

relativ simple Idee: Beim Vorgänger nahmen die CPU-Fahrer in einem Rennen immer dieselbe Route um ans Ziel zu kommen. In "Midnight Club 2" hingegen entscheiden sie sich ständig anders, fahren scheinbar nach Lust und Laune neue Wege und zeigen euch auf diese Weise vielleicht auch mal die eine oder andere Abkürzung.

Ebenfalls neu sind die kleinen Zwischensequenzen in Rendergrafik, die ihr zwischen den Rennen zu sehen bekommt. Hier werden euch die verschiedenen Charaktere vorgestellt, mit denen ihr es in der jeweiligen Stadt zu tun haben werdet. Beim ersten Teil wusstet ihr noch nicht, wer sich hinter der Windschutzscheibe des gegnerischen Wagens befindet. Nun haben die wagemutigen Fahrer Gesicht und Persönlichkeit und ihr seht, wer euch das Leben auf den Straßen so schwer macht.

Die Freunde fahren mit

Auch über die weiteren Spielmodi konnten wir Neues in Erfahrung bringen. So wird es wieder einen Arcade-Modus geben, der mehrere Varianten anbietet: In "Cruise" fährt ihr in der Stadt eurer Wahl spazieren und verschafft euch so Ortskenntnis. Weiterhin gibt es einen Racing-Modus, in dem mehrere Checkpoints einen Rundkurs durch die Stadt markieren, auf dem ihr mehrere Runden absolvieren müsst. Und wer auf Bestzeiten aus ist, wählt den Zeitfahr-Modus, der euch erlaubt, bestimmte Rennen ohne Gegner zu fahren. Für eine sehr gute Idee halten wir den "Race Editor". Hier dürft ihr ganz nach Belieben Checkpoints setzen und so eure eigenen Rennen kreieren. Leider gab es von diesem Modus noch nichts zu sehen.

Besonderer Wert wurde diesmal auf die

Mehrspieler-Funktion gelegt. "Midnight Club 2" bietet zwar nur einen Zweispieler-Splitscreen-Modus, doch dafür könnt ihr zwei Konsolen per i.Link verbinden und zu viert gegeneinander antreten.

Als Spielvarianten stehen verschiedene Checkpoint-Rennen mit und ohne CPU-Fahrer zur Verfügung, wie auch ein besonders witziger Bomben-Modus. Hier besitzt jeder Wagen eine Bombe, doch nur einer hat den Zünder. Durch Rammen lüchst ihr euch gegenseitig den Zünder ab. Sobald ihr ihn habt, fahrt ihr schnellstmöglich zum Zielpunkt. Gelingt euch das, fliegen die Rivalen in die Luft und der Punkt geht an euch. Mehrere Extras, die euch unsichtbar machen oder die Lenkung des Gegners kurz umkehren, sorgen zusätzlich für Action. Das Ganze soll auch online möglich sein, doch der Online-Modus ist bisher noch nicht integriert. Bis zu acht Spieler werden dann ein Rennen austragen können. Wir werden wieder berichten, wenn es Neues dazu gibt.

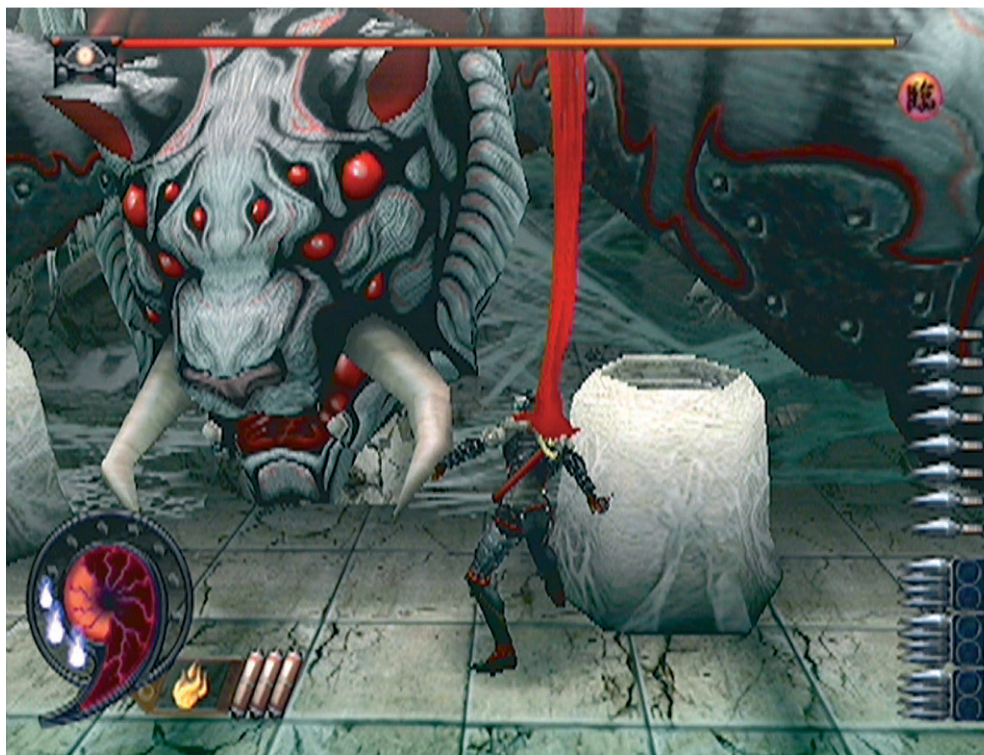
☞ CARSTEN GRAUEL

PS2 Vorschau	
MIDNIGHT CLUB 2	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Rennspiel
ALTER	nicht bekannt
HERSTELLER	Take 2
ENTWICKLER	Rockstar San Diego
ERSCHEINT	März 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	80 %
TENDENZ	4 VON 5
Kein anderes Rennspiel bietet so viel Platz zum Rasen. Freut euch auf einen astreinen Action-Racer.	

Shinobi

Eine der ältesten Sega-Serien kehrt zurück!

Der Ninja-Actionhit "Shinobi" erfährt auf der PS2 eine gelungene Fortsetzung.



Wie in alten Tagen: Der scharfen "Shinobi-Klinge" entflieht kein Gegner.

Diese riesige Spinne mit Tigerkopf ist nur mit der richtigen Kampftaktik zu überwinden. Zu allem Überfluss krabbeln aus den Kokons noch weitere angriffslustige Arachniden...

In Tokio herrscht der Ausnahmezustand: Ein mächtiges Erdbeben hat die Millionenmetropole ins Chaos gestürzt und im Stadtzentrum ragt nun ein mächtiger goldener Palast aus dem zerklüfteten Asphalt. Der finstere Magier Hiruko steckt dahinter, der sich zuvor der schönen Ageha vom Oboro-Clan bemächtigte und sie für seine Zwecke ausnutzte. Als Clanführer ist es Pflicht, das verlorene Schaf wiederzufinden und Hiruko seiner gerechten Strafe zuzuführen.

Macht ist gefährlich

Ihr spielt Hotsuma, den Oboro-Anführer mit dem legendären Seelenschwert Akujiki. Sämtliche Energie ihrer Opfer vermag die Klinge in sich aufzusaugen und wird dadurch ständig mächtiger. Allerdings ist ihr Durst unstillbar. Gibt es keinen Nachschub, entzieht das Schwert kurzerhand seinem Träger den Lebenssaft.

So steht ihr also ständig unter Zeitdruck und müsst die zahlreichen Abschnitte so schnell wie möglich hinter euch bringen. Ob nun in verwinkelten U-Bahnhöfen, in verlassenen Parks oder in brennenden Straßenzügen, ständig steht ihr Dutzenden Samurais, Höllenhunden, Spinnen und anderen magisch belebten Monstern gegenüber. Mit

16 langen, abwechslungsreichen Levels und acht Endgegnern bietet "Shinobi" eine Menge Fernost-Action.

Neben dem scharfen Akujiki beherrscht Hotsuma natürlich noch weitere Ninja-Techniken. Doppelsprung, Blitzangriff und An-der-Wand-entlanglaufen sind nur einige davon. Kombiniert ihr Hotsumas Talente richtig miteinander, haben eure Gegner keine Chance gegen die meisterliche Kampfkunst.

Bei den gewieften Endgegnern solltet ihr jedoch auf eure Wurfmesser, den Shuriken, und den Ninjutsu zurückgreifen. Diese mächtige Ninja-Magie spricht ihr mittels Schriftrollen, die in den Levels versteckt sind. Ebenfalls versteckt sind die goldenen Clan-Symbole, von denen insgesamt 50 im Spiel zu finden sind. Je mehr ihr entdeckt, desto mehr Extras werden freigeschaltet. Wer mindestens 40 Symbole hat, darf beispielsweise den alten Shinobi-Helden Joe Musashi und weitere Charaktere spielen.

Eindrucksvolle Bossfights

Wer die alten Shinobi-Teile kennt, wird vielleicht enttäuscht sein darüber, dass beim aktuellen Spiel keine technischen Highlights gesetzt werden. Weder die Grafik

noch der Sound begeistern vollends. Dennoch gibt es einige Endgegner wie die riesige Spinne mit dem Tigerkopf (siehe Bild), die grafische und spielerische Akzente setzen. Zumal sie nur mit der richtigen Taktik in die Knie gezwungen werden können. Die schrille Japano-Mucke ist sicher gewöhnungsbedürftig, passt allerdings recht gut zum Spiel, ebenso wie die gelungene atmosphärische Sprachausgabe und der typische Kampfärm. **SWEN HARDER**

PS2 Vorschau

SHINOBI	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Action
ALTER	Nicht bekannt
HERSTELLER	Sony
ENTWICKLER	Sega
ERSCHEINT	April 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
TENDENZ	4 VON 5
Erstaunlich flüssig spielbares Ninja-Abenteuer mit viel Abwechslung bei Boss-Kämpfen und Level-Design.	



Grand Theft Auto Vice City

WWW.VICECITY.DE



Offizielles PlayStation 2
Magazin: 92%
"Das bis dato besté 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. © 2002 Sony Music
Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective
owners. All Rights Reserved.



Vexx

Acclaim versucht sich seit langem mal wieder an einem Jump'n'Run. Schafft "Vexx" den Sprung unter die PS2-Referenzen?



ⓘ Mit dem richtigen Power-up darf sich Vexx sogar einige Sekunden in die Lüfte erheben.

Die Bewohner von Rockhaven haben auf der Welt Astanis ein hartes, aber friedliches Leben geführt. Eines Tages platzt jedoch ein finsterner Schurke namens Dark Yabu samt Gefolgschaft in die Idylle. Mit gnadenloser Brutalität zwingt er die armen Bauern zur Sklavenarbeit in den dunklen Minen des nahen Gebirges. Nach vielen Tagen der Unterdrückung kann der junge Vexx entkommen. Auf der Flucht gelangt er in Yabus Luftschrift und dessen Schatzkammer. Dort liegt das letzte Paar von Astanis magischen Handschuhen verborgen. Als Vexx sie genauer untersuchen möchte, verbinden sie sich auf ewig mit dem mutigen Helden und verleihen ihm übernatürliche Kräfte.

Altbackenes Spielprinzip

Vexx macht sich auf, ein Abenteuer auf vulkanischen Inseln, in legendären Tempeln, Festungen und gigantischen Schlössern zu erleben. Er will Dark Yabu stellen, seine Leute retten und den Tod seines Großvaters rächen. Dabei stehen ihm natürlich die üblichen Fähigkeiten eines Jump'n'Run-Helden zur Verfügung: Er kann springen und mit den Klauen zuschlagen. Bei jedem Treffer füllt sich ein Kraftbalken, auf den ihr später per



ⓘ Auf der Suche nach dem Schurken Dark Yabu begegnet der mutige Vexx auch einigen etwas "freundlicheren" Zeitgenossen. Die neun Welten bieten optisch und spielerisch viel Abwechslung.

Knopfdruck zugreifen könnt. In dieser Zeit dürft ihr auch wild um euch ballern und ganze Gegnerscharen ins Visier nehmen.

Darüber hinaus scheint es uns veraltet zu sein, eine Lebensbegrenzung einzubauen, wie auch nach einem Sturz aus großer Höhe Lebensenergie abzuziehen.

Riesengroße Levels

Beeindruckend ist hingegen die Weitsicht, die dem Spieler geboten wird. Von jeder Position aus lässt sich ein kompletter Level einsehen. Das ist nicht nur in technischer Hinsicht eine beachtliche Leistung, sondern vielmehr fördert es den Spielspaß, schließlich muss man gut versteckte Seelenherzen einsammeln. Insgesamt sind in den neun Welten 81 Herzen zu finden. Einige davon liegen offen auf dem Weg, andere wiederum sind nur durch Lösen kniffliger Rätsel oder Geschicklichkeitstests zu bekommen. Erst wenn ihr eine bestimmte Anzahl findet, öffnet sich das Portal zur nächsten, gefährlicheren Welt.

Noch leidet die Preview-Version von "Vexx" unter vielen technischen Problemen. Die Kamera gibt oft einen Spielausschnitt wieder, der keine Übersicht gewährt, die Framerate ist alles andere als konstant und

die Texturen sind teilweise auf PSone-Niveau. Darüber hinaus macht die Steuerung einen unausgegorenen Eindruck. Obwohl es nur wenige Möglichkeiten gibt, spielt sich das Jump'n'Run nicht wirklich flüssig. Plattformen können beispielsweise oft erst nach mehrmaligen Sprungversuchen erreicht werden. Auch der Sound rauscht – Acclaim hat bis zum Release also noch eine ganze Menge zu tun.

➔ SWEN HARDER

PS2 Vorschau	
VEXX	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Jump'n'Run
ALTER	ab 6
HERSTELLER	Acclaim
ENTWICKLER	Acclaim
ERSCHEINT	März 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	70 %
TENDENZ	3 VON 5
Klassisches Hüpfabenteuer mit schönen Ideen aber noch vielen Patzern bei Technik und Design.	

Driver 3

Heiße Schlitten und heulende Sirenen sind das Markenzeichen von "Driver" – das wird sich auch in Teil 3 nicht ändern.



Die Wagen sind sehr detailliert und haben ein aufwändiges Schadensmodell.



In den kleinen Gassen von Nizza reiht sich ein Straßencafé an das nächste. Da wird bei den heißen Verfolgungsrennen viel Mobiliar zu Bruch gehen – wetten?

Endlich ist es raus! Der zweite Nachfolger des Überraschungserfolges aus dem Jahre 1998 erscheint für die PS2. Nachdem der zweite Teil noch auf der alten PSone erschienen ist und mit technischen Unzulänglichkeiten arg am funkeln den Lack der Serie gekratzt hat, soll mit der neuen Hardware alles besser werden. 80 Leute arbeiten derzeit unter Hochdruck an der Fertigstellung von "Driver 3".

Wer bremst, verliert

Wie bei beiden Vorgängern erwartet euch heiße Renn-Action in verschiedenen Metropolen. Diesmal wurden Miami, Nizza und Istanbul gewählt und anhand von Fotos realistisch nachgebaut. In diesen Städten quälen sich brave Bürger durch den Feierabendverkehr, gehen Passanten ihrem Tagewerk nach und spazieren Fußgänger gelangweilt die Promenaden entlang. Aber nur, bis ihr auftaucht! Ihr brecht auf der Flucht vor der Polizei nach wie vor sämtliche Verkehrsregeln, rempelt und drängelt euch rücksichtslos über Kreuzungen. Und ihr zwingt Fußgänger zu halsbrecherischen Hechtsprüngen, wenn ihr über den Bürgersteig abkürzt. Nach wie vor ist es bei "Driver 3" das Wichtigste, möglichst schnell und ohne

von Polizei oder anderen Gangstern erwisch zu werden, von A nach B zu kommen.

Hauptsache Vollkasko

Entsprechend breit ist auch die Spur der Verwüstung, die ihr zieht. Neben den obligatorischen Straßencafés, deren Bestuhlung ihr auch diesmal wieder schreddert, sind die Entwickler besonders stolz auf das neue Schadensmodell der Autos. Gibt beispielsweise eine Autotür eurer hartnäckigen Zudringlichkeit nach, fällt sie schließlich ab und andere Fahrzeuge krachen hinein.

Überhaupt scheinen Autotüren eine wichtige Rolle zu spielen: So könnt ihr auch diesmal wieder wildfremde Leute durch ebensolche ins Freie zerren und dann ihren Wagen klauen. Und mit der neuen "Self-Shadowing"-Technik wirft besagte Autotür dabei sogar noch einen physikalisch korrekten Schatten auf euren künftigen fahrbaren Untersatz. Klasse, da macht Car-Jacking gleich noch mal so viel Spaß!

Die Kohle für die teuren Lizenzautos haben sich die Entwickler gespart und haben stattdessen bekannte Marken kurzerhand mit leichten Änderungen nachgebaut. So sieht der Ford Mustang zwar aus wie einer, ist aber streng genommen keiner. Das

ist aber auch nicht schlimm, denn ihr werdet ohnehin kaum Zeit haben auf die Typenbezeichnung zu gucken, wenn ihr ihm mit 200 Sachen den Außenspiegel abrasiert.

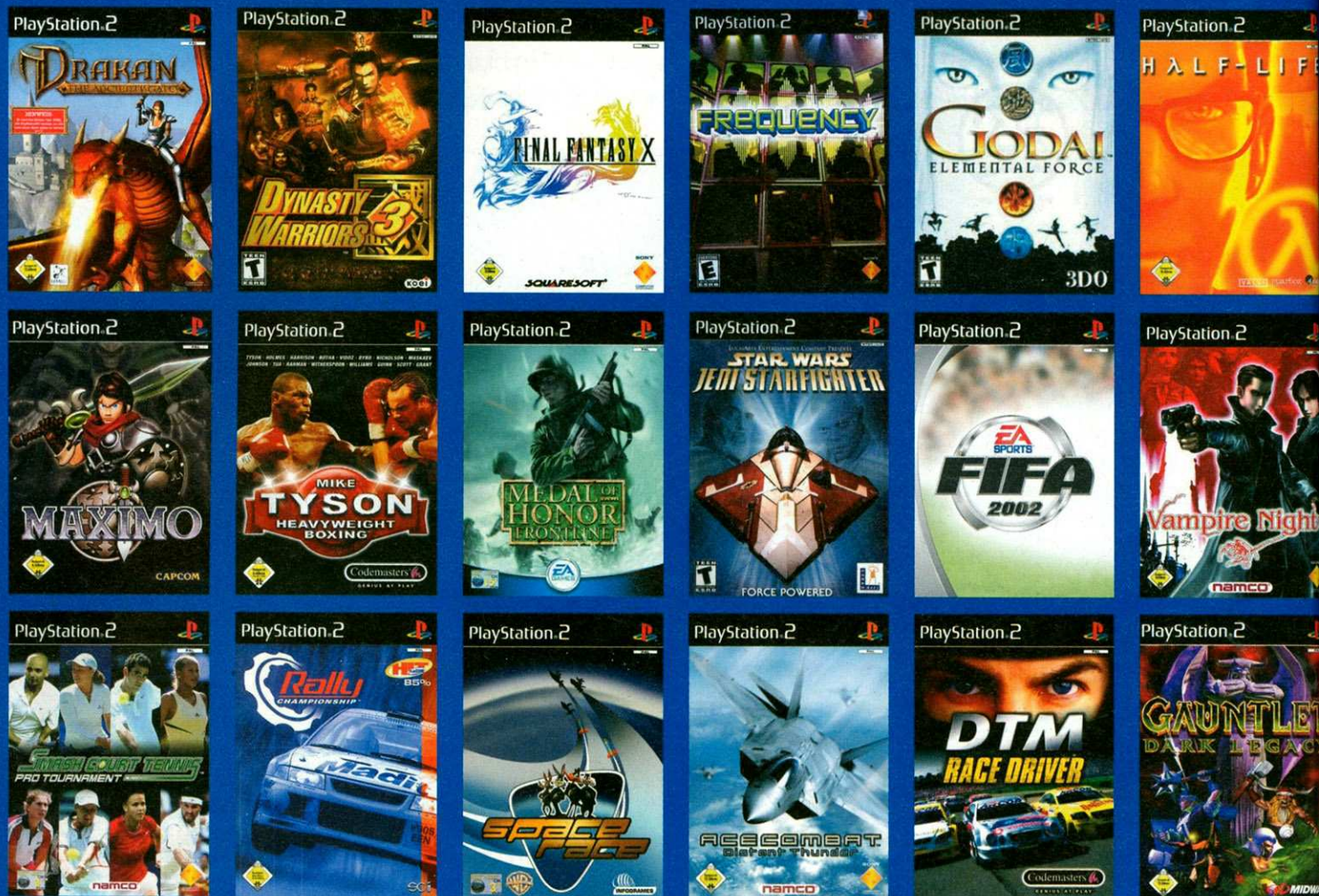
Der derzeitige Entwicklungsstand lässt hoffen, dass der Veröffentlichungstermin Ende 2003 eingehalten wird. Denn die drei Städte und die Spielphysik sind bereits fertig. Derzeit werkelt das Team am Feintuning sowie and der Story.

TOBIAS SCHWEIKL

PS2 Vorschau

DRIVER 3	
SYSTEM	PlayStation2
GENRE	Rennaction
ALTER	nicht bekannt
HERSTELLER	Infogrames
ENTWICKLER	Reflections
ERSCHEINT	Ende 2003
PREIS	ca. 60 Euro
FERTIGSTELLUNG	60 %
TENDENZ	4 VON 5
Wenn alles so klappt, wie die Entwickler sich das vorstellen, wirds gut. Wenn nicht, dann nicht...	

Diese Spiele kosten



Mit dem OPM2 Mini-Abo für **10 €** könnt ihr sie alle spielen und testen!

Ausfüllen, abschicken und als Erster die Demos spielen!

☐ Ja, ich will das PlayStation2 Mini-Abo und über 50% sparen.

Ich bestelle PlayStation2 – Das offizielle Magazin (3 Ausgaben im Mini-Abo) zum Vorteilspreis von 10,- €. Sollte ich eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus für 78,60 € (6,55 € statt 7,50 € pro Heft, Ausland 82,60 €, Schweiz 161,55 sFr). Das Abonnement läuft mind. für 1 Jahr und kann danach jederzeit gekündigt werden.

O2M033

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon

Geb. Datum

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

Geldinstitut

Kontonummer

Bankleitzahl

☐ per Kreditkarte ☐ VISA ☐ MASTERCARD

Kreditkartennummer

Gültigkeitsdauer

3-stellige Prüfziffer

Datum

Unterschrift

(bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Hol dir jetzt dein OPM2 Mini-Abo!

Der Service für ganz Schnelle:

Tel.: **(0049) 01805-909088**

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

Fax: **(0049) 01805-909089**

E-Mail: **abo@opm2.de**

Net: **www.opm2.de**

SMS: **Bestellcode an Tel.-Nr. 72866 schicken**

Einfach den Bestellcode OPM2 M eingeben und an Tel.-Nr. 72866 schicken. Alles Weitere wird vom SMS-Provider per Rück-SMS abgefragt. SMS-Bestellung ist derzeit nur in Deutschland verfügbar! Bitte zwischen OPM2 und M ein Leerzeichen lassen.



Bitte beachte bei Bestellung per SMS auch die AGBs und die Datenschutzerklärung unseres SMS-Providers unter www.synapsy.com.



euch über 2.000 €...



Das einzige Magazin mit spielbaren PS2-Demoversionen!



Video-Demo

games special

grand theft auto



Die Anfänge, der Hype, die Zukunft

Feuer frei für "GTA"! Findet auf den folgenden Seiten alles heraus über die Spiele, die die Branche verändert haben – und gewinnt den Mega-Preis!

Fakt 1: Weder "GTA 3" noch "GTA: Vice City" sind vom Himmel gefallen! Es gab schon drei Vorgänger, alle für die PlayStation/PSone.

Fakt 2: Tatsächlich, schon 1997 habt ihr euch in Vice City bewegt, denn diese Metropole war bereits in "GTA" enthalten!

Fakt 3: "GTA 3" wurde im Vergleich zu seinem Vorgänger spielerisch deutlich verändert, vor allem haben weniger Banden ihr Unwesen getrieben.

Fakt 4: "Das Spielprinzip funktioniert nicht in 3D!" Dies sagte einer der "GTA 2"-Produzenten einst gegenüber dem OPM!

Erstaunlich? Klar! Doch das war erst der Anfang, denn egal ob alter Hase oder Neuling in den "GTA"-Welten, wühlt euch durch unser Special!

Wir stellen euch alle Teile der Super-Serie im Detail vor, spekulieren ein wenig über das nächste "GTA" und haben Fans der Serie gefragt, welche Features sie gerne sehen würden. Das Ergebnis ist die volle Ladung "GTA"-Power im OPM2 – exklusiv für euch und so ausführlich wie nirgendwo sonst! Viel Spaß bei der (Wieder-) Entdeckung einer Legende wünscht

➔ **CHRISTIAN BLENDL**

INHALT

Einleitung	Seite 56
GTA und GTA London 1969	Seite 58
GTA 2	Seite 59
GTA 3	Seite 60
GTA Vice City	Seite 61
GTA in 2003?	Seite 62-63
Das wollen wir in GTA sehen! ...	Seite 64-65

Grand Theft Auto & GTA London 1969 (Missions-CD)

Der Krimi zum Mitspielen wird geboren: Vor fünf Jahren stieg Entwickler DMA Design in die Welt des Verbrechens ein – auf der PSone und in 2D-Grafik.

Jetzt aber schnell weg hier: Ihr habt gerade einen Cop umgelegt und flüchtet mit einem auf der Straßenkreuzung gestohlenen Sportwagen – während hinter euch die Sirenen heulen.

Nein, diese Szene stammt nicht aus "GTA Vice City" für die PlayStation2. Denn schon vor etwa fünf Jahren, Anfang 1998, startete der Siegeszug der "GTA"-Serie. Mit recht pixeliger 2D-Optik, aber spielerisch äußerst umfangreich, legte man schon damals den Grundstein für den späteren Erfolg. Leider war die Gangster-Action damals bei weitem nicht so erfolgreich, wie sie es verdient gehabt hätte.

Der Grund: 3D-Polygongrafik wäre anno '98 einfach nötig gewesen, um auf dem boomenden PlayStation-Markt Aufsehen zu erregen. Und so kam es, dass sich so manche 3D-Krücke besser verkaufte als DMA Designs Premiere. Laut Chefprogrammierer David Cowan ("FIFA Football") sei die PSone schlicht überfordert gewesen, ein solch komplexes Spiel in 3D darzustellen.

Am Umfang hats sicher nicht gelegen, dass "GTA" nicht gleich ganz groß rausgekommen ist. Satt drei Großstädte, Liberty City, Vice City und das von der Chinesen-Mafia beherrschte San Andreas, bildeten die Schauplätze für eure Untaten.

Nur wer sich durch Skrupellosigkeit und ein sattes Bankkonto zum Stadtfeind Nr. 1 hochgearbeitet hatte, durfte zur nächsten Metropole vorrücken. Sämtliche Spielelemente späterer Episoden waren hier bereits enthalten: Autoklau, rund 200 heiße Missionen, Drive-by-Shootings, Stunts mit mehr als 100 verschiedenen Fahrzeugtypen und natürlich üble Gangs, mit denen ihr per Telefon Kontakt aufgenommen habt, um die (schon damals) sehr brutalen Aufträge entgegenzunehmen.



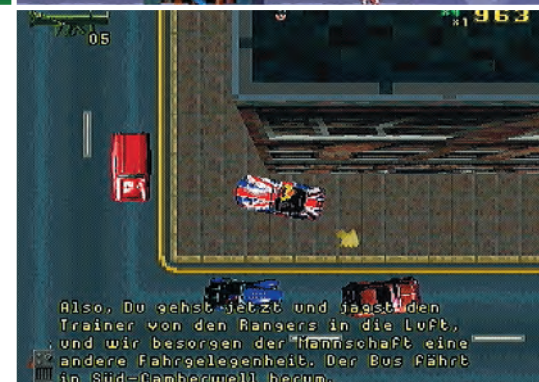
ⓘ Unschönes Geruckel, platte Pixel, aber schon damals äußerst genial: "GTA" auf PSone.



Mitte 1999 schließlich durfte man das "swinging" London unsicher machen. Die erste "Mission-CD" der PlayStation-Ära, nämlich "GTA London 1969", konnte man ausschließlich als Besitzer der "GTA"-Scheibe spielen. Die Bezeichnung "Mission-Pack #1" war allerdings etwas irreführend, da Nr. 2 niemals erschienen ist. Basierend auf der Grafik des Vorgängers explodierten nun in Londons Innenstadt Bomben und wurden Busse gesprengt, um die "Crisp"-Brüder, die Paten von London, zu beeindrucken. Eine Lizenz mit dem Plattenlabel Trojan Records sorgte für stilechten Groove, nur die 32 Missionen waren zu schnell abgehakt. Im Laufe des Jahres 1999 folgte ein Twin-Pack mit "GTA": Heute ein begehrtes Sammlerstück...

PS2 Fazit

"GTA" und sein Nachfolger "London 1969" waren schon 1999 absolut herausragende Spiele. Nur die 2D-Optik verhinderte, dass diese Spiele damals zu absoluten Abräumern geworden sind...



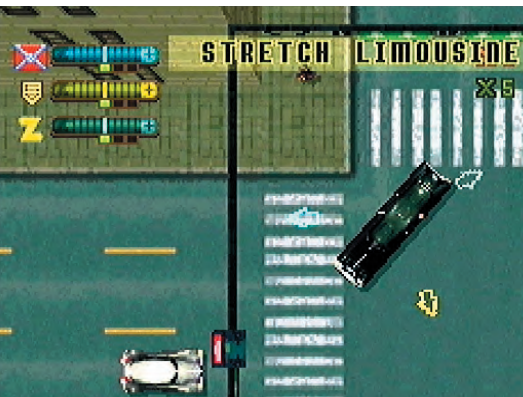
ⓘ Das schnell nachgeschobene "London"-Update war ein gelungener Trip in die 60er.

Die Facts

GRAND THEFT AUTO / GTA: LONDON 1969	
JAHR	1998/1999
SYSTEM	PlayStation
HERSTELLER	BMG Interactive/Take 2
ENTWICKLER	DMA Design, Schottland
INNOVATIONEN	Drei unterschiedliche Metropolen: San Andreas, Vice City, Liberty City. Völlige spielerische Freiheit: "So blutig und brutal wie ihr es wollt". 200 Missionen in drei Städten, über 100 Fahrzeuge sind nutzbar. Fast alle Spielelemente der Serie werden hier erstmals integriert.

Grand Theft Auto 2

Dezember 1999 – mit "GTA 2" erscheint das erste "richtige" Sequel zu "GTA". Es ist schöner, bunter und actionreicher.



📍 Gangster-Alltag: Mit einer gekaperten Stretch-Limousine unterwegs...



📍 Links oben auf den Bildern erkennt ihr die "Respekt"-Anzeigen der Gangs im Viertel.



Eigentlich scheint das lang erwartete Sequel ein Rückschritt zu sein: Gerade mal 75 Missionen sind zu bewältigen, die drei Städte des Vorgängers wurden zu einer anonymen Metropole zusammengefasst, und die Optik zwingt euch immer noch dazu, das Geschehen aus der 2D-Vogelperspektive zu beobachten. Doch weit gefehlt: Insbesondere der spielerische Feinschliff, aber auch technischer Fortschritt heben das Spielvergnügen bei Teil 2 in neue Höhen...

Fangen wir bei der Story an: Als Mister Nobody startet ihr eure Verbrecherkarriere in einer City, in der sieben Gangs um die Vorherrschaft buhlen. Das Sammelsurium der abgedrehten Banden liest sich wie ein Fahndungsbuch der Interpol: Die japanische Yakuza, die äußerst skrupellose Russenmafia, obskure Krishnas, durchgeknallte "Loonies", die High-Tech-Firmenangehörigen der "Zaibatsu" oder kriminelle Wissenschaftler und schließlich die Rednecks teilen die

Stadt unter sich auf. Jeweils drei Gruppierungen bekämpfen sich in einem Stadtteil – durch ein intelligentes "Respekt"-System erkennt ihr, bei welchem Clan ihr angesehen seid, und wer euch als Feind betrachtet. Habt ihr durch den üblichen Mix aus Fluchtwagenfahrten, Explosionen und Erpressung genügend Ansehen erlangt, wird der nächste Abschnitt geöffnet. Fies: Nur wer 50.000 Dollar abdrückt, darf speichern – bei etwa 20.000 Dollar Belohnung pro Mission ein teurer Spaß.

Trotz fast unveränderter Spielstruktur war die generalüberholte Optik das Highlight bei "GTA 2". Eine komplett neue

Grafikroutine trieb dem Scrolling das Ruckeln weitestgehend aus, beeindruckende Lichteffekte bei Explosionen aller Art reicherten die Action an. Die größte Verbesserung erfuhr allerdings die Künstliche Intelligenz: Mit "Line of Sight"-Programmierung wurde Passanten und Cops ein eigener Sichtradius spendiert, so konnten sie den Spieler erkennen, ihn dann verfolgen oder vor ihm flüchten.

Programmierer Iain Ross sorgte gar für ein "Gang"-Bewusstsein. Jede Gruppierung erkennt Aktionen wie Autoklau oder Waffeneinsatz, die eigenen Mitgliedern schaden, und verfolgt diese unnachgiebig. Nur Profis entdeckten alle Feinheiten des Spiels wie die "Rampage"-Events (der so genannte "Killerwahn") und Extras wie Flammenwerfer und den Panzer, der selbst die Militärs zur Weißglut treiben konnte...

Die Facts

GRAND THEFT AUTO 2

JAHR	1999
SYSTEM	PlayStation
HERSTELLER	Take 2
ENTWICKLER	DMA Design, Schottland

INNOVATIONEN	Eine große Metropole, die nach und nach freigeschaltet wird.
	Jede Menge neue Fahrzeuge und Waffen, neues "Respekt"-System.
	Energieleiste & fünf Leben für den Spieler, durch Extras aufzufrischen.
	Multiplikator-System, das die Belohnung für Aufträge erhöht.

PS2 Fazit

Konsequenter Nachfolger, der mit "Respekt"-System und vielen Erweiterungen bei Fuhrpark und Waffenauswahl für Action sorgt. Auf der PlayStation deutlich verbesserte Optik mit Lichteffekten: "GTA 2" ist dem Vorgänger klar überlegen!





Grand Theft Auto 3

Sein Name: Unbekannt. Seine Stadt: Liberty City. Sein Job: Held in "GTA 3". Seine Mission: Werde zur Spiele-Legende.



📍 Polygon-Pracht: Keiner hatte erwartet, dass "GTA" in 3D so gut aussieht.



📍 Mörderische Verfolgungsjagden mit der Polizei, eine ganze City erkunden und Spaß haben: Mit "GTA 3" wird die Serie endgültig zu einem der größten Blockbuster im Spiele-Business.



Die Leute glauben immer, dass wir „GTA“ mit genügend Rechenpower in 3D programmieren würden. Doch das Spielprinzip funktioniert auf diese Weise nicht!“ (Colin McDonald, Produzent "GTA 2", 1999)

Da können selbst ernannte Spiele-Experten noch so oft predigen, dass die Grafik bei Spielen unwichtig sei, wenn nur das Design genial wäre: Denkst! Denn wäre es so, hätte die "GTA"-Serie schon von Anfang an die Charts regiert. Doch so richtig hat die Spielergemeinde erst Ende 2001 registriert, wie cool die "GTA"-Teile tatsächlich sind. Und entgegen der Aussage von Mr. McDonald 1999 im Interview mit OPM (siehe oben) war der Wechsel von 2D auf 3D im dritten Teil nicht nur möglich, er hat das Spiel auch in nur zehn Monaten zum meistverkauften PlayStation2-Spiel gemacht.

Das Komische daran: Eigentlich hat sich im Vergleich zu den Vorgängern spielerisch nichts ver-

ändert. Doch dank 3D-Polygongrafik wird die Gangster-Welt in bis dahin nicht gesehener grafischer Pracht dargestellt.

Da pulsiert in der New-York-ähnlichen Metropole das Großstadtleben mit pöbelnden Fußgängern, Zeitungen wehen durch die Straßen und Gassen, Züge rattern vorbei und das Wetter wechselt urplötzlich von Sonnenschein zu düsteren Regenschauern. Grundlage des Technik-Eldorados mit praktisch unbegrenzter Sichtweite ist hier erstmals die Entwicklungsumgebung "Renderware", auf deren Basis die komplexe Stadt-Architektur beruht. Durch die Möglichkeit,

"On the fly"-nachzuladen, also direkt von der DVD Daten nachzuschaukeln, entstehen detailreiche Häuserfronten. Die Wir-holen-uns-die-Daten-von-der-DVD-wenn-wir-sie-brauchen-Idee funktioniert so problemlos, dass man gleich noch neun städtische Radiosender anwählen darf: Deren komprimierte Musikfiles werden ebenfalls häppchenweise von der DVD geholt und vermitteln die bis dato beste interaktive Soundkulisse bei Videospielen überhaupt.

"GTA 3" ist ein Beweis dafür, dass sich Qualität eben doch durchsetzt. Denn kaum ein Käufer hats nicht mindestens einem Kumpel gezeigt, und kaum ein "GTA 3"-Fan wurde ein Jahr später nicht nervös, als "Vice City" in die Läden kam – der Grundstein für dessen Erfolg wurde schon 2001 gelegt. Aber das lest ihr auf der folgenden Seite...

Die Facts

GRAND THEFT AUTO 3

JAHR	2002
SYSTEM	PlayStation2
HERSTELLER	Take 2/Rockstar Games
ENTWICKLER	Rockstar North

INNOVATIONEN

"GTA" wird räumlich – Liberty City besteht aus drei großen Inseln.
Jede Menge neue Fahrzeuge und Waffen, neuer mysteriöser Held.
Durchgängig in Zwischenszenen erzählte, abwechslungsreiche Story.
Neun wählbare Radiosender, viele Bonus- und Stunt-Missionen.

PS2 Fazit

Die Legende hebt ab! Erst in 3D-Optik wird das revolutionäre Spieldesign zum Mega-Erfolg und ebnet den Weg. "GTA" wird zur erfolgreichsten Spiele-Serie der PlayStation2-Ära. Und "GTA 3" ist für viele das beste Spiel 2001 – OPM2 vergibt in Ausgabe 12-2001 satte 91%.



Grand Theft Auto: Vice City

"Metal Gear Solid 2" hat sich deutschlandweit in neun Monaten 200.000 Mal verkauft. "Vice City" hat das in nur vier Wochen geschafft! Noch Fragen?



Ein Mann mit einer Mission – um genau zu sein, hat er weit über 60 Missionen: Tommy Vercetti räumt in Vice City auf. Erstmals darf man Gebäude kaufen, fliegen, Motorrad fahren...



Spaß auf der Straße (oben) und im Strip-Cluppen: "Vice City" ist Entertainment pur!

Eine alte Business-Regel besagt: "Stelle deine Kunden zufrieden, und sie kommen immer wieder zurück." Kann gut sein, dass niemand in der Spiele-Branche diesen Rat so gut beherzigt hat wie Rockstar Games, denn fast alle "GTA 3"-Kunden waren spitz wie Nachbars Lumpi, als Mitte 2002 erste Gerüchte über das "neue GTA" die Runde machten.

Woran das lag? Nun, eigentlich gab es kaum einen "GTA 3"-Spieler, der sich nicht wochenlang amüsierte, staunte und experimentierte. Kaum einer, der "GTA 3" nicht länger als die meisten anderen PS2-Spiele in der Konsole hatte. Und kaum einer, der nicht verrückt war nach mehr: Mehr Missionen, mehr Fahrzeuge, mehr Gags, mehr Geheimnisse, mehr "GTA" eben!

Der Hersteller schürte diese Erwartungshaltung, indem er nur sehr wenige Informationen nach außen hat dringen lassen. Eine verkappte 80er-Jahre-Website hier (www.kentpaul.com), ein exklusives OPM2-Preview dort (OPM2 10-2002), doch so richtig hat man die Katze nicht aus dem Sack gelassen. Auch war am Tage der Veröffentlichung nirgendwo ein Test zu finden – Rockstar hatte selbst der Presse die üblichen Vorab-Testversionen verwehrt.

Vielleicht gerade deswegen war schon vor der Veröffentlichung im November 2002 klar: "Vice City" ist der Stoff, aus dem die Spieler-Träume sind. Die 80er: enorm angesagt. Der Soundtrack? Setzt neue Maßstäbe. Das Spiel? Begeistert mit zahllosen neuen Features. Flugzeuge fliegen, Nachtclubs kaufen, Motorräder schnappen, einen Flughafen erkunden, Bandenkriege auslösen (und gewinnen) – binnen eines Jahres hat Rockstar North (Schottland) einen Nachfolger aus dem Boden gestampft, der mehr Spaß bringt als alle Episoden zuvor. Nun gut, wackelige Kameraführung und einige sehr

schwere Aufgaben hätte es nicht unbedingt gebraucht – aber welches Spiel ist schon perfekt?

Binnen weniger Tage knackte "Vice City" die 100.000-Stück-Marke – beflügelt durch schwindelerregende Test-Wertungen. Andere Spiele haben seitdem einen schweren Stand. "FIFA 2003", "Der Herr der Ringe: Die zwei Türme", "Tony Hawk's Pro Skater 4" – selbst die zugkräftigsten Lizenzen haben gegen "Vice" nichts zu melden.

Wollen wir gemeinsam einen Blick in die Zukunft werfen? Wie wird die "GTA"-Manie erst aussehen, wenn der nächste Teil erscheint? Blättert um, und schaut mit uns in die Kristallkugel...

Die Facts

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

JAH	2002
SYSTEM	PlayStation2
HERSTELLER	Take 2/Rockstar Games
ENTWICKLER	Rockstar North
INNOVATIONEN	Konsequente Verbesserungen bei der Optik: Trotzdem Pop-ups und Ruckeln. Immobilien zu erwerben, Motorräder und Fluggeräte sind mit dabei. Jede Menge Missionen in Gebäuden; "Rampage"-Missionen wie in "GTA 2". Enorm erweiterte Soundkulisse: 80er-Tracklist mit Star-Aufgebot.

PS2 Fazit

"GTA Vice City" bricht alle Rekorde. Und wenn wir "alle" schreiben, meinen wir auch "alle" – weltweit. Mit diesem Teil etabliert sich "GTA" endgültig als die erfolgreichste PlayStation-Serie und Millionen Fans können kaum erwarten, zu lesen wie es weitergeht. Wir übrigens auch nicht...

"Das wollen wir in ‚GTA‘ sehen!"

Wie man den Mega-Hit noch besser machen könnte...

Klar, "GTA 3" und "Vice City" sind hervorragende Spiele. Aber unsere Leser und wir haben jede Menge Ideen, was man noch besser machen könnte....

Die Kritiker haben Rockstar unterschätzt! Schon seit der Ankündigung von "Vice City" hörte man negative Stimmen: "Das wird nur ein lahmer Aufguss", "in nur einem Jahr schaffen die wohl kaum mehr als eine Hand voll neuer Missionen" oder "die machens jetzt wie bei Tomb Raider – jedes Jahr ein Update, und keiner kanns mehr sehen". Pustekuchen! Es waren (fast) alle begeistert, die "Vice City" schließlich in den Fingern hatten. Und auch das nächste Kapitel der Serie wird sicher viele neue Ideen bringen.

OPM2 hat euch, die Spieler, befragt, welche neuen Ideen und Elemente euch Spaß machen würden. Hier die zehn Wünsche, die am häufigsten genannt wurden und am meisten Zustimmung bekamen – mal sehen, ob diese Ideen schon im nächsten "GTA" Realität werden!

1 Eigener Fuhrpark mit Tuning-Möglichkeit

Schluss mit den Kutschen von der Stange: Dank Autowerkstätten könnt ihr eure Autos reparieren, mit neuen Motoren aufrüsten und dann in der Garage speichern. Im Idealfall stehen schnittige Sportwagen, robuste LKWs und getunte Motorräder bereit – je nach Auftrag sucht ihr euch das beste Gefährt für den Job aus!



Schwer beeindruckend: Schon die Schusswechsel und die Panzer-Eskapaden in "Vice City" waren enorm spannend. Doch wir haben viele Leser-Ideen für noch mehr Vergnügen erhalten!

2 Gangs mit intelligenten Gaunern

Keine Einzelaktionen mehr: Wie im echten Gangsterleben gebt ihr euren Untergebenen Befehle, wie sie euch helfen können: Da werden im Vorfeld schon Hintereingänge abgeriegelt, Scharfschützen postiert und Sprengstoffexperten mit dem Auslegen von Bomben beauftragt – nur im Zusammenspiel wirds einfacher!

3 Steuern mehrerer Charaktere

Mit mehr Charakteren kommt mehr Taktik ins Spiel! In ausgewählten Einsätzen steuert ihr nicht nur den Helden, sondern auch mehrere seiner Kollegen. Auf einer eingeblendeten Karte erkennt ihr die Positionen von Freund und Feind. Pirscht euch mit Scharfschützengewehr heran, postiert mit Sprengstoff beladene Autos an wichtigen

Fünf Mankos von "Vice City"

Wir wollen mal nicht kleinlich sein, aber es gibt doch einige Dinge, die euch, die OPM2-Leser, und uns bei "Vice City" und "GTA 3" gestört haben. Hier die wichtigsten:

1 Kameraführung und Zielsystem nicht optimal

Bei "GTA 3" fällt die Kameraführung nicht übermäßig negativ auf, dafür ist das Zielsystem recht nervig. Bei "Vice City" hat man dieses enorm verbessert – jetzt aber ärgert die Kamera bei den vielen Gebäude-Missionen....

2 Häufiges "Game Over"

Die Auftraggeber in "GTA" sind eisenhart: Entweder werden alle Bestandteile einer Mission geschafft, oder man muss noch mal ran und alles komplett neu spielen. Das führt beim ein oder anderen Spieler schon mal zu Frust – und zu häufigem Nachladen, denn immer und immer wieder Waffen zu kaufen ist recht teuer und zeitaufwändig.

3 Festgelegtes Script

Sind wir mal ganz ehrlich: Eigentlich gaukelt uns "GTA" sehr verschnörkelt vor, völlig frei zu

sein. Wer wirklich weiterkommen will, muss sich jedoch streng an die vorgegebene Missionsstruktur halten. Eigene Entscheidungen, etwa jene, bei einer bevorzugten Gang zu bleiben, sind nicht möglich.

4 Technische Schwächen und Bugs

Wir wollen nicht zu viel meckern: Die Technik von "GTA" ist bemerkenswert gut. Trotzdem stören Geruckel und spät eingeblendete Fahrzeuge des Öfteren bei der Flucht. Es sollen auch schon Programmabstürze genervt haben. Und die häufigen Pop-ups bei Laternen und Palmen fallen in "Vice City" doch deutlich auf. Vielleicht gehts auch etwas besser....?

5 Künstliche Intelligenz

Huch, hier machen wir ein richtig großes Fass auf. Aber es stimmt schon: Sowohl eure Bandenkollegen, als auch Passanten und Cops haben in "GTA" nicht immer den Durchblick und oft genug ein Brett vorm Kopf. Wenn Kumpels in eure Schussbahn rennen und Polizisten in Wände laufen, wird deutlich: In den PS2-Städten leben nicht gerade Einsteins Erben.



Punkten, bedient den Granatwerfer im Hinterhof: Ihr habt also volle Kontrolle über Angriffs- und Abwehrmissionen!

4 Es gibt kaum noch ein "Mission gescheitert"!

Fast alles gelingt und zwar deshalb, weil eure Leistung vom Auftraggeber individuell beurteilt wird! Wenn ihr nur 20 Prozent der Aufgaben geschafft habt und etwa Zeugen verduften, dann gibts halt weniger Kohle und die nächsten Aufgaben ändern sich entsprechend. Dafür sparen wir uns das ewige Wiederholen von (zu) schweren, frustigen Aufträgen.

5 Heuert da an, wo was los ist!

Keine festgelegte Story! Im nächsten "GTA" gibt es mehr Wahlfreiheit, ob wir bei Mexikanern, Mafia oder Yakuza Karriere machen. Klar, das Ganze macht den Entwicklern mehr Arbeit. Doch dafür werden fast alle Fans begeistert die Alternativen ausprobieren.

6 Respekt – ein geniales Element kehrt zurück!

Das gabs schon mal und es hat enorm viel Spaß gemacht: In "GTA 2" beeinflussen eure Aktionen den Respekt beim eigenen, aber auch bei gegnerischen Clans. Brutale Mobster qualifizieren sich für bessere Jobs, treffen aber auch vermehrt auf Widerstand bei der kriminellen Konkurrenz!

7 Wo kein Kläger, da kein Richter!

In bisherigen "GTA"-Episoden wurden Übeltäter mit Fahndungssternen bestraft, egal ob sie von einem Cop beobachtet worden sind oder nicht. In Zukunft kann man bei unbeobachteten, "perfekt geplanten" Straftaten ohne Erhöhung des Fahndungslevels davonkommen. Wenn ein Polizist Verbrechen sieht, rennt er zum Streifenwagen und funkt zur Zentrale – erst dann läuft das Räderwerk der Gesetzeshüter an. Auch schnelle Fluchtwagenwechsel sollte den Fahndungsdruck senken...

8 Total interaktiv: Funk, Fernsehen und Presse

Wäre das ein Spaß, wenn wir unsere Untaten in den Radiosendern als "Newsflash" hören würden, sie im TV verfolgen könnten oder sie auf der Titelseite der "City News" in allen Einzelheiten nachzulesen wären? Natürlich erfahrt ihr so auch Neues über den aktuellen Stand der Bandenkriege in der Stadt!

9 Mini-Games

Das Salz in der Suppe! "Vice City" hats vorgemacht, doch wir können uns noch viel mehr dieser "Zeitvertreiber" vorstellen: Wie wärs mit einem aktiven Tennis-Club, Arcades mit vielen alten Videospielen, einem Wettbüro mit Pferde- und Fußball-Wetten oder einem Ego-Shooter-Paintballclub? Das alles ist zum Zeitvertreib immer dann prima, wenn man mal keine Lust hat auf den Story-Modus.

10 Eigene Bereiche in der Stadt erobern

Mit jedem Clan-Chef, den ihr platt macht, gehen dessen Immobilien auf euch über, und langsam aber sicher färbt sich die bunte Stadtkarte rot ein. Wichtige Unterkünfte werden aber regelmäßig von gegnerischen Gangs attackiert; investiert deshalb Geld, um autonom agierende Schutztruppen mit der Abwehr zu beauftragen!

So, hier machen wir mal einen Punkt. Eins ist sicher: Nicht nur die von uns befragten PS2-Fans, sondern auch ihr habt bestimmt noch Hunderte witziger Ideen, wie man "GTA" NOCH besser, unterhaltsamer, länger und spannender machen könnte. Das Problem ist nur, wir müssen noch einige Monate warten. Wie lange das sein wird, versuchen wir für euch rauszufinden!

Das nächste "GTA"...

Natürlich finden sich auch in der OPM2-Redaktion jede Menge "GTA"-Freaks. Wir haben mal eine völlig inoffizielle Liste zusammengestellt, wie wir uns das nächste Spiel der Serie wünschen würden...

CHRISTIAN TRÄUMT VON...



"Grand Theft Auto: Zombie City – The Mall of Death"

Story: Eine Gruppe Menschen findet sich in einem US-Städtchen wieder. Das Problem: Zombies haben die Stadt, das Einwohnermeldeamt, das Polizeirevier und das Kaufhaus überrannt. Per Funkkontakt erledigt ihr (alias Romero Argentio) für die Armeeführung Aufträge, um die Zurückeroberung vorzubereiten – gesäuberte Bereiche dienen als Stützpunkte, in denen Soldaten abgesetzt werden, eigenständig ballern und euch helfen. Knifflig wirds, als ihr in einem gigantischen Einkaufszentrum eingeschlossen werdet, das zudem von einer aggressiven Motorradgang terrorisiert wird...

MARKUS TRÄUMT VON...



"Grand Theft Horse: Wild West City"

Story: Wir befinden uns im Wilden Westen – Cowboys reiten durch staubige Straßen, Betrunkene fliegen im Stundentakt aus dem Saloon "Dirty Whiskey" und der Rinderbaron "El Nacho" herrscht mit eiserner Hand über die staubige Stadt im Westen.

Als Joe Nobody schießt ihr die Bösewichter aus den Reihen der Mexikaner, der Viehzüchter-Vereinigung und der "Glorreichen Sieben" aus den Latschen, wehrt Angriffe der Indianer ab und errichtet auf erobertem Terrain eigene, autonom verteilte Stellungen. Fies: Werdet ihr zu mächtig und kassiert ihr zu viele Fahndungs-Poster ("Wanted"), rückt die Kavallerie an!

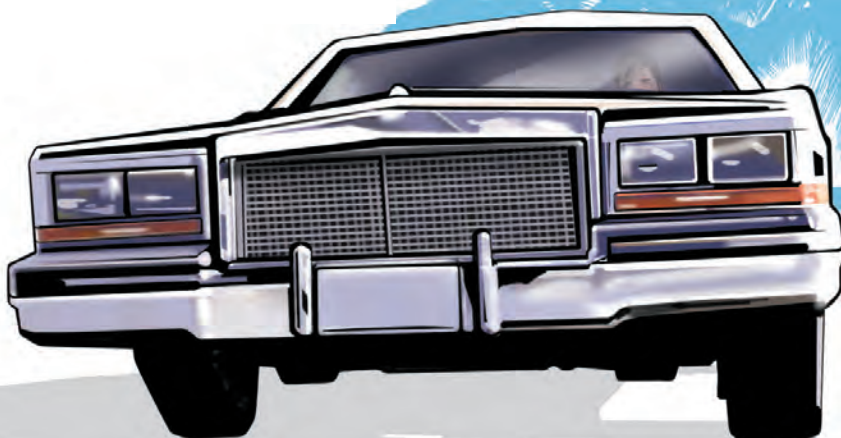
THOMAS TRÄUMT VON...



"Grand Theft Auto: Sin City"

Story: Wir befinden uns in einer Stadt, die San Francisco nicht unähnlich ist. Wir befinden uns in einer Zeit, die den Siebzigern ähnelt. Und in einer Zeit, in der das Disco-Fieber so richtig losgeht. Die Bee Gees trällern "Staying Alive", der "Hustler" empört die US-Moralwächter, fette Ami-Karossen mit Heckflügeln und Vier-Liter-Hubraum brummen durch die Straßen.

Die italienische Mafia wird gerade von den Kolumbianern vorgeführt, denn ein weißes Pulver namens Kokain erobert das Nachtleben. Und mittendrin seid ihr: Statt "Flower Power" heißt eure Devise "Make war not love" – und nur, wer den höchsten monatlichen "Coke"-Umsatz hat, kann König der Stadt werden!



Ein Blick in die Kristallkugel...

Spekuliert mit uns: Wann kommt das nächste "GTA"?

Ihr habt "Vice City" schon durchgespielt? Ihr wartet sehnsüchtig auf neue Abenteuer in der Welt des Verbrechens? Wir fassen alle Gerüchte zusammen!

Wann kommt das nächste Spiel der Serie?" Weltweit wollen PS2-Fans wissen, wann und wie die nächste "GTA" erscheinen wird. Wir wollen mal ein paar Gerüchte, Mutmaßungen und Fakten analysieren, und dann noch selbst ein paar Prognosen wagen. Eins vorweg: Take 2 beziehungsweise Rockstar Games äußern sich sehr zurückhaltend, was die neuen Projekte angeht. Priorität hat im Augenblick ganz klar "Midnight Club 2", das wir euch ebenfalls in dieser Ausgabe (Seite 48) vorstellen. Doch so nahe das Game mit seinen Straßenrennen "GTA" auch kommt – es ist ein deutlich anderes Spiel.

Erst mal gilt festzuhalten, dass "GTA" auf Konsolen PS2 exklusiv ist. Im Moment deutet nichts darauf hin, dass die Serie auf Xbox bzw. Gamecube umgesetzt wird, oder dass sie nicht mehr auf der PS2 erscheinen wird. Paul Eibeler, President von Take 2 in den USA, lobte sogar noch im Dezember die PS2-Präferenz seiner Company.

OPM2-Spekulation 1:

"GTA" ist (auf Konsolen) auf der PS2 zu Hause.

Ein paar Worte zur grundlegenden Strategie von Rockstar: Es liegt im Interesse des Unternehmens, neben "GTA" auch andere Serien zu etablieren. Leider floppte "Smuggler's Run 2: Hostile Territory" trotz des erfolgreichen Vorgängers, und so ist "Midnight Club 2" derzeit ein sehr wichtiger Titel. Doch der kommt schon Anfang 2003 – und weitere große Titel sind zumindest jetzt, weit vor der E3-Spielemesse im Mai, nicht in Sicht.

Es gibt aber verflüxt viele Entwickler bei Rockstar North, und die sind im Augenblick sicher nicht untätig. Das heißt: Ein neues "GTA" würde gut in den Herbst 2003 passen. Sind wir mal mutig:

OPM2-Spekulation 2:

Es wird noch 2003 ein neues "GTA" geben – egal in welcher Form.

Im Kasten auf der rechten Seite seht ihr die in unseren Augen wahrscheinlichsten "GTA"-Entwicklungen. Es gab in der "GTA"-

Historie schon einmal eine Missions-Disc. "GTA: London 1969" war nur zusammen mit dem Original-"GTA" lauffähig und nicht gerade das Highlight der Serie. Unsere Einschätzung: Es macht wenig Sinn, ein neues PS2-Spiel als Missions-Disc zu planen, da dies eine Menge technischer, spielerischer und nicht zuletzt wirtschaftlicher Einschränkungen bedeuten würde.



OPM2-Spekulation 3:

Das neue "GTA" wird ein komplett neues Spiel, wie auch schon "Vice City".

Jetzt wollen wir mal ins Detail gehen: "In welcher Stadt wird der Nachfolger angesiedelt sein?", lautet eine sehr häufig gestellte Frage. Rockstar selbst hat bei den bisherigen PS2-Spielen eine verblüffende Systematik etabliert.

Gehen wir zurück zu Teil 1. Wenn man die drei "GTA"-Stadtteile näher betrachtet, heißen diese "Liberty City" (Schauplatz des ersten PS2-"GTA"), "Vice City" (Schauplatz des zweiten PS2-"GTA") und "San Andreas". Bleibt Rockstar dieser Systematik treu, dann lautet unsere...

OPM2-Spekulation 4:

Die nächste "GTA"-Metropole wird San Andreas heißen!

Gut. Den Ort hätten wir. Wie siehts nun mit der Zeit aus? Die Entscheidung für die Achtziger Jahre für "Vice City" fiel den Entwicklern bei der derzeitigen Revival-Welle nicht schwer, doch eine ähnlich populäre Ära ist kaum in Sicht.

Höchstens die 70er mit vergleichbar schriller Mode und unverwechselbaren Beats ist in unseren Augen als Alternative anzusehen. Doch hat dieses Jahrzehnt bei den Spielern nicht denselben Wiedererkennungswert wie die Jahre von 1980 bis 1990 – sie liegen schlichtweg zu lange zurück.

Deshalb ist ein Zehn-Jahres-Zeitsprung um zehn Jahre in die 90er denkbar: Mode, Musik und Fahrzeuge der beginnenden Neunziger sind bei fast allen PS2-Fans noch in Erinnerung. Denkbar wäre auch ein Sprung in die weitere Zukunft, aber den Soundtrack dazu kennt noch niemand, also geht der auch nicht sofort ins Ohr. Tippen wir mal so:

OPM2-Spekulation 5:

Das nächste "GTA" spielt in den Siebzigern oder in den frühen Neunzigern.

Jetzt befassen wir uns mal mit dem Spieldesign. Der stumme Held aus "GTA 3" war zwar cool, aber seien wir mal ehrlich: Tommy Vercetti hat uns mit seinen frechen Sprüchen bedeutend mehr Spaß gemacht. Darum wird Rockstar sicher ähnlich potente Stars auffahren, um die Story des nächsten "GTA" hollywoodreif zu vertonen. Und der Erfolg von "Vice City" wird dazu führen, dass einige Filmstars nicht abgeneigt sein werden, sollte ihnen die Synchronisation angeboten werden. Apropos Filmstars: Rockstar wird sicher nicht auf große und kleine Anlehnungen aus Film und Fernsehen verzichten. Mal nachdenken, was vor zehn Jahren aktuell und angesagt war...

Damit endet unser Blick in die Kristallkugel. Ganz gleich, wie sich Rockstar auch entscheiden wird: **Wir sind uns sicher, dass auch die nächste "GTA"-Episode PS2-Geschichte schreiben wird. Und wir geben euch die Chance, euch aktiv daran zu beteiligen! Macht mit beim großen OPM2-"GTA 2003"-Gewinnspiel!**



Das große "GTA"-Quiz

Spielt als Erster die nächste "GTA"-Episode!

Wir wollen von euch wissen, wie das nächste "GTA" aussehen wird – und ihr könnt dank Take 2 den Mega-Gewinn abstauben!

Schreibt uns alles, was ihr zu wissen glaubt: Wann erscheint? Wie spielt es sich? In welcher Epoche spielt es? Welche Features gibt es?

Wir werden alle Zuschriften sammeln und bis zur Veröffentlichung des nächsten "GTA" archivieren. Und dann folgt die Zeit der Bescherung für alle Kenner mit dem richtigen Riecher!

Die Preise:

1x Das nächste "GTA" schon vor dem Verkaufsstart!

In Zusammenarbeit mit Take 2 Deutschland gewinnt der Teilnehmer mit der genauesten Vorhersage das neue "GTA" plus Überraschung – und zwar noch bevor das Spiel im deutschen Handel erhältlich ist!



5x Soundtrack "GTA: Vice City"

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Soundtracks zu "GTA: Vice City". Diese Sammler-Box enthält sieben CDs mit den Radiohits aus "Vice City". Als Bonus ist auf jeder Disc ein Cheat zum Spiel versteckt.

So funktioniert's:

Den Coupon bitte ausfüllen, ausschneiden und ausreichend frankiert (!) per Postkarte (Porto: 45 Cent) oder Brief (Porto: 55 Cent) an folgende Adresse schicken:

CyPress GmbH
Stichwort: "Next GTA"
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von CyPress und Take 2 dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 7. März 2003.

"Next GTA" – mein Tipp!

1. Termin: Das nächste "GTA" für die PS2 erscheint...

Monat _____ Jahr _____

2. Zeit: Das nächste "GTA" spielt...

- ☐ in den Siebzigern
☐ in den Neunzigern
☐ in der Gegenwart
☐ in der fernen Vergangenheit
☐ in der Zukunft

(Euren Tipp bitte ankreuzen)

3. Innovationen: Die wichtigsten Neuerungen werden sein...

(Bitte genau drei kurze Stichpunkte eintragen)

PS2 Drei Szenarios für das nächste "GTA"

1. Möglichkeit: Missions-Disc für "Vice City"

Wahrscheinlichkeit: ★★★★★★★★

Szenario: Sollte es Rockstar nicht schaffen, bis zum Ende des Jahres ein völlig neues "GTA" zu entwickeln, besteht die Option auf eine Missions-Disc, die nur zusammen mit "Vice City" lauffähig ist. Wie schon bei "GTA London 1969" würdet ihr dann in einer neuen Stadt ähnliche Abenteuer erleben; allerdings ohne große technische Verbesserungen und mit erheblich weniger Innovationen als sie in einem neuen Spiel vorhanden wären.

OPM2-Einschätzung: Wir halten dies für unwahrscheinlich. Schließlich hat man keinen Grund, sich den Vorwurf des Abkassierens einzuhandeln. "London" war kein großer Erfolg – wir tippen auf einen "echten" Nachfolger.

2. Möglichkeit: "GTA Sin City" kommt noch 2003

Wahrscheinlichkeit: ★★★★★★★★

Szenario: Die Rockstar-Maschinerie läuft wie geschmiert: Sowohl technisch als auch spielerisch schaffen es die Entwickler, gegen Ende 2003 ein neues "GTA" in die Läden zu stellen. Der Nachfolger spielt in "San Andreas" (Insidern als dritte Stadt aus "GTA" ein Begriff), als Epoche könnten die glamourösen 70er-Jahre dienen. Wie in Streifen vom Schlage eines "Studio 54" locken Disco-Beats, harte Drogen und exzessiver Lifestyle...

OPM2-Einschätzung: Für uns die wahrscheinlichste und verlockendste Alternative. Selbst wenn das "offizielle GTA 4" noch bis 2004 auf sich warten ließe – so vertreiben wir uns die Zeit gerne!

3. Möglichkeit: Kein "GTA" in 2003!

Wahrscheinlichkeit: ★★★★★★★★

Szenario: Der Alptraum aller "GTA"-Fans, doch leider nicht völlig ausgeschlossen. Klar, Rockstar kann mit einem schnellen Sequel jede Menge Geld verdienen, doch das muss nicht sein – obwohl Aktionäre das (und die damit verbundenen Einnahmen) liebend gerne sehen würden. Denn die Kassen sind voll, und "gut Ding will Weile haben", wie man weiß – also, möglicherweise wird es "GTA 4" erst 2004 (oder noch später?) geben.

OPM2-Einschätzung: Wollen wir mal hoffen, dass dies nicht eintritt. Denn Millionen Fans würden auf eine sehr harte Probe gestellt; und nur ein "Driver 3" (siehe Seite 53) könnte die Entzugserscheinungen lindern...





OPM2 – Das Offizielle Magazin

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

Spieletests mit Herz und Verstand: Jeder von uns ist seit mindestens zehn Jahren leidenschaftlicher Spieler und hat lange Jahre Erfahrung als Spiele-Redakteur. Damit profitiert ihr vom gesammelten Fachwissen eines der angesehensten Test-Teams in der deutschen Fachpresse. Was euch das bringt? Kompetenz, Verlässlichkeit und fundierte Informationen satt.

Inhalt

Mortal Kombat:	
Deadly Alliance	68
Battle Engine Aquila	71
ATV Quad Power Racing 2	72
Contra – Shattered Soldier	74
Ben Hur – Blood Of Braves	75
Island Extreme Stunts	75
Star Wars: Clone Wars	76
Disney Golf	77

Platinum-Test

Midnight Club Street Racing	77
-----------------------------------	----

DIE SKALA

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

DAS PRÄDIKAT



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

Das OPM2-Team

CHRISTIAN BLENDL CHEFREDAKTEUR	TOBIAS SCHWEIKL STELLVERTR. CHEFREDAKTEUR	THOMAS SZEDLAK LEITENDER REDAKTEUR
Vorlieben: Laute DVD-Abende; Pop-Musik der Achtziger; familiäre Gemütlichkeit	Vorlieben: Online-Rollenspiele, lang schlafen, gut essen	Vorlieben: Badeurlaub im Winter, Abtauchen in die Matrix, gesellige Brettspiele
Abneigungen: Wasserflecken an der Decke, Kälte, PS2-Spiele ohne Bildzentrier-Funktion	Abneigungen: Versagende Autobatterien, zu Unzeiten eintreffende Heizungsableser, abstürzende PS2-Testmuster	Abneigungen: Unaufhörlicher Schluckauf, Bundesliga-Winterpause, Werbe-Unterbrechungen
Favorisierte Genres: Shoot'em-Ups, Rennspiele, Ego-Shooter	Favorisierte Genres: Rollenspiele, Strategiespiele, Action	Favorisierte Genres: Sportspiele, Rennspiele, Shoot'em-Ups
Aktuell in der PS2: Mortal Kombat: Deadly Alliance, Pac-Man World	Aktuell in der PS2: Contra – Shattered Soldier, Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme	Aktuell in der PS2: Pro Evolution Soccer 2, Virtua Tennis 2, James Bond 007: Nightfire
Lieblingsspiele auf der PS2: Jak & Daxter, TimeSplitters 2, GTA: Vice City	Lieblingsspiele auf der PS2: GTA: Vice City, Baldur's Gate: Dark Alliance, Burnout 2	Lieblingsspiele auf der PS2: Pro Evolution Soccer 2, Rez, Need for Speed: Hot Pursuit 2
ALLGEMEINES ZUM PS2-MARKT „Liebling, ich habe den Test-Teil geschrumpft!“ – Mit diesem Spruch auf den Lippen wird sich wohl mancher Leser verwundert die Augen reiben, denn in dieser Ausgabe ist die übliche Lawine an PS2-Spielen auf ein Rinnsal zusammengeschmolzen. Das liegt an der gängigen Publisher-Taktik: Vor Weihnachten alles raus – und das Frühjahr ruhig angehen lassen.	EXPERTE FÜR: ROLLENSPIELE/STRATEGIE Seit geraumer Zeit vernachlässigen die Hersteller sowohl Rollenspiel-, als auch Strategiesfans. „Summoner 2“ war der letzte Pflichtkauf, seitdem greift man am besten wieder zu den Klassikern „Baldur's Gate: Dark Alliance“ und „Final Fantasy X“. Licht am Ende des Tunnels ist aber schon in Sicht: In den USA startet in diesen Tagen der PS2-Ableger des Online-RPGs „Everquest“!	EXPERTE FÜR: SPORTSPIELE Auch das ansonsten umfangreichste PS2-Genre wurde diesen Monat sträflich vernachlässigt. Außer dem ganz netten „Disney Golf“ durchlief kein einziges Sportspiel unser Testlabor. So blieb genügend Zeit, um sich mit „Winning Eleven 6 Final Evolution“ (siehe Newsteil) schon mal auf das kommende „Pro Evolution Soccer 3“ (deutscher Titel) vorzubereiten.

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?
- ② **UMFANG** ➔ Seht ihr bereits nach zwei Stunden den Abspann oder bietet das Spiel Multiplayer-Spaß, viele Levels und Spielmodi in Massen?
- ③ **GRAFIK** ➔ Ist die Grafik fehlerhaft oder begeistert sie mit traumhaften Umgebungen, hoher Auflösung und fotorealistischen Charakteren?
- ④ **SOUND** ➔ Nerven euch eintönige Musik und spärliche Effekte, oder genießt ihr filmreife Soundtracks mit viel Abwechslung und Atmosphäre?
- ⑤ **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-Ruckler 🔴 Kein Tuning, keine Fahrzeugextras	UMFANG: 8/10	90
		GRAFIK: 9/10	
		SOUND: 10/10	
Meisterhafter, effektreicher Highspeed-Racer mit Traumwagen.			PROZENT

PlayStation2-Tests 03/2003

Testkompetenz & Spaß am Spiel!

CARSTEN GRAUEL REDAKTEUR	MICHAEL GALUSCHKA REDAKTEUR	SWEN HARDER REDAKTEUR	MARKUS HÄBERLEIN REDAKTEUR
Vorlieben: Schnelle Elektro-Musik; Monsterfilme; Faulenzen Abneigungen: Unerträgliche Hitze, Bahnfahren, Fisch, nicht invertierbare Y-Achse bei Ego-Shootern	Vorlieben: Laute Musik im Auto; Brettspiele; Haägen-Dasz-Eis Abneigungen: Versagende Fernbedienungen; schneelose Winter; verschlammte Spiele-CDs/DVDs	Vorlieben: Sci-Fi-Serien; skurrile Sitcoms (Seinfeld, Drew Carey Show); Basketball Abneigungen: Kratzer im Lack, Kinder in der Sauna, Ruckelnde Zwischensequenzen	Vorlieben: Zockerabende, Techniktüfteleien, Konsumieren (egal was) Abneigungen: frustige Spiele spielen, Eiskratzen, Leute, die in Urlaub fliegen
Favorisierte Genres: Beat'em-Ups, Rennspiele, Ego-Shooter Aktuell in der PS2: Mortal Kombat: Deadly Alliance, Battle Engine Aquila, PES 2 Lieblingsspiele auf der PS2: Ridge Racer 5, GTA: Vice City, Pro Evolution Soccer 2	Favorisierte Genres: Rennspiele, Sportsysteme, Action-Adventures Aktuell in der PS2: Winning Eleven 6 Final Evolution, Burnout 2, Sly Raccoon, RTL Skispringen 2003 Lieblingsspiele auf der PS2: Gran Turismo 3, Pro Evolution Soccer 2, Colin McRae Rally 3	Favorisierte Genres: American Sports, Action-Adventures, Shoot'em-Ups, Beat'em-Ups Aktuell in der PS2: Space Channel 5 – Part 2, Pro Evolution Soccer 2, Shinobi, NBA Live 2003 Lieblingsspiele auf der PS2: PES 2, Virtua Fighter 4, Devil May Cry	Favorisierte Genres: Action, Action-Adventure, Rennspiele Aktuell in der PS2: Kingdom Hearts, WRC 2 Extreme, Ratchet & Clank, Mortal Kombat: DA Lieblingsspiele auf der PS2: GTA: Vice City, Gran Turismo 3, Resident Evil – Code: Veronica X
EXPERTE FÜR: BEAT'EM-UPS/ JUMP'N'RUNS Finsternis: Nicht ein einziges Jump'n'Run ließ sich bei uns blicken. In der nächsten Ausgabe hingegen dürfen wir euch garantiert den Test von "Rayman 3: Hoodlum Havoc" präsentieren. Im Beat'em-Up-Segment gab es zumindest einen Lichtblick: "Mortal Kombat: Deadly Alliance" beweist, dass Midway nicht nur auf Brutalität setzt.	EXPERTE FÜR: RENNSPIELE Originell geht es diesen Monat auf den Rennpisten zu. Statt öden Autos rasen Quad-Bikes um die Wette und galoppieren Pferdegespanne zum Sieg. Ideal für alle, die gerne etwas Abwechslung haben, auch wenn sowohl "ATV Quad Power Racing 2" als auch "Ben Hur" keine absoluten Knüller sind. Aber eben mal was anderes und schon alleine deshalb eine willkommene Abwechslung.	EXPERTE FÜR: ACTION-ADVENTURES Geduld ist gefragt: Die für dieses Heft geplanten Spieletests zu den dunkel-femininen Hitkandidaten "Primal" und "Tomb Raider" haben sich auf die nächste Ausgabe verschoben. Zu diesen beiden Krachern werden sich wahrscheinlich noch die Award-Nachfolger "Metal Gear Solid 2: Substance" und "Devil May Cry 2" gesellen. Nächsten Monat gehts also rund!	EXPERTE FÜR: ACTION Wunderbare Actionwelt: In diesem Monat gehen wir mit Konamis effektgeladenem "Contra: Shattered Soldier" und dem Star-Wars-Spektakel "Clone Wars" auf den Schießstand. Auch der Sci-Fi-Shooter "Battle Engine Aquila" muss zeigen, was seine insektenartigen Kampfbots auf dem Kasten haben. Und in wenigen Wochen startet Konami die "Z.O.E. 2"-Mechschlacht...



BATTLE ENGINE AQUILA



ATV QUAD POWER RAC. 2



STAR WARS: CLONE WARS



BEN HUR



CONTRA

TEST DES MONATS

Mortal Kombat – Deadly Alliance

Ein blutiger Stern am Beat'em-Up-Himmel!

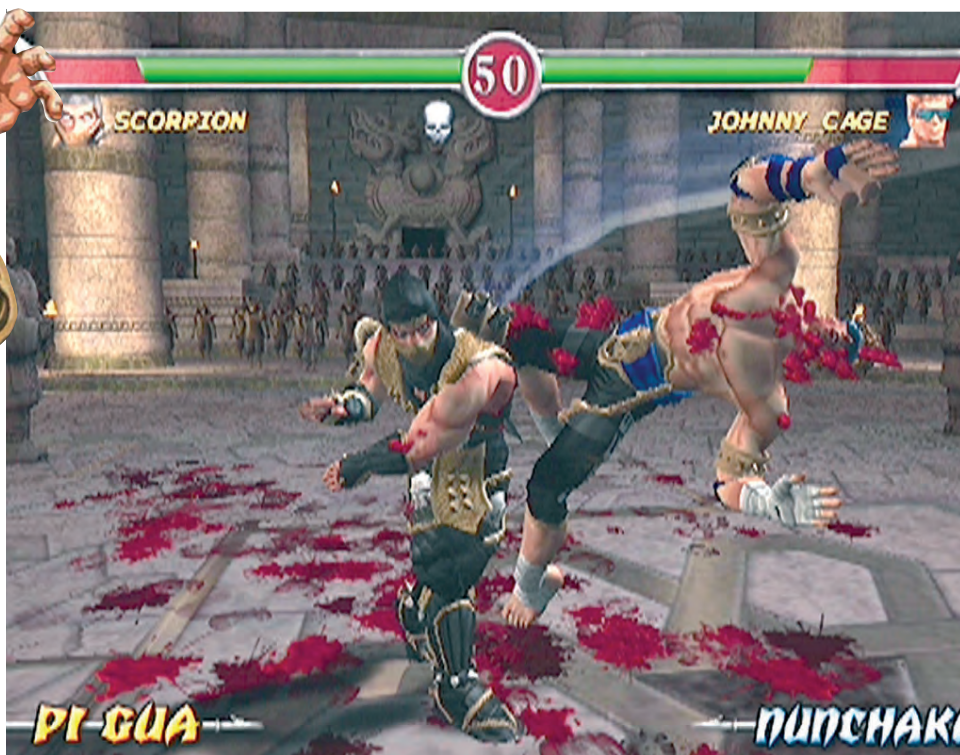


Brutal war die Serie schon immer, doch mit dem fünften Teil setzt sie sogar spieltechnisch neue Maßstäbe. Auf den nächsten Seiten erfahrt ihr, warum fast die ganze Redaktion im "MK"-Fieber ist.



Mortal Kombat: Deadly Alliance

Mit dem fünften Teil feiert **die wohl umstrittenste Beat'em-Up-Serie überhaupt** ihr zehnjähriges Jubiläum. Arena frei für den Kampf um Leben und Tod!



☞ Das hat gegessen: Der untote Ninja Scorpion zählt zu den am besten animierten Kämpfern.

Im Jahre 1992 wurde ein populärer Spielhallen-Klopper für fast alle damals gängigen Konsolen umgesetzt. Vor allem durch extreme Gewaltdarstellungen hat er von sich reden gemacht. Trotz oder gerade wegen des übertriebenen Blutvergießens und der brutalen Fatality-Moves, mit denen der Spieler seinen wehrlosen Widersacher nach gewonnenem Kampf besonders schmerzhaft in die ewigen Jagdgründe schickte, war jeder der bisher erschienenen vier Teile ein großer kommerzieller Erfolg. Nur hierzulande nicht: Fast alle Versionen von den insgesamt vier Episoden wurden in Deutschland indiziert wenn nicht sogar bundesweit beschlagnahmt. Und da sich am Gewaltfaktor auch mit dem fünften Teil "Mortal Kombat: Deadly Alliance" nichts geändert hat, wird ihn voraussichtlich dasselbe Schicksal ereilen. Deswegen müssen wir auf einen Test der kommenden europäischen Version verzichten und nehmen stattdessen die bereits erschienene US-Version unter die Lupe.

Treffen der Generationen

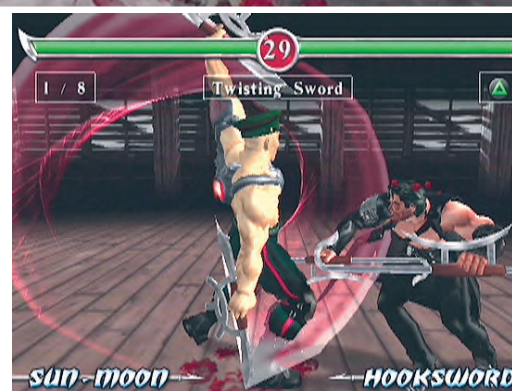
Nach dem Einschalten klärt euch eine ansehnliche Filmsequenz über die jüngsten Geschehnisse auf. Nach dem letzten "Mor-

tal Kombat"-Turnier herrschte viele Jahre lang Frieden in Earthrealm, der Welt der Menschen. Doch der Hexer Quan Chi entkam aus seinem Gefängnis in Netherealm und verbündete sich mit dem Seelenfänger Shang Tsung. Mit vereinten Kräften räumten sie den Herrscher von Outworld Shao Khan aus dem Weg und ermordeten Liu Kang, den mächtigsten Verteidiger von Earthrealm. Shang Tsung steht jetzt kurz vor seinem Ziel, der Unterwerfung der Outworld und der Erde.

Meister aller Klassen

Insgesamt 23 Kämpfer teilen sich auf in Shang Tsungs Freunde und Feinde. Darüber hinaus hat jeder einzelne eine persönliche Motivation, das Turnier zu gewinnen. Die Special-Forces-Agentin Sonya Blade und ihr Partner Jax Briggs wollen ihre in Outworld gefangenen Kameraden retten, während sich der untote Ninja Scorpion an Quan Chi für die Ermordung seines Clans rächen will. Der skrupellose Schwerverbrecher und Söldner Kano hingegen steht auf der Seite der tödlichen Allianz und verdient seinen Unterhalt als Heerführer.

Neben den altbekannten Darstellern haben sich auch etliche Neulinge im Ring



☞ Für jede gelöste Aufgabe im Konquest-Modus erhaltet ihr Münzen für die Gruft.

eingefunden. Der dickleibige Bo'Rai Cho ist Liu Kangs ehemaliger Lehrmeister, Li Mei ist eine Outworld-Bewohnerin, die um die Freiheit ihres Volkes kämpft, der verfaulte Drahhmin will sich für einen Verrat an Quan Chi rächen, Frost ist eine eiskalte Lin-Kuei-Kollegin Sub Zeros, dem blinden Kenshi gehts um die Ehre, Prinzessin Kitana will einen Präventivschlag gegen die Armeen des verstorbenen Shao Kahn ausführen, die Vampirdame Nitara ist auf der Suche nach einem Artefakt, das nur der Cyborg Cyrax ihr besorgen kann und Mavado, ein Mitglied des Red-Dragon-Clans, ist zusammen mit seinem Kompagnon Hsu Hao auf den Fersen von Kano, der dem Black-Dragon-Clan



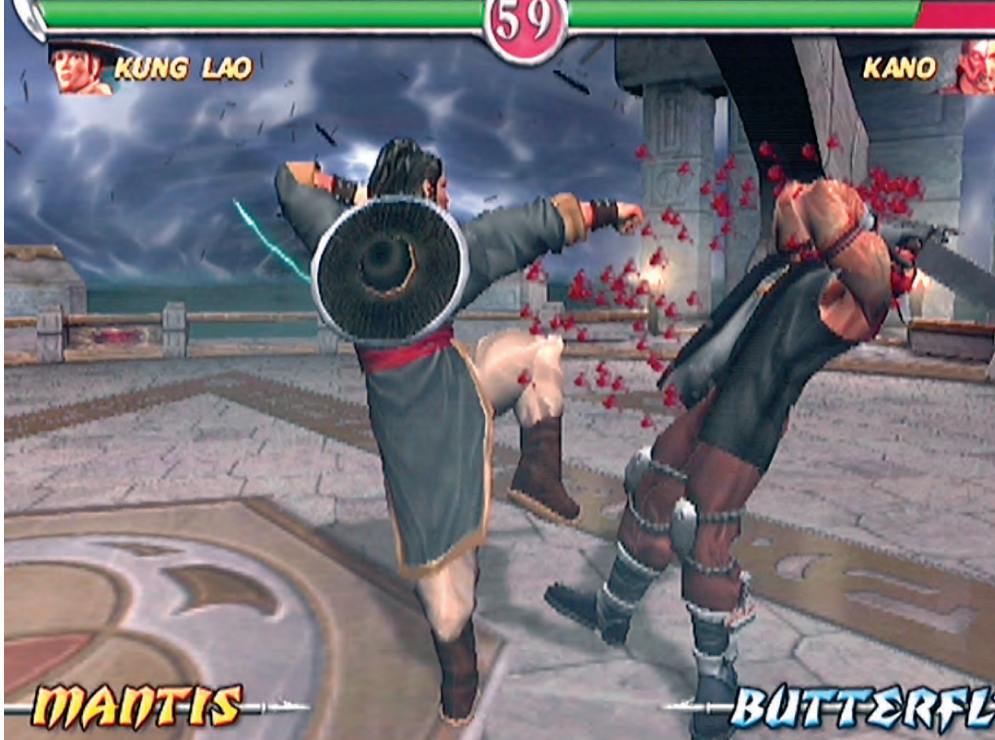
Die Hand ist hin: Blitzgott Raiden schafft es nicht, den Backstein zu zerschlagen.

angehört.

All diese Kämpfer beherrschen drei verschiedene Kampfstile, die ihr während des Kampfes einfach durch Druck auf die L1-Taste durchschaltet. Der dritte Kampfstil basiert immer auf einer Waffe: Johnny Cage zückt das Nunchaku, Bo'Rai Cho schlägt mit dem Stock zu und Kung Lao vertraut auf zwei Breitschwerter. Mit der Waffe in der Hand verursacht ihr zwar mehr Schaden und habt eine größere Reichweite, allerdings verliert ihr bei einem gegnerischen Treffer auch mehr Lebensenergie.

Abhängig vom aktuellen Kampfstil stehen euch unterschiedliche Combos und spezielle Aktionen zur Verfügung. So könnt ihr mit Scorpion nur in der Pi-Gua-Stellung die Deckung des Gegners durchbrechen, doch bietet sein Hapkido-Stil mehr Combos. Quan Chi kann seine Angriffskraft steigern, wenn er die Escrima-Position einnimmt. Und Kano kontert in der Xing-Yi-Stellung die Angriffe des Gegners.

Für noch mehr Abwechslung im Kampfgeschehen bietet jeder Charakter mehrere Combos, mit denen ihr quasi "fließend" zum nächsten Kampfstil wechselt. Diese Combos sind meist sehr lang und richten beim Feind großen Schaden an, doch erfor-



Jeder Kämpfer beherrscht drei exotische Kampfstile. Hier hat der Kung Lao dem Söldner Kano gerade derartig heftig auf die Nase geschlagen, dass dieser sich die Hände vors Gesicht hält.

dern sie gutes Timing – Profis sind gefragt. Zu guter Letzt sind die harten Prügelrecken mit einfachen, aber wirkungsvollen Special-Moves ausgestattet. Meist genügen zwei Richtungskommandos mit anschließendem Druck auf eine Symboltaste und ihr bearbeitet den Gegner mit den wildesten und verrücktesten Attacken. Sub Zero schleudert einen Eisball, Kenshi wirbelt seine Widersacher mit telepathischen Kräften durch die Luft und Bo'Rai Cho kübelt auf den Boden und hofft darauf, dass der Angreifer auf dem Erbrochenen ausrutscht.

Mach ihn fertig!

Was die "Mortal Kombat"-Serie zu dem gemacht hat, was sie heute ist, sind die eingangs erwähnten Fatality-Moves. Boten die Vorgänger der Serie gleich mehrere Fatalities pro Charakter und darüber hinaus sogar noch Abwandlungen wie Animalitys, Babalities und Friendship-Moves, haben die Kämpfer von "Mortal Kombat: Deadly Alliance" nur noch einen Fatality.

Geht der Gegner ein zweites Mal zu Boden, erscheint in grellen Buchstaben der Schriftzug "Finish him" (oder "her"), was für euch die Aufforderung ist, eurem Feind den Rest zu geben. Ab jetzt habt ihr einige Sekunden Zeit für die richtige Tastenkombination. Gelingt sie, werdet ihr Zeuge einer brutalen Hinrichtung: Kano beispielsweise weidet sein Opfer bei lebendigem Leib aus, Jax hingegen zermalmt den Kopf des Delinquenten und der Robo-Ninja Cyrax dreht Gegnern kurzerhand durch den eingebauten Fleischwolf. Man kann von dieser extremen Gewaltdarstellung halten was man will, aber für Jugendliche unter 18 Jahren ist sie absolut ungeeignet.

Insert Coins

Um die Langzeitmotivation für den Einzelspieler hoch zu halten, hat Midway ein tolles Bonussystem ausgeklügelt. Nach der Erstellung eines Spielerprofils, das ihr bei der Auswahl des Kämpfers aktiviert, bekommt ihr nach jedem gewonnenen Kampf im Arcade-Modus Münzen. Die können Sapphire (blau), Ruby (rot), Jade (grün) und Gold (gelb) sein. Darüber hinaus könnt ihr auch die seltenen Onyx- (dunkelgrau) und Platinum-Münzen (hellgrau) gewinnen, doch dafür müsst ihr euer Geschick in kniffligen Mini-Spielen beweisen. In "Test Your Might" gilt es, verschiedenen harte Materialien zu zerschlagen. Dazu drückt ihr so schnell wie möglich abwechselnd zwei Symboltasten, um die Kraftanzeige am linken Bildrand innerhalb von zehn Sekunden über die festgelegte Markierung steigen zu lassen. Drückt ihr dann R2, zerschlagt ihr das Stück Eichenholz, den Betonstein oder was auch immer gebrochen werden soll. Je härter das Material, desto höher liegt die Markierung, die es zu erreichen gilt. In "Test Your Sight" seht ihr euch einem Hütchenspiel gegenüber. Hier ist der Schwie- ➔

PS2 Genrekonkurrenten

Titel	Hersteller	Test/OPM	Wertung
Virtua Fighter 4	Sega	06/2002	91%
In Sachen Komplexität und Spielbarkeit ist Segas Beat'em-Up unangefochten. Leider flimmerts arg.			
Tekken 4	Sony	10/2001	87%
Technisch brillant und mit gewohntem Kampfsystem spielt "Tekken 4" ganz oben mit.			
Dead or Alive 2	Sony	02/2001	89%
Tecmo's angegrauter Action-Klopfer macht nach wie vor unglaublich viel Spaß..			



ⓘ Bevor ihr das Endgegner-Gespann Shang Tsung und Quan Chi auseinander nehmen dürft, müsst ihr an ihrem Haustier Moloch vorbei. Nehmt euch vor seiner Stahlkugel in Acht.

rigkeitsgrad abhängig von der Menge der Hütchen und der Geschwindigkeit, mit der sie getauscht werden.

Eure schwer verdienten Münzen gebt ihr in "The Krypt" (die Gruft) aus. Hier stehen sage und schreibe 676 (26 x 26) Särgе mit den Kennungen AA bis ZZ. Auf jedem Sarg steht sein Preis. Der eine kostet nur läppische fünf Sapphire-Münzen, für den anderen müsst ihr schon über 1000 Jade-Münzen hinblättern. Ganz teure Exemplare schlagen mit 3003 Platinum-Münzen oder 6500 Sapphire-Münzen zu Buche. Als Gegenleistung bekommt ihr Bonus-Charaktere, neue Kostüme, geheime Arenen, kleine Videos und jede Menge Bildmaterial zur "Mortal Kombat"-Serie. Ein wahres Paradies für Fans.

Ebenfalls lobenswert ist der Konquest-Modus. Am Anfang wird euch Sub-Zero als Kämpfer vorgegeben, mit dem ihr die Grundregeln des "Mortal Kombats" lernt. Blocks, Würfe oder das Wechseln des Kampfstils. Danach bewältigt ihr mit jeder Figur zehn individuelle Missionen. Ihr lernt Schritt für Schritt hohe und tiefe Angriffe, alle Arten von Combos, spezielle Manöver wie beispielsweise Konter und wirkungsvolle Specialmoves. Für jede der 218 Aufgaben bekommt ihr Münzen. Habt ihr den Konquest-Modus komplett durchgespielt, gesellen sich zwei weitere Bonus-Charaktere zum Kämpferfeld hinzu.

Zweischneidiges Schwert

Nicht nur spielerisch hat "Mortal Kombat: Deadly Alliance" im Vergleich zu seinen Vorgängern deutlich zugelegt. Auch grafisch schließt der Brutalo-Kloppler zur Oberliga der Beat'em-Ups auf und übertrifft so manches Konkurrenzprodukt gar noch.

Sämtliche Kämpfer strotzen vor Details: erkennbare Muskelpartien, aufwändig verzierte Kleidung und hervorragend modellierte Hände verwöhnen das Spielerauge. Sogar die Spuren des Kampfes könnt ihr in Form von Wunden in den Gesichtern der Kombatanen erkennen. Deutliche Unterschiede gibts bei den Animationen. Einige Kämpfer wie Scorpion, Quan Chi, Kenshi oder Bo'Rai Cho bewegen sich sehr authentisch und ihre Attacken kommen extrem wuchtig rüber, speziell die Waffenangriffe sehen spitze aus. Andere Charaktere hingegen bewegen sich wie verklemmte Crash-test-Dummies, allen voran Johnny Cage, der aussieht, als hätte er einen Besen gefressen. Auch Sub-Zero oder Mavado haben einige sehr seltsam anmutende Bewegungen auf Lager. Sowas kann den Spaß schon etwas mindern.

Dieses kleine Manko wird aber durch die herrlich finsternen Arenen wieder wettgemacht. Besonders gut sehen die glänzenden Oberflächen einiger Kampfschauplätze aus. Imposante Statuen, brennende Fackeln, wehende Fahnen oder breitschultrige Trommler im Hintergrund...

➤ **CARSTEN GRAUEL**



ⓘ Frostig: Sub-Zero friert seine Gegner mit dem Eisball für einige Sekunden ein.

PS2 Meinung

CARSTEN GRAUEL



Nicht schlecht: "Mortal Kombat"-Spiele waren spielerisch bisher nie besonders herausragend, doch bei "Deadly Alliance" hat Midway der Serie neues Leben eingehaucht. Die Idee mit den drei Kampfstilen ist super und bringt viel Abwechslung ins Spiel. Ebenfalls gelungen ist das Münzensystem und der Konquest-Modus. Allein die peinlichen Animationen einiger Kämpfer und die etwas geringe Anzahl von Combos pro Charakter stört mich etwas. Wers brutal mag, haut rein.

SWEN HARDER



Erstaunlich: Die abwechslungsreichen Hintergründe, die vielen Kämpfer und die flimmerfreie Optik hätte man den Jungs von Midway gar nicht zugetraut. Trotz aller Grafik-Euphorie und guten Ansätzen bleiben aber auch negative Aspekte haften: Einige Animationen wirken eher lächerlich und zeigen ähnlich dem Charakterdesign starke Qualitätsunterschiede. Fans der Serie wirds sicher nicht stören. Sie bekommen das beste MK.

THOMAS SZEDLAK



"MK: Deadly Alliance" hat zwar nicht ganz so viel Spieltiefe wie ein "Virtua Fighter 4", doch das braucht's auch gar nicht. Am besten gefällt mir die direkte Steuerung, mit der flotte Combos kein Problem sind. Durch stupides Tastenhämmern kommt ihr nicht weit, die Moves wollen schon gelernt sein. So schafft "Deadly Alliance" gekonnt den Spagat zwischen einem Beat'em-Up-"Schach" wie "Virtua Fighter 4" und einem puren Fun-Kloppler wie "Dead or Alive 2".

PS2 Testergebnis

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE		Beat'em-Up	Alter: ab 18	
HERSTELLER: Konami	ENTWICKLER: Midway		ca. 60 Euro	
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text englisch, 60Hz-Modus			STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV		NEGATIV	UMFANG: 9/10	
👉 Top Grafik und Sound		👉 Nur ein Fatality/Figur	GRAFIK: 9/10	84
👉 Rasanter Spielablauf		👉 Etwas wenige Combos	SOUND: 8/10	
👉 Motivierendes Bonus-system mit Münzen		👉 Einige Animationen sind misslungen		
Schnell, groß und brutal. Das erste PS2-"Mortal Kombat" rockt!				PROZENT

Battle Engine Aquila

Wenn es um Land geht, geraten die Menschen immer in Streit. Auch in Info-
games' neuestem Action-Reißer entflammt ein Krieg um Grund und Boden.



Die Sichtweite und die Menge der Einheiten sind sehr beeindruckend.

Auf einem fremden Planeten in einer weit entfernten Galaxie ist die Hölle los. Eine Klimakatastrophe hat den Meeresspiegel unaufhaltsam ansteigen lassen. Um das verbleibende Land streiten nun die Muspell und die Forseti. Letztere sind zwar zahlenmäßig unterlegen, doch haben sie ein Ass im Ärmel: Die Battle Engine Aquila. Das ist ein hoch technisierter, vierbeiniger Kampfroboter, der sich auf Knopfdruck in die Lüfte erhebt und für begrenzte Zeit fliegen kann. Ihr seid Hawk, der Pilot der Aquila.

Mitten im Geschehen

Die Schlachten werden meist auf kleinen Inseln ausgetragen. Ihr seht, wie eure Truppentransport-Gleiter am Strand landen und Soldaten ausladen. Panzer formieren sich und rücken geschlossen ins Landesinnere vor. Der Gegner hält mit ähnlichem Gerät dagegen: Wichtige Roboter stellen sich euren Einheiten entgegen, riesige Transportschiffe entlassen zahlreiche Panzer ins Kriesegebiet und kleine Flieger nehmen sich eure Luftflotte vor. Es herrscht also das vollendete Chaos.

Ihr selbst seid mitten im Getümmel: Aus der Ego-Perspektive steuert ihr die Battle Engine über das Schlachtfeld. Der Kampfkoloss ist mit fünf verschiedenen Waffensystemen ausgerüstet, von denen einige nur im Lauf-Modus, andere nur im Flug-Modus funktionieren. Agiert ihr vom Boden aus, verschießt ihr beispielsweise gewaltige Plasmabälle, die vor allem großen Transportschiffen oder massiven Gebäuden schlecht bekommen. Für schnelle Jäger hingegen sind die Verfolger-Raketen geeignet. Doch gibt es auch Einschränkungen: Einige Waffen haben nur einen begrenzten Muniti-



Mit den ziel suchenden Mikroraketen nehmt ihr ein feindliches Transportschiff unter Beschuss. Im Hintergrund schwebt das Forseti-Schlachtschiff "Venturer". Hier könnt ihr Energie nachtanken.

onsvorrat, und ihr könnt nur so lange fliegen, wie es der Energiepegel der Battle Engine erlaubt. Auch die Panzerung hält nicht ewig. Zum Aufmunitionieren und zur Reparatur sucht ihr eine Landeplattform auf.

Viel los auf dem Bildschirm

Bei "Battle Engine Aquila" wird hervorragend das Gefühl vermittelt, mitten in einer tobenden Schlacht zu stecken. Zahlreiche Fahr- und Flugzeuge unterschiedlichster Bauart mit einer eigenen Künstlichen Intelligenz tummeln sich auf dem Schlachtfeld und ballern wie verrückt um sich. Vor allem die Explosionen sind optisch hervorragend gelungen. Da kann man es verschmerzen,

dass die Farben etwas eintönig wirken und dass es nicht selten zu mehr oder weniger heftigen Rucklern kommt.

➔ CARSTEN GRAUEL

PS2 Meinung



"BEA" hat positiv überrascht. Die Steuerung ist absolut unkompliziert und ermöglicht ohne große Einarbeitungszeit spannende Schlachten. Nach 25 Levels habt ihr das Spiel durch, doch es gibt im Missionsstrang noch 18 alternative Levels mit höherem Schwierigkeitsgrad. Von einigen technischen Mängeln abgesehen bekommt ihr einen astreinen Action-Shooter.

PS2 Testergebnis

BATTLE ENGINE AQUILA		Action	Alter: ab 12	
HERSTELLER: Infogrames		ENTWICKLER: Lost Toys		ca. 60 Euro
Memory Card, analog, DualShock2, 2 Spieler, Sprachausgabe deutsch, Texte deutsch, Mehrsprachig		STEUERUNG: 8/10		SPIELSPASS
POSITIV	NEGATIV	UMFANG: 8/10		80
👉 Einfache Steuerung	👉 Kratzende Soundeff.	GRAFIK: 7/10		
👉 Tolle Atmosphäre	👉 Teilweise ruckelig	SOUND: 5/10		
👉 Sehr viele Missionen und alternative Routen	👉 Aufgabenstellung nicht immer eindeutig			
Balleraction mit vielen Missionen. Nicht perfekt, aber Spaßig.				PROZENT

ATV 2: Quad Power Racing

Motorräder sind euch zu langweilig? Dann nehmt auf einem Quad Platz und **rast, springt und trickst**, was das Zeug hält!



Die Hindernisparcours sind knifflig (oben). Auf der Piste gehts ruppig zu (unten).



Innerhalb des Tachos seht ihr die gelbe Boostanzeige. Mit spektakulären Tricks wie diesem Split ladet ihr den Turbo auf. Die coolsten Moves müsst ihr erst freispielen – das motiviert.

Verwechslungsgefahr: "ATV 2: Quad Power Racing" ist nicht der Nachfolger des tollen Sony-Racers "ATV Offroad" (82 % in OPM2 9/2001) – dieser erscheint in Kürze. Vielmehr hat das Spiel seinen (wenig rühmlichen) Ursprung auf der PSone. "ATV 2: Quad Power Racing" wartet jetzt hingegen mit sehenswerten Lichtreflexionen und butterweicher, wenn auch etwas detailarmer 60-Frames-Optik auf. Weitere Highlights sind die akkurate Fahrphysik und die ausgefeilte Steuerung, die ihr in der "ATV-Akademie" zu bedienen lernt und mit der ihr euer multifunktionales Vier- und unter Kontrolle haltet.

Turbo-Tricks

Wie bei "SSX" ladet ihr den eingebauten Turbo durch Tricks auf. Seht ihr eine Schanze oder einen Hügel, bereitet ihr euch mit R1 auf den Absprung vor. Stimmt das Timing, schießt ihr meterweit in die Höhe und zaubert per Tastenkombi einen mehr oder minder spektakulären Trick. Bei zwei oder gar drei Tricks hintereinander werden die Punkte multipliziert. Fliegt ihr besonders weit, bleibt sogar Zeit für eine Rolle vorwärts oder rückwärts. Kommt euch einer der fünf Kontrahenten zu nahe, fahrt ihr das Bein aus

und tretet ihn vom Bike – hehe. Auch für diese Aktion bekommt ihr etwas Benzin in euren Turbo-Tank.

Spielmodi-Flut: Im Arcade-Modus rast ihr von Checkpoint zu Checkpoint, in der "Karriere" kämpft ihr euch in diversen Ligen auf zehn Strecken an die Spitze. Die Variante "Herausforderung" bietet knifflige Hindernisparcours, während ihr beim Freestylen wie Tony Hawk auf Rampen euer Punktekonto erhöht. Für zwei Spieler gibts neben Einzelrennen auch eine Meisterschaft.

Die Strecken sind mäßig spektakulär, hier mal ein weiterer Sprung, da mal eine Buckelpassage. Das Gefühl, über Stock und Stein durch die Pampa zu rasen, kommt nur

bedingt auf. Versteckte Abkürzungen gibt es nicht, dafür aber seltene Alternativ-Passagen.

THOMAS SZEDLAK

PS2 Meinung



Das Acclaim-"ATV" muss sich mit Platz 2 begnügen. Nicht so rasant und spektakulär wie das Sony-Pendant, dafür mit gelungener Steuerung und ausgefeiltesten, manchmal leicht nervigen Fahrübungen. Mehrere Ligen, freispielbare Quads und Tricks sowie "echte" Fahrer halten die Motivation hoch. Der Soundtrack liefert mit eingängigem Gitarren-Pop die perfekte Untermalung zum Offroad-Cruisen.

PS2 Testergebnis

ATV 2: QUAD POWER RACING		Offroad-Rennspiel	Alter: frei
HERSTELLER: Acclaim	ENTWICKLER: Climax		ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Text deutsch, 50/60Hz, Lenkrad		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV ⚡ Ausgereifte Steuerung ⚡ Ansehnliche Special-FX ⚡ Spielmodi abwechslungs- und umfangreich	NEGATIV ⚡ Strecken zu "brav"... ⚡ ...und oft nervig ⚡ Schwierigkeitsgrad etwas zu hoch	UMFANG: 7/10	75
		GRAFIK: 7/10	
		SOUND: 7/10	
Kein Top-Racer, aber unterhaltsam und nie langweilig.			PROZENT

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: 84% | TIF 2003: 80%

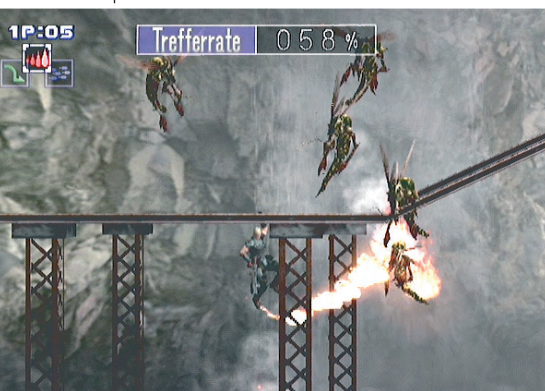
Gamepro 12/2002 | 11/2002

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 versündige dich nicht mit 'FInsterer FAdheit' oder 'Traurig Infantilem Fummeln'!

Contra: Shattered Soldier

Nachschub im Shoot'em-Up-Genre: Endlich dürft ihr auf der PS2 wieder durchladen und hemmungslos draufhalten.



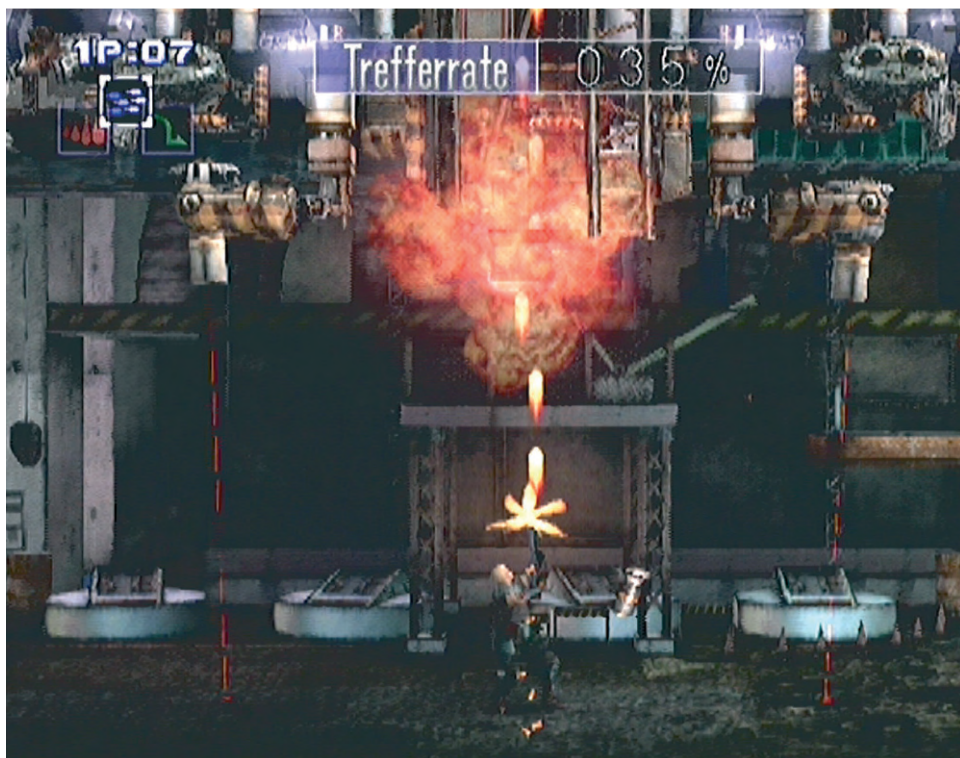
🔥 Mit dem Flammenwerfer werdet ihr die von allen Seiten angreifenden Biester los.

Richtig zeitgemäß sind Shoot'em-Ups wohl nicht mehr. Gegnerformationen auswendig lernen, an Endgegner-taktiken tüfteln und dann das Ganze auch noch fehlerfrei am Stück hinkriegen – dafür fehlt den meisten Spielern die Zeit. Doch genau darauf kommt es bei "Contra: Shattered Soldier" an. Als kleiner – aber schuss-gewaltiger – Soldat zieht ihr in den Krieg gegen bildschirmfüllende Aliens. Der rüstige Rentner der Shoot'em-Ups (die Serie datiert zurück bis ins Jahr 1987) zieht nun erstmals auf der PlayStation2 ins Feld und verspricht den zweifelhaften Charme eines neu aufge-legten Klassikers.

Immer voll draufhalten

Nach den kümmerlichen Menüs, in denen ihr euch für Sprache und Schwierig-keitsgrad entscheidet, zwischen Ein- und Zweispieler-Modus wählt, und feststellt, dass ihr sonst eigentlich gar nichts einstel-len dürft, geht es los. Die Gegner ziehen ohne Unterlass vorbei, ihr feuert Salve um Salve ab, um sie euch vom Hals zu halten.

Die Steuerung eures Endzeit-Söldners ist kompliziert aber durchdacht. Ein Knopf dient zum Springen, ein weiterer zum Schießen und mit dem dritten löst ihr eine zweite Waffenfunktion aus. Geschossen wird in Laufrichtung; weil das bei komplexen Gegnerformationen aber problematisch ist (wenn ihr beispielsweise nach hinten schießen, aber nach vorne laufen müsst), kommen noch zwei weitere Knöpfe ins Spiel. Diese fixieren wahlweise die Waffen oder die Spielfigur. Ihr könnt dann entweder auf der Stelle stehen und in alle Richtungen schießen oder in eine Richtung schießen und dabei herumhüpfen. Klingt kompliziert? Nun – ist es auch! "Contra: Shattered



🔥 Nur wer die komplexe Steuerung im Griff hat, kann wie hier nach oben ballern und gleichzeitig den Raketenangriffen von links und rechts ausweichen.

Soldier" ist von vorne bis hinten ein Spiel für Freaks. Ihr müsst bereits vorher wissen, wel-cher Gegner welchen Angriff startet und mit welcher Waffe ihr darauf reagiert. Und das bedeutet: üben, üben, üben... Besonders wichtig ist das bei den Bossgegnern, die jede Unachtsamkeit mit dem Verlust eines Bildschirmlebens bestrafen.

Zum Glück seid ihr nicht wehrlos und habt drei Waffen mit je zwei Schussarten dabei. Das Maschinengewehr überzeugt durch Schussfrequenz und große Reich-weite. Auf kurze Distanz bewährt sich der Flammenwerfer und der Granatwerfer ist situationsabhängig brauchbar.

➔ **TOBIAS SCHWEIKL**

PS2 Meinung



Weils so schwierig ist, gehen die ersten Stunden komplett fürs Fluchen drauf. Dann merkt man, dass das Pendel zwischen schwer und unfair (fast) nie auf die falsche Seite ausschlägt. Wenn man dann noch die Zähne zusammenbeißt und dranbleibt, stellen sich auch Erfolgserleb-nisse ein. Und dann beginnt das eigentliche Spiel: Ein ausgetüftelter, bis ins kleinste Detail durchdachter Shooter mit großartiger Action. Obs 2003 immer noch solche Freak-Ware geben muss, sei dahingestellt – Otto Normalspieler gibt hier bald auf. Die küm-merlichen Menüs und die sozusagen nicht vorhandenen Optionen sind eine Frechheit!

PS2 Testergebnis

CONTRA: SHATTERED SOLDIER		Shoot'em-Up	Alter: ab 16
HERSTELLER: Konami	ENTWICKLER: Konami		ca. 60 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Text deutsch, mehrsprachig, 50/60Hz		STEUERUNG:	7/10
POSITIV 🔴 Riesige Endgegner 🔴 Knallharte Feueraction 🔴 Durchdachte und faire Gegnerformationen	NEGATIV 🔴 Extrem harter Einstieg 🔴 Hässliche Menüs 🔴 Manchmal fast zu viel Action auf dem Schirm	UMFANG:	6/10
		GRAFIK:	8/10
		SOUND:	8/10
		70	
Knallhartes (und elend schweres) Dauerfeuer-Freak-Spiel.			PROZENT

Ben Hur – Blood Of Braves

In "Ben Hur – Blood Of Braves" stürzt ihr euch, genau wie der Titelheld des Blockbusters von 1956, in ein blutiges Wagenrennen im Alten Rom.

Alle 15 anwählbaren Charaktere, unter ihnen auch Sagen-Prominenz wie Romulus und Remus, verfügen über individuelle Eigenschaften wie Widerstandsfähigkeit, Zauberei und den Umgang mit Schlag- und Wurf Waffen. Neue Wagen und Pferde könnt ihr nach und nach kaufen, müsst dazu im Karriere-Modus aber erst mal euren Beutel

mit Rennprämien füllen. Außerdem müsst ihr vor einem Rennen um die Gunst der Götter beten, die euch dann mit Spezial-Attacken zur Seite stehen. Im Renngeschehen findet ihr eure Figur auf einem Streitwagen wieder, den ihr aus der 3rd-Person-Perspektive steuert. Während des Wettkampfes müsst ihr die Kondition der Pferde im Auge behalten und gegnerische Angriffe sowohl mit Waffengewalt als auch mit göttlichen Zaubersprüchen abwehren.

Die durchaus gelungene grafische Präsentation des historischen Rennspektakels, die variierende Musik und die vielen Möglichkeiten, euren Spieler auszustatten und



ⓘ Schlägt mit aller Kraft zurück, um dieses blutrünstige Rennen zu überleben.

den Wagen zu tunen, können jedoch nicht über das zähe Fahrverhalten und den langweiligen Spielablauf hinwegtäuschen. So entpuppen sich das langatmige Wagenfahren als auch die hektischen Kämpfe während des Rennens als öde. ➔ PR



ⓘ Im Getümmel müsst ihr eure Pferde traktieren, um schneller zu fahren.

PS2 Testergebnis			
BEN HUR – BLOOD OF BRAVES		Action-Rennspiel	Alter: ab 12
HERSTELLER: Vivendi Universal		ENTWICKLER: Microids	ca. 60 Euro
2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text deutsch, Dolby Digital		STEUERUNG:	5/10
POSITIV ⌚ Historisches Ambiente ⌚ Nette Spielidee ⌚ 64 Zauber, 21 Wagen & viele Waffen	NEGATIV ⌚ Eintöniger Spielablauf ⌚ Zähes Fahrverhalten ⌚ Unrealistische Rennen außerhalb der Arena	UMFANG:	6/10
		GRAFIK:	7/10
		SOUND:	6/10
Trotz netter Aufmachung nur ein durchschnittliches Vergnügen.			60
PROZENT			

Lego Island Xtreme Stunts



ⓘ Stoppt den fiesen Steinbrecher (oben). Lego-Tony-Hawk alias Pepper Roni (unten).

Als tollkühner Stuntman Pepper Roni werdet ihr von einem berühmten Regisseur für die Produktion "Extreme Stunts" engagiert. Beim Dreh der fünf Actionfilmsequenzen auf Lego Island steuert ihr Kart, Motorrad, Jet Ski, Flugzeug und Sky Board. Allgegenwärtig ist euer fieser Widersacher Steinbrecher, der euch die Show stehlen will.

Die verschiedenen Levels findet ihr bei der Insel-Erkundung. Dazu nutzt ihr die rund 14 Gefährte wie Skateboards, Autos und sogar einen Hubschrauber.

Um allerdings die flotten Flitzer fahren zu dürfen, braucht ihr Führerscheine. Diese erspielt ihr in den 25 Sidequests oder in zwei

Puzzles. Weitere freispielbare Boni sind der Arcade- sowie der Versus-Modus. In zwei Skateparks trainiert ihr acht verschiedene Grabs und legt Grinds, Spins und Ollies hin bis die Rollen qualmen. Außerdem könnt ihr, wie von der Lego-Spielewelt gewohnt, Charaktere und Umgebung selbst gestalten. Die einfache Steuerung, die vor jeder Szene animiert erklärt wird, der niedrige Schwierigkeitsgrad und die nette deutsche Sprachausgabe sind für ein jüngeres Publikum perfekt. Außerhalb des Kinderzimmers wird Pepper Roni auf Grund des trivialen Spielablaufs kaum Anhänger finden, obwohl die Optik auch Erwachsenen gefällt. ➔ PR

PS2 Testergebnis			
LEGO ISLAND XTREME STUNTS		Action-Adventure	Alter: ab 6
HERSTELLER: THQ	ENTWICKLER: Beyond Games		ca. 52 Euro
2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch, Dolby Digital		STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Einfache Steuerung 🔴 Interaktive Lego-Teile 🔴 Radiosender mit Pop, Soul und Rock-Musik	NEGATIV 🔴 Eher bieder als Xtreme 🔴 Unübersichtliche Karte 🔴 Aneinanderreihung simpler Arcade-Action	UMFANG: 6/10	69
		GRAFIK: 7/10	
		SOUND: 6/10	
Farbenfroh gestaltetes Action-Adventure für Kinder.			PROZENT

Star Wars: The Clone Wars

"Star Wars" total: Nach der Kopfgeldjagd "Bounty Hunter" brechen die Klonkriege aus. Meldet euch freiwillig für die interstellare Schlacht!



📍 Von Dschungelwäldern bis hin zu Eiswüsten: Optisch gibts viel Abwechslung.

Nach einer guten Nacht: Die Separatisten unter Führung des mies gelaunten Count Dooku wollen eine alte Sith-Waffe in ihre Gewalt bringen, um der Republik den Todesstoß zu versetzen. Ihr als tapferer Jedi-Meister habt Einwände...

Und schon geht das Dauer-Geballer los! In 16 Einzelspieler-Missionen erlebt ihr die bombastischen Klon-Kriege aus dem "Episode 2"-Kinofilm ganz aus der Nähe. Ihr düst mit Gunships, Speeder-Bikes, AT-X-Walkern oder mit dem Republic-Fighter-Tank über sechs verschiedene Welten, darunter auch die Wookiee-Welt Kashyyyk oder Geonosis, wo die finale "Episode 2"-Schlacht tobt. Die Gefährten sind vielfältig, deren Steuerung weniger: Ihr navigiert entweder aus der Von-hinten-Ansicht oder aus dem Cockpit durch die von Feinden überlaufenen Ebenen, knallt alles ab, was euch vor die Laser kommt und weicht gegnerischem Feuer aus.

Doch ganz so simpel ist das Jedi-Leben dann doch nicht. Denn stets gilt es, einer Reihe von Missionsanweisungen Folge zu leisten. Da sollen gefährliche Landungsschiffe zerstört, Reaktoren vernichtet oder Geleitzüge beschützt werden. Nur wer alle Primärziele schafft, kommt weiter – Profis



📍 Hui, da geht ja mal richtig die Post ab. Leider fällt die Bildrate mit jedem angreifenden Objekt in den Keller. Das bedeutet: Panische Ausweichmanöver klappen nicht und ihr ballert oft daneben.

erledigen nebenher bis zu drei Bonusaufgaben und schalten mit den so erworbenen Punkten Extras wie Multiplayer-Arenen, Musikstücke oder Konzeptzeichnungen frei.

Ruck, Zuck ruckelts!

Das Besondere an den "Clone Wars" sind die aufwändigen Massenschlachten. Meist kämpfen Dutzende Flug- und Stampf-Vehikel, auch Fußtruppen werden von den Tieffliegern beschossen. Das Ganze sieht zwar durch edle Lichteffekte spektakulär aus, überfordert aber oft die PS2-Grafikchips. Felsmassive bauen sich erst direkt vor euch auf und es ruckelt häufig so stark, dass Navigieren und Treffen frustig sind. Die in

drei Schwierigkeitsgraden spielbaren Missionen halten "Star Wars"-Freaks bei Laune, die vier technisch miesen Multiplayer-Modi langweilen. **👉 CHRISTIAN BLENDL**

PS2

Meinung

Ein Eldorado für Action-Fanatiker, die auch im dicksten Schlachtengetümmel nicht den Überblick verlieren! Trotz Radar und Boost-Funktion sind die technisch holprigen Massenschlachten nur für Freaks mit eisernen Nerven spannend. Die haben viel zu tun, alles freizuschalten. Fazit: Ein gelungenes Action-Geknalle, das trotz der Mankos empfehlenswert ist. Technik-Pedanten indes sollten hier nicht kämpfen...

PS2 Testergebnis			
STAR WARS: THE CLONE WARS		Action	Alter: ab 12
HERSTELLER: Electronic Arts		ENTWICKLER: LucasArts	
		ca. 60 Euro	
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe deutsch, Text deutsch		STEUERUNG: 7/10	
POSITIV		UMFANG: 8/10	
🔴 Vielfältige Missionen		GRAFIK: 6/10	
🔴 Jede Menge Action		SOUND: 8/10	
🔴 Packendes, bombastisches Film-Ambiente			
NEGATIV			
🔴 Oft sehr chaotisch			
🔴 Gelegentlich frustig			
🔴 Technische Mängel wie Ruckeln und Nebel			
Actionlastige Filmumsetzung: Viel Bumm-Bumm, viel Geruckel.		73	
		PROZENT	

Disney Golf

Donald und seine Freunde treffen sich auf sechs farbenfrohen Golfkursen. Diese liegen mal im Wilden Westen, mal auf einer malerischen Insel. In sechs verschiedenen Spielmodi, darunter Klassiker wie "Stroke Play" und "Skins", aber auch der innovative "Long Drive Contest" und "Combination Play", küren die Disney-Golfer ihren Champ. Mit der Wahl eures Charakters bestimmt ihr auch den Schwierigkeitsgrad: Während Donald als Standard-Figur "normal" zu spielen ist, wurde Mortys Steuerung besonders für

Kids vereinfacht. Um eure Fähigkeiten auf dem Court zu verbessern, wählt ihr unter 62 Power-ups, die ihr zuvor für gewonnene Münzen im Shop erseht. Die Stärke eures Schläges bestimmt ihr, anders als bei der Analog-Stick-Steuerung von "Tiger Woods 2003", durch Knopfdrücken. Die acht Disney-Charaktere sind detailreich animiert, so könnt ihr euch zum Beispiel an einem typischen Schnatter-Wutausbruch erfreuen, wenn Donald versagt. Mickey gibt als Caddie Tipps und kommentiert eure Schläge mit "Originalstimme". Leider hält jeder Golfplatz nur einen Song für euch bereit.



➊ Mickey gibt euch als euer persönlicher Caddie Tipps zu jedem Schlag.

"Disney Golf" wird jüngere Spieler und Fans begeistern, während sich eingefleischte Konsolen-Golfer auf Grund des sehr niedrigen Schwierigkeitsgrades unterfordert fühlen werden.

➔ PR



➋ Goofy schwört auf seine eigenwillige Technik beim Putten auf dem Grün.

PS2 Testergebnis

DISNEY GOLF		Sportspiel	Alter: frei	
HERSTELLER: Electronic Arts		ENTWICKLER: T&E Soft		ca. 52 Euro
1-4 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text englisch, Dolby Digital			STEUERUNG: 7/10	SPIELSPASS
POSITIV 👉 Acht Disney-Figuren 👉 Eingängige Steuerung 👉 62 Power-ups verbessern das Handicap	NEGATIV 👉 Kaum Disney-Gags 👉 Unrealistisches Ballrollen 👉 Nur englische Sprachausgabe und Texte	UMFANG: 6/10	69	
		GRAFIK: 7/10		
		SOUND: 5/10		
		Farbenfrohes Golfspiel für Disney-Fans und jüngere Spieler.		PROZENT

Midnight Club: Street Racing



➊ Checkpoint-Rennen durch New York (oben). In London sucht ihr nach Gegnern (unten).

"Einmal mit Vollgas durch New York oder London düsen, das wärs!" Kein Problem: In "Midnight Club: Street Racing" fahrt ihr illegale Straßenrennen durch die besagten Metropolen. Zunächst sitzt ihr hinter dem Steuer eines lahmen Taxis und sucht nach Mittelsmännern, um sie dann zu einem Rennen herauszufordern. Als Orientierung dient euch eine automatische Stadtkarte, die euch die Checkpoints anzeigt. Welche der verschiedenen Routen ihr nehmt, bleibt euch überlassen. Hauptsache ist, ihr seid schneller am Ziel als eure Konkurrenten. Könnt ihr die Hetzjagd für euch entscheiden, bekommt ihr den Wagen des Erzrivalen als

Belohnung. Weiterhin beweist ihr Reaktionsfähigkeit und fahrerisches Geschick im Arcade-Modus, dessen vier Spielvarianten "Joyride", "Way Points", "Head-to-Head" und "Capture the Flag" auch zu zweit im Splitscreen spielbar sind.

Die Städte sind sehr detailliert: Reale Gebäude wie z.B. der berühmte Big Ben, zahlreiche Fußgänger, hohe Verkehrsdichte und Straßenschilder lassen echte Großstadt-Atmosphäre aufkommen. Leider wirkt die Optik durch die faden Texturen arg eintönig. Die einfache Steuerung und der schnelle und flüssige Spielablauf machen dieses Manko jedoch wieder wett.

➔ CG

PS2 Platinum-Test

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING		Rennspiel	Alter: ab 6
HERSTELLER: Take 2	ENTWICKLER: Angel Studios		ca. 30 Euro
1-2 Spieler, Memory Card, analog, DualShock2, Sprachausgabe englisch, Text englisch		STEUERUNG: 8/10	SPIELSPASS
POSITIV 🔴 Motivierende Spielidee 🔴 Super Zweispieler-Modus 🔴 Zwei große Städte, voll befahrbar	NEGATIV 🔴 Keine lizenzierten Autos 🔴 Recht schwierig 🔴 Triste Grafik mit monotonen Texturen	UMFANG: 8/10	76
		GRAFIK: 5/10	
		SOUND: 7/10	
Optisch lahm, aber dank einer einfachen Steuerung sehr Spaßig.			PROZENT



Wir gehen auf Sendung!

Ab Ausgabe 03/03 erscheint play the PLAYSTATION mit einer prall gefüllten DVD: Die optimale Ergänzung zum Heft! Hier gibt es keine Kompromisse, mit playTV seid ihr mittendrin in der Welt der Videospiele.



PreScreen

Die Spiele-Hits von morgen
– Ihr wisst, was kommt!



SpecialScreen

Entwickler- und Messebesuche
– Ihr seid live dabei!



TestScreen

Aktuelle Spiele
– Ihr seid bestens informiert!



Tipps & Tricks

Game Over?
– Ihr kennt alle Tricks und Geheimnisse!



Bonusmaterial

Inside play
– Ihr wisst, was hinter den Kulissen läuft!

play the PLAYSTATION
ab 24. Februar mit DVD!



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!

Zu kleine Tests?

Könntet ihr die Tests von American-Sports-Spielen größer machen? Andere Titel testet ihr mit der gleichen Wertung auf 2-4 Seiten!

CHRISTIAN BUCHEN

OPM2: Leider sind diese American-Sports-Titel wie Baseball, Football oder Basketball hierzulande nicht so beliebt wie beispielsweise ein "FIFA 2003" oder ein "Formel Eins 2002". Da wir auf die Bedürfnisse unserer Leser eingehen möchten, testen wir diese amerikanischen Sportarten relativ kompakt. Sollte aber doch mal ein absoluter Überflieger dabei sein, gibts auch mal einen größeren Test – versprochen!

PS2-"Sonic"

Ich frage mich schon seit langem, ob ein "Sonic"-Spiel für die PS2 erscheinen wird. Ich bin nämlich ein riesiger Fan des blauen Sega-Igels.

ARAZ IBRAHIM

OPM2: Gerade erst vor wenigen Wochen hat Sega seine neue Multiplattform-Strategie bekannt gegeben. Zukünftige Videospiel-Projekte sollen sofort für alle Next-Generation-Konsolen umgesetzt werden. Daher müssen wir wahrscheinlich nicht mehr lange auf den ersten PS2-Auftritt von "Sonic" warten.

Defekte Konsole?

Meine PS2 kann manche Spiele nur noch in horizontaler (z.B. "GTA3") und manche nur noch in vertikaler (z. B. "NHL 2002") Position abspielen oder richtig laden. Woran liegt das? Kann ich den Fehler evtl. mit etwas technischem Geschick selbst beheben?

NILS DOHRMANN

OPM2: Du solltest auf keinem Fall selbst zum Schraubenzieher greifen – dabei kann die PlayStation2 komplett kaputt gehen. Vermutlich muss der Laser des CD/DVD-Laufwerks nur neu justiert werden. Diese Arbeit führt am zuverlässigsten der technische Kundendienst von Sony, Tel. 01805 – 766977 (0,12 Euro/Min.), durch.

Kein OPM2 in Dortmund

Ich brauche dringend eure Hilfe! Ich wohne in Dortmund und kaufe mir jetzt schon seit zwei Jahren das OPM2. Aber seit zwei Monaten kommt das OPM2 bei mir immer unregelmäßiger. Das letzte kam 2 Wochen später als von euch angekündigt. Ich bin langsam echt verzweifelt. Es liegt nicht am Geschäft wo ich sie kaufe und meine Eltern bezahlen mir kein Abo. Wisst ihr warum das so ist?

JULIA MALKOWSKI

OPM2: Leider kommt es in Einzelfällen immer wieder mal zu Spätlieferungen oder Ausverkäufen des OPM2. Wir versuchen aber, das zu vermeiden. Solltet ihr in eurer Gegend trotzdem noch Probleme haben, das Heft zu bekommen, dann schreibt uns einfach eine kurze E-Mail. Um auf Nummer sicher zu gehen, weisen wir auf unser Abo hin (Seite 100): Damit habt ihr das Magazin jeden Monat noch vor dem Erstverkaufstag!

Rubrik vermisst

Weshalb habt ihr in Ausgabe 01/2002 keine Leserbriefe?

RAMON NIET

OPM2: Leider erreichen uns die Test-Versionen mancher Spiele buchstäblich in letzter Sekunde. Diese wollen wir euch natürlich nicht erst einen ganzen Monat später präsentieren. Daher ist es manchmal notwendig, bestimmte Rubriken zu kürzen, bzw. für eine Ausgabe ganz aus dem Heft zu nehmen. Im OPM2 01/2002 hat es leider die Leserbriefe getroffen.

Offene PS2-Lade

Wird meine PS2 beschädigt, wenn ich die DVD/CD-Lade zu lange offen lasse?

HENNING BOEKHOFF

OPM2: Eine mechanische Beschädigung kann man eigentlich ausschließen. Allerdings kommt auf diesem Weg natürlich jede Menge Staub ins Laufwerk, der den Laser des CD/DVD-Laufwerkes verschmutzen kann – Lesefehler sind die logische Folge. Haltet den Laufwerkschlitten also wenn möglich geschlossen – sicher ist sicher.

Spiele-Wirrwarr

Da ich ein neuer User der Playstation2 bin, hätte ich mal eine generelle Frage. Worin liegt der Unterschied zwischen einem Platinum- und einem normalen PS2-Spiel? **RÜDIGER CHRISTOPH**

OPM2: Es gibt keinen Unterschied zwischen einem normalen und einem Platinum-Spiel – lediglich im Preis unterscheiden sie sich. Bei einem Platinum-Titel handelt es sich um ein preisreduziertes Spiel, dass sich durch eine ausgezeichnete Spielspaßwertung oder durch herausragende Verkaufszahlen abhebt. Inhaltlich gleichen sich die beiden Versionen wie ein Ei dem anderen.

Kein Poster im OPM2

Wieso habt ihr kein Poster in eurem Heft? Ich habe mal gelesen, ihr macht das nicht, weil es Probleme mit dem gebundenen Buchrücken geben würde. Weshalb legt ihr das Heft nicht in eine Schutztüte? **MARCO SOETEBIER**

OPM2: Es ist es leider nicht möglich, bei Heften mit Klebebindung ein Poster mit einzubinden. Deine Idee mit der Schutzhülle ist zwar nicht schlecht, leider aber mit einem enormen Kostenaufwand verbunden. Diesen könnten wir nur durch eine Preiserhöhung des Heftes realisieren. Das wollen wir unseren Lesern natürlich nicht zumuten.

PS2 schon jetzt online?

Wie ist es möglich, dass "Tony Hawk's Pro Skater 3" auf der Games Convention online zu spielen war, obwohl Sony erst 2003 mit der PS2 online gehen will? **D. P. JAH01**

OPM2: Dass man "Tony Hawk's Pro Skater 3" online spielen kann, verdanken wir den USB-Anschlüssen der PS2. Damit ist es auch ohne den offiziellen Breitband-Adapter möglich, online zu gehen. Es gibt eine Reihe von USB-Modems und USB-Ethernet-Adaptoren, mit denen ihr im World Wide Web skaten könnt. Die Liste kompatibler Geräte erfragt ihr am besten bei der technischen Hotline von Activision, Tel. 01805/22 51 55 (0,12 Euro/Minute).



OPM2-Online

Ihr fragt, das Forum antwortet!

"Tom Clancy's Ghost Recon" MULTIPLAYER?

Ich wollte mit meinem Bruder den Multiplayer-Mode zocken. Doch statt 3 Spielmöglichkeiten gab es nur eine! Wie schalte ich die anderen zwei frei? Wo kann man z. B. auch zu zweit den Kampagnen-Modus zocken?

TAILSLIDE

Du musst erst die Kampagnen spielen. Jede abgeschlossene Kampagne wird danach im Einzelmissions-Modus und im Multiplayer anwählbar. Der Coop-Modus ist absolut genial. Super Atmosphäre, vor allem wenn man ein dunkles Zimmer und guten, lauten Sound hat.

BENSON

Multiplayer-Games mit Multitap?

Da ich mir gerade ein Multitap gekauft habe, brauche ich jetzt dringend Spiele, die damit besonderen Spaß machen. "Virtua Tennis 2" ist schon qualifiziert und gekauft, aber was gibt es noch? Funktioniert "NBA Street" zu viert? Wie ist "Micro Machines"? Was macht WIRKLICH Spaß?

PENNY!

Wenn du Fußball magst, dann natürlich "Pro Evolution Soccer 2" – ab und an finden sich bei mir auch drei Kumpels ein, dann zocken wir zwei gegen zwei.... sehr geil! "Micro Machines" war auf der PSone schon sehr witzig. Ich überlege mir, auch den PS2-

Teil zu kaufen, aber bin mir noch nicht sicher. Ich teste es lieber erst mal. Habe in einem anderen Forum von "WWE Smack-down" gehört, soll auch Spaß machen. "International Track & Field" ist allerdings mein Favorit – so ne Olympiade mit vier Leuten hat richtig was!

MACL

"Resident Evil Gun Survivor 4"

Glaubt ihr, dass es endlich mal ein akzeptables Game wird, oder der gleiche Schund wie die andern Teile?

GHOST123

Was redest du da? Jeder "Resident Evil"-Teil war bisher genial und der nächste wird das auch. Ansonsten warte auf "Silent Hill 3" und "Clock Tower 3", das sind dieselben Genres, vielleicht findest du die besser. Ich finde, "Resident Evil" ist immer noch der beste Horror-Schocker.

STARGAMER

"BMX XXX"

Ist das neue BMX-Spiel wirklich so, sagen wir mal "pervers"? Solche Spiele darf die USK doch gar nicht zulassen, oder nicht? Habt ihr so ein Spiel überhaupt schon mal gesehen und wenn ja, dann schreibt, was es dort zu sehen gibt!

TOM KONSOLO

Man sieht die Mädels halt "oben ohne" und so was darf man in Deutschland glaub ich schon "ab 16 Jahren" angucken. In Amerika ist's zensiert ;).

OVERCROOK

Fragen? Dann schreibt an:

CyPress GmbH

OPM2 Leserbrief

Max-Planck-Straße 13

97204 Höchberg

Fax: 09 31 - 40 69 115

E-Mails: leserbriefe@opm2.de

Aus 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.

"Tony Hawk 4"-Frage (Gap-Liste)

Jeder schreibt, wie toll er es findet, dass die Gap-Liste wieder mit dabei ist. Ich habe nur "Tony Hawk 3" und da war anscheinend die Gap-Liste nicht vorhanden. Was genau ist denn diese Gap-Liste?

HOLY H.

Gaps sind, wenn man z.B. von einer Rampe zur nächsten springt ohne dabei den Boden zu berühren und in der Gap-Liste steht, wie viele Gaps man in den Levels gemacht hat. Bei THPS 3 gibt es eine Gap-Liste.

RED ROCK



⬇ Mit "BMX XXX" stellt Acclaim einen nicht ganz jugendfreien Titel in die Händlerregale.

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

Kingdom Hearts

"Kingdom Hearts" ist einfach genial! Ich habe es mir gekauft und ich finde es sogar besser als "Final Fantasy 10". Es ist einfach genial die "Final Fantasy"-Welt mit der von Disney zu verbinden. Nur die Grafik hätte ein bisschen besser sein können.

MARK

EYETOY ist doch genial!!

Ich warte schon seit über eineinhalb Jahren auf dieses Teil. Auf der Games Convention war ich total hin und weg! Jetzt bei GIGA (PlayStation Week), als es noch mal vorgestellt wurde, war ich wieder total begeistert! Ich will das Ding endlich haben! Leider

kommt es erst im April! Finde das Teil super und denke, es wird so einschlagen wie damals der DualShock-Controller!

AXSIDER

XenoSaGa US – *Lool*

Also als ich das bei Gamefront gelesen hab, hab ich einen Lachanfall gekriegt. Was die Amis wieder machen ist unglaublich! Die US-Fassung des oben genannten Spiels soll nämlich gekürzt werden. In einer Szene soll ein weibliches Geschöpf irgendwelche Andeutungen machen. Sicherlich versteht ihr, in welche Richtung das geht. Und genau das verstehe ich nicht! Sobald etwas Sexistisches in einem Game vorkommt, kürzen die Amis diese Games. Aber wenn Gewalt angewandt wird, wie z.B. jemandem den Kopf abschießen wo dann Blut rausströmt, ist das völlig normal.

MASTER-VIVI

Aktuell, schnell, spannend!!!

Thema	Autor	Datum	Antw.	Letzte Aktiv.
Grüßungen mit PPM	sockenmauer	Mi, 5.6.2002, 22:42	0	-
an meiner ps2 unfried geworden	blazius	Mi, 5.6.2002, 22:47	0	-
deutsche VFA	ZuckA	Mi, 5.6.2002, 23:45	1	5.6.2002, 0
The Legend of Alan Dör	Yenim	Mi, 5.6.2002, 23:49	3	6.6.2002, 0
Cometrück und Frage	Uggy	Mi, 5.6.2002, 23:54	2	5.6.2002, 0
Ich will USB!!	-KDDV-	Mi, 5.6.2002, 20:20	6	6.6.2002, 0
was für spiele habt ihr vor	Dialbraucher	Mi, 5.6.2002, 19:53	6	5.6.2002, 0
Dragonball z und gt	ps2zoff	Mi, 5.6.2002, 19:51	2	5.6.2002, 0

OPM2-Forum: Eure Antworten auf "XBOX -VS- PS2 -VS- GAMECUBE"

- Re: XBOX -VS- PS2 -VS- GAMECUBE – chrisman Di, 4.6.2002, 22:02
- Re: XBOX -VS- PS2 -VS- GAMECUBE – Cabal2k Mi, 5.6.2002, 01:06
- Re: XBOX -VS- PS2 -VS- GAMECUBE – Cabal2k Di, 4.6.2002, 19:43
- Re: XBOX -VS- PS2 -VS- GAMECUBE – Drachenmeister Di, 4.6.2002, 22:09
- Re: XBOX -VS- PS2 -VS- GAMECUBE – Cabal2k Mi, 5.6.2002, 01:04
- Oöch, wat wäist'n run schon wieder! – Screamy Di, 4.6.2002, 20:43
- Re: Oöch, wat wäist'n run schon wieder! – Cabal2k Mi, 5.6.2002, 01:05
- Re: Oöch, wat wäist'n run schon wieder! – Screamy Mi, 5.6.2002, 16:00

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

ATV Offroad Fury 2	83
Dead to Rights	83
Run Like Hell	85
Terminator: Dawn of Fate	85
Shox	85
TIF 2003	86
WRC 2 Extreme	86
The Scorpion King	86

Komplettlösung

Der Herr der Ringe:

Die zwei Türme (Teil 2)	92-94
Tony Hawk's 4 (Teil 2)	104-107
The Getaway	110-113

Action-Replay-Codes

The Getaway	88
Tony Hawk's Pro Skater 4	88
Ratchet & Clank	88
Der Herr der Ringe:	
Die zwei Türme	89
Star Wars – Bounty Hunter. ...	89
Gungrave	89

Im Detail

FIFA Football 2003	96-99
Die Sims	102-103
GTA: Vice City	114-115
Mortal Kombat: Deadly Alliance Allgemein	116-119
Mortal Kombat: Deadly Alliance Items-Särge	120-124

DVD Tipps-Karten

Bounty Hunter	127-128
BMX XXX	127-128
007 Nightfire	129-130
Mortal Kombat: Deadly Alliance	129-132
Tony Hawk's Pro Skater 4 ..	131-132



PLAYSTATION2-CHEATS

ATV Offroad Fury 2

Allen gestressten Offroadern dürften die Cheats gerade recht kommen. Klickt euch vom Hauptmenü aus in die Option "Profile Editor". Hier geht es auf den Punkt "Unlock Items". Im folgenden Menü lacht uns Cheatern schon der vertraute und geliebte Punkt "Cheats" an. Klickt ihn! Jagt die gewünschten Codes ins Eingabefenster und spült sie mit der Bestätigung "Enter" runter. Eine kurz eingeblendete Meldung informiert euch über die richtige Eingabe.

Master Code

(Hiermit schaltet ihr alle möglichen Items frei) **IGIVEUP**

Alle ATVs werden verfügbar

..... **SHOWROOM**

Alle Spielchen verfügbar **GAMEON**

Alle Strecken **TRLBLAZR**

Alle Ausrüstungsgegenstände

..... **THREADS**

Alle Veranstaltungen aktivieren

..... **GOLDCUPS**

San Jacinto Isles **GABRIEL**

Schaden minimieren **FLYPAPER**

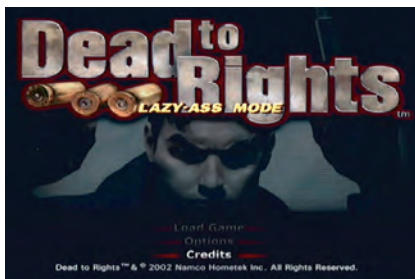
Eintausend Profilpunkte **GIMMEPTS**

Aggressivere Gegner **EATDIRT**

Übrigens: Wer brav alle Trainingsstrecken absolviert, erhält weitere verschiedenfarbige ATVs. Diese weisen keine neuen Fahreigenschaften auf, sondern sind "nur was fürs Auge".



🗨 Zwar beschimpft euch das Spiel als Cheater, aber wer stört sich schon an so etwas?



🗨 Jede richtige Eingabe wird mit einem "witzigen Kommentar" bestätigt.

Dead to Rights

Hier die Cheats zum Spiel: Gebt sie im zweiten Startscreen mit der Option "New Game" ein. Eine Meldung in gelber Schrift bestätigt jede richtige Eingabe.

Wichtig: Während der gesamten Eingabe müssen die vier Schultertasten (**L1** + **L2** + **R1** + **R2**) gedrückt gehalten werden! Um mehrere Codes nacheinander zu aktivieren, müsst ihr zwischen den Eingaben immer einige Sekunden pausieren und die Schultertasten loslassen.

Level-Anwahl – Lazy-Ass-Mode

..... ↓, ←, ↓, △, ↓

Unbegrenzte Munition

..... ↓, ←, ↓, △, ↓

Unbegrenzte Shotgun-Vorräte

..... →, ○, ○, ○, □

Chow-Yun-Jack-Mode – Double-Pistols

..... △, ○, ↓, ↓, ↓

Alle Entwaffnungsmethoden verfügbar

..... □, □, ○, ○, →

Wussy-Mode – Dumme Gegner

..... □, ←, △, ↑, ↓

Precursor-Mode

Dieser Mode ist für die harten Zocker unter euch. Die Zielanzeige wird damit nicht mehr angezeigt.

..... ↑, ↑, ↓, ↓, ↑

Hard-Boiled-Mode

Der Mode setzt die Schwierigkeitsstufe nach oben.

Tip: Übt erst mal, bevor ihr euch den Hard-Boiled-Mode antut.

..... △, □, ←, ←, ○

Hersteller-Hotlines



Hier findet ihr eine Auflistung der wichtigsten Hotline-Nummern der Spielehersteller. Achtet darauf, dass die 0190er Nummern nicht billig sind. Notiert euch vor dem Anruf ganz genau eure Fragen, denn Zeit ist Geld.

ALLE SPIELETITEL 0190 - 82 46 83

1,86 Euro/Min. Mo.-So. 08 - 24 Uhr

ACCLAIM 0190 - 82 46 63

1,86 Euro/Min. Mo.-So. 08 - 24 Uhr

ACTIVISION 0190 - 51 00 55

0,62 Euro/Min. Mo.-Fr. 14 - 18 Uhr,

..... Sa.-So. 16 - 18 Uhr

CODEMASTERS 0190 - 90 00 45

1,24 Euro/Min. Abfrage

EIDOS 0190 - 83 95 82

1,86 Euro/Min. Mo.-So. 10 - 22 Uhr

ELECTRONIC ARTS 0190 - 77 66 33

1,24 Euro/Min. Mo.-Fr. 09.30 - 13 Uhr,

..... 14 - 17.30 Uhr

INFOGRAMS 0190 - 77 18 83

1,24 Euro/Min. Mo.-So. 14 - 21 Uhr

KONAMI 0190 - 82 46 94

1,86 Euro/Min. Mo.-So. 08 - 24 Uhr

SONY 0190 - 57 85 78

0,62 Euro/Min. Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr

SONY TECHNIK HOTLINE 01805 - 76 69 77

0,12 Euro/Min. Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr

SWING 02131 - 40 66 49 9

Festnetztarif. Mo./Mi./Fr. 16 - 19 Uhr

TAKE 2 0190 - 8732 68 36

1,86 Euro/Min. Mo.-Fr. 08 - 24 Uhr

THQ 0190 - 50 55 11

0,62 Euro/Min. Mo.-Fr. 16 - 20 Uhr

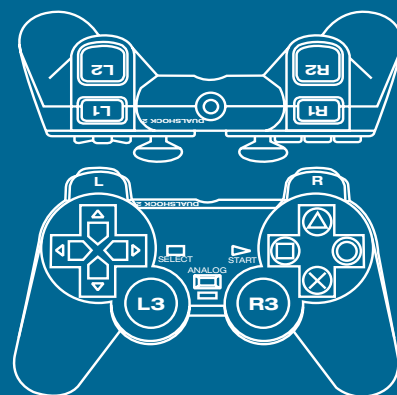
UBI SOFT 0190 - 88 24 12 10

1,86 Euro/Min. Mo.-So. 11 - 24 Uhr

VIRGIN INTERACTIVE 0190 - 77 18 88

1,24 Euro/Min. Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr

Tasten-Belegungen



Kommas zwischen den Zeichen bedeuten, dass die Eingabe nacheinander erfolgen muss. Ein „+“ zwischen den Zeichen bedeutet, dass ihr die genannten Tasten gleichzeitig drücken müsst.



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, Soul Reaver 2



OPM2 05/2002
7 spielbare Demos: Half-Life dt. (OPM2 Demoverion), 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



OPM2 02/2003
10 spielbare Demos: Primal, Rocky, PES2, Formel Eins 2002, Ape Escape 2, Haven, Ty - the Tiger, Downforce, Project Zero...

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 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 02/2003 |
| ☐ x OPM2 06/2002 | ☐ x OPM2 Sonderheft (€ 8,50) |
| ☐ x OPM2 07/2002 | ☐ x OPM2 Sonderheft 2 (€ 8,80) |
| ☐ x OPM2 08/2002 | ☐ 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!



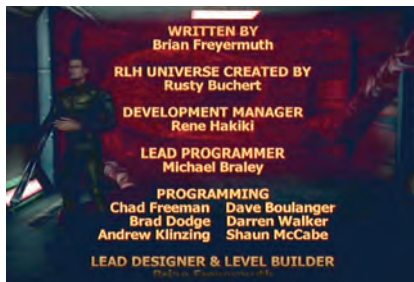
12 DVD-HÜLLEN NUR
5,90 EURO
Ohne Inhalt, nicht einzeln erhältlich.

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!



📌 "Run Like Hell": Im Ausrüstungs-Screen werden die Tastenkombinationen eingegeben.



📌 "Run Like Hell": Per Cheat kann der Abspann schon zu Beginn aufgerufen werden.



📌 "Terminator": Durch das richtige "Tastenspiel" klappts mit dem Fadenkreuz.

Run Like Hell

Um die Cheats zu aktivieren, muss das Spiel gestartet werden. Laufen zu Beginn einige Schritte herum. Wechselt nun mit der **Select**-Taste in die Ausrüstungsanzeige (Inventory Screen). Drückt gleichzeitig diese sechs Tasten **L1** + **L2** + **L3** + **R1** + **R2** + **R3** und gebt erst dann einen der Cheats ein. Die Richtungstasten beziehen sich dabei auf das normale Steuerkreuz und nicht auf einen Analog-Stick!

Tipp: Drückt und haltet erst die Schultertasten **L1** + **L2** + **R1** + **R2** und drückt dann die Analog-Sticks nach unten. Die Anzeige darf nicht in einen anderen Screen wechseln! Für jeden Cheat muss dieser Vorgang wiederholt werden.

Übrigens: Nachdem die Videos abgespielt worden sind, wechselt das Spiel wieder zur Anzeige zurück.

Nick Conners Gesundheitsanzeige auffüllen
..... **↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, X, ○**

Benjamins Musik-Video
..... **←, ←, ←, ○, ○, X, L1, L1, R1, ↑**

Nick Conners Rüstungsenergie auffüllen
..... **□, ○, X, △, ○, □, △, X, L3, R3**

Maximaler Schaden durch normale Gewehre
..... **L3, L3, L3, □, △, ○, X, R3, R3, R3**

Maximaler Schaden durch Pulse-Gewehre
..... **←, →, ○, ↓, ←, X, ↑, ↓, X, △**

Maximaler Schaden durch Schrot-Gewehre
..... **X, X, X, X, L3, R3, ↑, ↓, ←, →**

Maximaler Schaden durch Reparatur-Gewehre
..... **←, △, →, X, ↑, □, ↓, ○, R3, L3**

Maximaler Schaden durch Assault-Gewehre
..... **←, ○, →, □, ↓, △, ↑, X, L3, R3**

Maximaler Schaden durch Blitz-Gewehre
..... **X, □, △, ○, X, ○, △, □, X, ↑**

Credits aufrufen
..... **X, □, △, ○, →, ↑, ←, ↑, X, ↑**

Den ersten Spielabschnitt überspringen
..... **△, □, ○, □**

Den zweiten Spielabschnitt überspringen
..... **□, ○, ○, □, X**

Den dritten Spielabschnitt überspringen
..... **△, □, X, △, X**

Terminator: Dawn of Fate

Allgemeine Tipps:
Mehr Techpunkte erbeuten.

Zum Upgraden des Charakters braucht ihr am Levelende massig Techpunkte. Diese findet ihr zwar auch hie und da, doch reichen die nie aus, eure Figur richtig aufzurüsten. Am einfachsten lassen sich zusätzliche Techpunkte verdienen, indem ihr euren Gegnern den Kopf wegschießt. Das setzt diese nicht nur außer Gefecht, sondern sie hinterlassen dabei gleichzeitig wertvolle Techpunkte.



📌 Wenn ihr in den Zoom-Modus schaltet, verzerrt sich die Ansicht des Umfelds.

Zoom-Modus

Fast jede Waffe (auch schweres Geschütz) besitzt einen eingebauten Zoom-Modus. Drückt dazu einfach die **L3**-Taste, wenn ihr euch in der Ich-Perspektive befindet. Insgesamt dreimal könnt ihr so heranzoomen, bevor wieder auf normale Ansicht umgestellt wird.

Leichter zielen

Der effizienteste Weg, ein Endoskelett auszuschalten, ist, ihm die Metallröhre herunterzupusten – so spart ihr nebenbei auch noch eine Menge Munition. Das geht am einfachsten in der Ich-Ansicht. Dort ist das

Zielen aber gar nicht so leicht. Am besten drückt ihr in der Third-Person-Perspektive zuerst die **R1**-Taste, um den Feind zu fixieren. Nun noch schnell die **R2**-Taste gedrückt und euer Fadenkreuz sitzt in der Ego-Ansicht automatisch zwischen den Augen des Terminators. Dieser Trick lässt sich am besten bei trägen Feinden anwenden. Sobald sich der Gegner zu schnell bewegt, funktioniert der Trick leider nicht mehr.

Shox

300.000 Dollar erschummeln

Bei diesem Cheat ist es übrigens völlig egal, ob eine Memory Card eingesteckt ist, oder nicht. Startet das Spiel ganz normal im Einzelspieler-Modus. Wählt einen fahrbaren Untersatz aus und tragt euch mit dem folgenden Namen ein

..... **EASHOX**



📌 Tragt euch mit dem Fahrernamen EASHOX ein und bestätigt.

Bestätigt durch die Funktion "Fertig". Es klingelt kurz und euer Kontostand wird von 0 Dollar auf 300.000 Dollar gesetzt. Das ehrlich ersummelte Guthaben kommt bestimmt vielen wie gerufen. Viel Spaß beim Verpassen!



📌 Einfacher geht es nicht. Ihr startet direkt mit 300.000 Dollar durch.



📌 "TIF 2003": Per Cheat ruft ihr versteckte Bilder der Entwickler auf.

TIF 2003

Cheats gefällig? Kein Problem! Aber erwartet euch von diesen Codes keine Spielhilfe. Sie haben lediglich Unterhaltungswert. Um die Tastenkombinationen einzugeben, begeben euch ins Hauptmenü. Habt ihr den Cheat mit dem Analogpad richtig eingegeben, hört ihr das Jubeln der Menge. Für alle nachfolgenden Codes gilt: Gebt ihr sie ein zweites Mal ein, wird der Effekt wieder aufgehoben.

Bauernhof-Sounds

..... 2x **L1**, **R2**, **↑**, **↓**, **→**
Wenn ihr jetzt das Spielfeld betretet, hört ihr im Hintergrund Geräusche von Tieren, die auf einem Bauernhof leben.

Clown-Sounds

..... 2x **L1**, **L2**, 2x **R2**, **R1**
Wenn ihr jetzt das Spielfeld betretet, klingt es, als ob eine Horde Clowns hinter dem Ball her wäre.

Schnell sprechende Kommentatoren

..... **L2**, **R2**, **R1**, **R2**, **L2**, **R2**
Wenn ihr jetzt das Spielfeld betretet, sprechen die Kommentatoren wie A-Hörnchen und B-Hörnchen.

Erntet die Macher kennen

..... **L2**, 2x **L1**, 3x **L2**
Gebt ihr diesen Code ein, erscheint ein neuer Menüpunkt: "Mitwirkende". Hier seht ihr in einem kleinen Video, wer hinter "TIF 2003" steckt.

Ty the Tasmanian Tiger

Gebt die Cheats schnell ein, während ihr euch im normalen Spielverlauf befindet. Ihr braucht das Spiel nicht zu pausieren. Ein kurzer Jingle bestätigt die richtige Eingabe. Der wahre Nutzen der Cheats wird allerdings erst im späteren Spielverlauf offensichtlich.

Objektansicht

L1, **R1**, **L1**, **R1**, **△**, **△**, **○**, **□**, **□**, **○**, **R2**, **R2**



📌 "Ty the Tasmanian Tiger": Haltet die Augen offen, um Verstecke zu finden.

Fähigkeiten

L1, **R1**, **L1**, **R1**, **△**, **△**, **○**, **□**, **△**, **○**

Technorangs

L1, **R1**, **L1**, **R1**, **△**, **△**, **△**, **○**, **△**, **○**

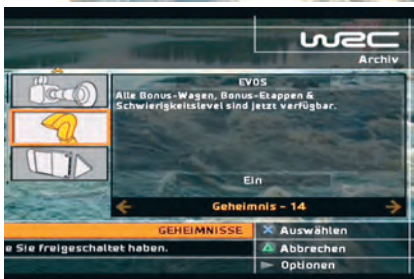
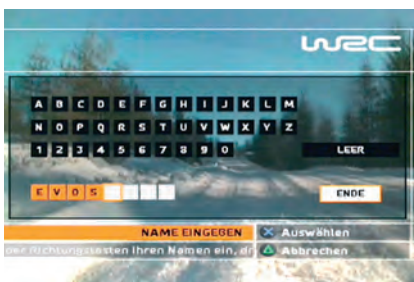
Tipps

Schließt das Spiel komplett mit 100 Prozent ab. Sammelt wirklich alle Bonusgegenstände ein. Als Belohnung erwartet euch nach dem Abspann ein Bonuslevel.

Übrigens: Lasst den Tiger einfach mal eine Weile stehen, ohne irgendeine Aktion auszuführen und beobachtet, wie er sich selbst die Zeit vertreibt.

WRC 2 Extreme

Der Universal-Cheat kommt wie gerufen. Startet das Spiel und wechselt ins Archiv (benutzt das Symbol eines Akten-schranks). Klickt euch im Folgemenu auf die Funktion "Geheimnis – Index" (das Fragezeichen). Betätigt hier einmal die **X**-Taste und es erscheint eine Eingabeaufforderung in Form einer Tastatur zur Eingabe der Codes. Gebt hier den Code EVOS ein und bestätigt. Als Ergebnis werden im Spiel alle Bonus-Wagen, Bonus-Etappen und Schwierigkeitslevels freigeschaltet.



📌 Der Cheat EVOS schaltet eine ganze Reihe Goodies frei. Noch dazu ohne viel Arbeit.



📌 "The Scorpion King": Kleine Gegner mit Eierköpfen mindern den Ernst der Lage.

The Scorpion King

Die folgenden Tastenkombinationen müssen im Pausenmenü des Spiels schnell eingegeben werden. Für eine richtige Eingabe klingelt es kurz. Wichtig: Ohne aktiven Hauptcode funktionieren einige der anderen Codes nicht. Gebt ihn deswegen zuerst ein. Die Codes können übrigens kombiniert werden.



📌 Gebt die Tastenkombinationen schnell im Pausenscreen des Spiels ein.

Hauptcode

Gebt den Code ein und wartet das Klingeln als Bestätigung ab. Brecht das Spiel mit "Blenden" ab und kehrt in das Hauptmenü zurück. Schaut hier in den Menüpunkt "Bonus". Sind alle Punkte hier anwählbar, könnt ihr neu starten, und im Spiel die weiteren Codes eingeben.

..... **↑**, **↓**, **←**, **→**, **←**, **→**, **□**, **R2**

Gesundheit und Waffen

..... **↑**, **↓**, **←**, **→**, **←**, **→**, **□**, **○**

Meat Club

(Stärkere Schläge)

..... **↑**, **↓**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**, **→**

Minotaur

(mehr Kraft)

..... **↑**, **↓**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**, **→**

Big Heads

(Gegner haben Eierköpfe)

..... **↑**, **↓**, **←**, **→**, **←**, **→**, **○**, **R2**

Tiny

(Klitze kleine Gegner)

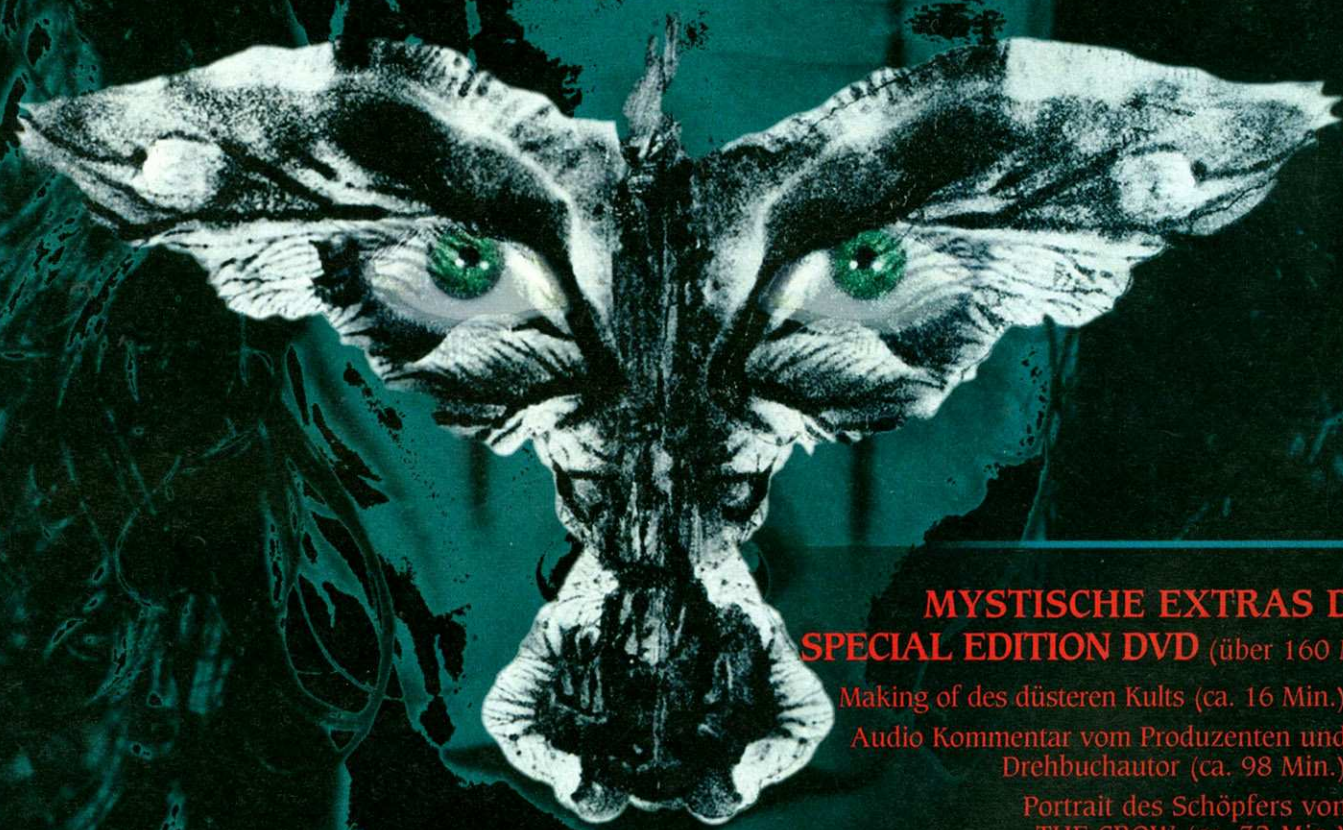
..... **↑**, **↓**, **←**, **→**, **←**, **→**, **○**, **□**

Vorsicht! Auch kleine Gegner sind gefährlich.

B R A N D O N L E E

The Crow

DIE KRÄHE

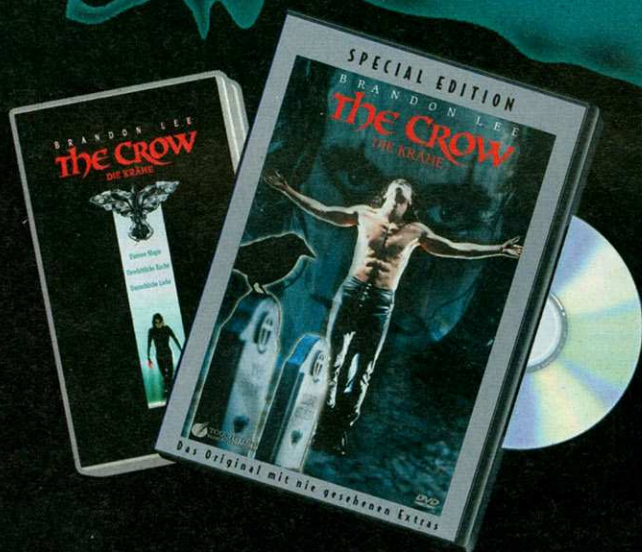


MYSTISCHE EXTRAS DER SPECIAL EDITION DVD (über 160 Min.)

- Making of des düsteren Kults (ca. 16 Min.)
- Audio Kommentar vom Produzenten und Drehbuchautor (ca. 98 Min.)
- Portrait des Schöpfers von THE CROW (ca. 32 Min.)
- Trailershow
- Storyboards
- Erweiterte Szenen (ca. 11 Min.)
- Montage geschnittener Szenen (ca. 6 Min.)
- Entwürfe des Filmsets

VHS-EXTRAS

- Brandon Lees letztes Kamerainterview und das Making of THE CROW (ca. 8.Min.)



Das Original ab
23.01. auf VHS und
erstmalig auf DVD



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.

The Getaway

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiviert sein.)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EEADE8A2 BCDAAB92

Extra-Features freischalten

.....FEA5A852 BCA99B85

Unbegrenzt Munition

.....DE841372 E0AB9B93

Schusssicher

.....DE842106 BF899B8B
.....DE842102 BCA99B83

Kollisionsabfrage mit Straßenlaternen deaktivieren

(Ihr könnt durch die Pfosten bzw. Laternen einfach hindurchfahren!)

.....DEAF8C7A BCA99B83

Kollisionsabfrage mit Fahrzeugen deaktivieren

(Ihr könnt durch andere Autos einfach hindurchfahren!)

.....DE902FC6 BCA99B83

Levelanwahl

Tragt den gewünschten Code ein und ihr werdet, nachdem ihr das nächste Mal einen Speicherstand geladen habt, direkt dorthin verfrachtet. Wichtig bei der ganzen Sache: Ihr dürft immer nur einen Code verwenden, sonst funktioniert es nicht.

2 - Burning Bridge

.....FEA5A852 BCA99B85

3 - Art Appreciation

.....FEA5A852 BCA99B86

4 - Aiding and Abetting

.....FEA5A852 BCA99B87

5 - Taxi for Mr Chai

.....FEA5A852 BCA99B88

6 - Out of the Frying Pan

.....FEA5A852 BCA99B89

7 - Filthy Business

.....FEA5A852 BCA99B8A

8-A touch of Class

.....FEA5A852 BCA99B8B

9-The Cowgirl and the Cash

.....FEA5A852 BCA99B8C

10-A Cat in a Bag

.....FEA5A852 BCA99B8D

11-The Prodigal son

.....FEA5A852 BCA99B8E

12-Abroad the Sol Vita

.....FEA5A852 BCA99B8F

13-The Bargain Basement

.....FEA5A852 BCA99B90

14-Show Some Remorse

.....FEA5A852 BCA99B91

15-Disturbance in Soho

.....FEA5A852 BCA99B92

16-Painting the Town Red

.....FEA5A852 BCA99B93

17-Escort Duty

.....FEA5A852 BCA99B94

18-The Vigilante

.....FEA5A852 BCA99B95

19-Stalking Mc Cormack

.....FEA5A852 BCA99B96

20-Do the World a Favor

.....FEA5A852 BCA99B97

21-The Jolson Files

.....FEA5A852 BCA99B98

22-Meet Mark Hammond

.....FEA5A852 BCA99B99

23-Showdown with Jake

.....FEA5A852 BCA99B9A

24-Land of Hope and Glory

.....FEA5A852 BCA99B9B

Tony Hawk's Pro Skater 4

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiviert sein.)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE9545E2 BCA99C80

Viel Geld

.....DE0800B2 C19E7B82

Alle Levels anwählbar

.....DE08043E BCC19A82

Viele Pro-Punkte

.....DE080046 BCA99B41
.....DE0800B6 BCA99B41

Fun-Codes

Benutzt die folgenden Codes und lasst euch überraschen!

One Big Fat Mutha!

.....DE7822AE FDA99B83
.....DE7822AA FDA99B83
.....DE7822B6 FDA99B83

Don't Tred On Me!

.....DE7822AE F9756750
.....DE7822AA F9756750
.....DE7822B6 F9756750

I've Got Those Happy Feet

.....DE7811DE FDA99B83
.....DE7811DA FDA99B83
.....DE78155E FDA99B83
.....DE78155A FDA99B83

Crazy Skate !

.....DE86914E BF899B8B
.....DE86914A BCA99B83

Ratchet & Clank

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiviert sein.)

.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE8C2636 BCBBD2A

Unbegrenzt Blitze

.....DE890916 1BA9AA2E

Unbegrenzt Lebensenergie

.....FE8AE1F6 BCA99B87

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

Das Spiel neigt dazu abzustürzen, wenn zu viele Codes gleichzeitig aktiviert sind. Setzt die Codes deswegen behutsam ein.

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiviert sein.)
.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE9EFD3A BCA99C80

Sekundärer Master Code

(Dieser Code muss als Block aktiviert sein, um die Codes "Unbegrenzte Lebensenergie", "Maximale Munition", "Mehr Spielgeschwindigkeit" zum Laufen zu bringen. Achtung: Die Codes funktionieren mit dem AR2-V2 einwandfrei. Bei älteren AR2-Versionen hängt sich das Spiel manchmal beim Starten auf. Wenn es gar nicht klappen will, hilft es eventuell, die Grundeinstellung der PS2 auf "Englisch" umzustellen.)

.....DE8FFFFA E0ABC292
.....DE8FFFE 4B2C203F
.....DE8FFF86 CCAC9B8C
.....DE8FFFAE E0AC9BF3
.....DE8FFFAA C4B4ACD1
.....DE92B1AA C4AC9A43

Unbegrenzte Lebensenergie

(Funktioniert nur in Verbindung mit aktiviertem Sekundären Master Code!)

.....DE8FFF8E 680B9E83
.....DE8FFF8A 680B9E87

Maximale Munition

(Funktioniert nur in Verbindung mit aktiviertem Sekundären Master Code!)

.....DE8FFF96 600B9E8B
.....DE8FFF92 600B9E8D

Mehr Spielgeschwindigkeit

(Funktioniert nur in Verbindung mit aktiviertem Sekundären Master Code!)

.....DE8FFF9A F8AADB83
.....DE8FFFA6 680A9E93

Die folgenden Codes benötigen den Sekundären Master Code nicht mehr.

Gegner mit einem Schlag vernichten

.....DE8FFFB E 4B2C203F
.....DE8FFF46 D01A9B85
.....DE8FFF42 E0AC9B84
.....DE8FFF4E 48EC9BA7
.....DE8FFF56 6ACC9E83
.....DE8FFF52 C4B29A95
.....DE97FAB E C4AC9A53

Gegner besitzen wesentlich mehr Lebensenergie

.....DE8FFFB E 4B2C203F
.....DE8FFF46 D01A9B85
.....DE8FFF42 E0ACC292
.....DE8FFF4E 48EC9BA7
.....DE8FFF56 6ACC9E83
.....DE8FFF52 C4B29A95
.....DE97FAB E C4AC9A53

Die Künstliche Intelligenz der Gegner herabsetzen

.....DE9777CE BCA99B83

Isildur freischalten

.....FEB8B61B BCA99B84
.....FEB8B619 BCA99B84

Goodies freischalten

.....DE82D7DA E0AB9B84



ⓘ Mit dem richtigen Code können Goodies von Anfang an aktiviert werden. Praktisch!!

Codes für den maximalen Charakterlevel. Mit diesen Codes schaltet ihr auch die versteckte Mission frei.

Aragorn – maximaler Charakterlevel

.....DEB8AB4A BCA99B8C

Legolas – maximaler Charakterlevel

.....DEB8A81A BCA99B8C

Gimli – maximaler Charakterlevel

.....DEB8ADEA BCA99B8C

Isildur – maximaler Charakterlevel

.....FEB8A1BA BCA99B8C

Hypermode – Alles geht schneller

.....DE97FF6A F8AADB03
.....DE97FF2A 6ACA9E93

Gegner werden langsamer

.....DE8FFF6E 4B2B203F
.....DE8FFF76 D0FA9B85
.....DE8FFF72 F8ABD983
.....DE8FFF7E F8ABDA03
.....DE8FFF06 6ACB9E93
.....DE8FFF0E C4B29A71
.....DE97FF2E C4AC9A5F

Upgrade-Punkte auf Maximum

.....DEA6DBCE BCA90B83
.....DEA6318E BCA90B83

Cheat-Codes ermöglichen

In der vorherigen Ausgabe haben wir euch einige Cheats verraten, die erst funktionieren, nachdem das Spiel einmal komplett durchgespielt wurde. Aktiviert ihr den folgenden Code, können die Cheats schon zu Beginn des Spiels benutzt werden. Genaue Informationen dazu schlägt ihr einfach in der vorherigen Ausgabe nach.

.....FEB8B6CF BCA99B84

Nachdem der Code aktiviert wurde, leuchtet der Punkt ganz rechts auf der Levelkarte auf. Nicht wundern: Alle Speicherstände werden fortan als "Geheimcodes" benannt.

Star Wars – Bounty Hunter

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiviert sein.)
.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE94A482 BCA99C80

Unbegrenzt Credits (Versuche)

.....CEA2977A BCA99BE6

Alle Levels, Outtakes und Comics freischalten

.....DEBFF4AA BBA89A82
.....DEBFF4B6 BBA89A82

Trading Cards freischalten

.....DEBFF4B2 BBA89A82

Gungrave

Master Code

(Dieser Code muss immer aktiviert sein.)
.....0E3C7DF2 1853E59E
.....EE832D3A BCC46C4A

Unbegrenzt Energie

.....DE9E537E FF289B83

Unbegrenzt Schild

.....DE9E537A FEF19B83

Maximale Durchschlagskraft bei Schüssen

.....FE9DB0F2 BCA99B8C

Alle "Demolition-Shots"

.....FE9DB0F6 BCA99B86

Zusatzoptionen "Slow Motion"

.....FE9C6852 BCA99B84

Zusatzoption "Videos"

.....C801D45C BCA99B84

Zusatzoption "Characters"

C801D45E BCA99B84

Zusatzoption "Demolition Shot"

.....C801D458 BCA99B84

Zusatzoption "Level Select"

.....C801D45A BCA99B84

Lösungsbücher – jeden Cent wert?

Unverzichtbare Helfer – oder nur überflüssiger Luxus für viel Geld?
OPM2 nimmt die aktuellen Werke diverser Hersteller unter die Lupe.

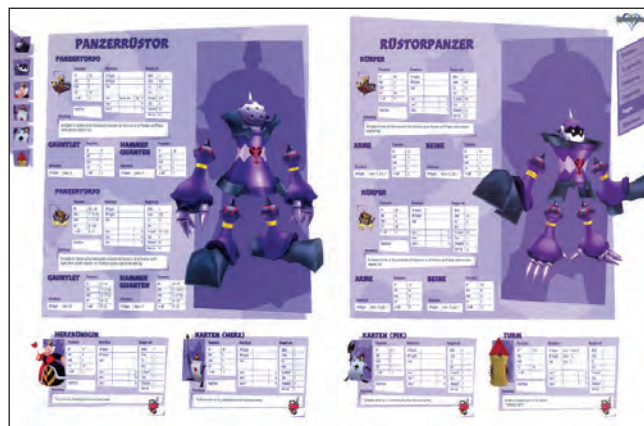
Kingdom Hearts - Das Offizielle Lösungsbuch

Das Lösungsbuch zu Squaresofts "Kingdom Hearts" könnte man bedenkenlos auch als Spiele-Bibel bezeichnen. Wie von piggyback nicht anders gewohnt, stimmt einfach alles: Ein Umschlag mit Prägedruck und silbernen Glanzeffekten, hervorragende Papierqualität und ein verspieltes, aber dennoch übersichtliches Layout. Auch der Info-Gehalt ist spitze. Angefangen bei der Vorstellung der Charaktere, über die Pad-Belegungen bis hin zu ausführlich bebilderten Lösungswegen und kunstvoll gezeichneten Levelabschnitten, in denen alle Figuren und Gegner eingezeichnet sind, ist alles vorhanden. Mit diesem Buch solltet ihr kein Problem haben, dieses

Action-Rollenspiel erfolgreich zu beenden. Selbst zu Mini-Spielen findet ihr die besten Tipps und unzählige Tabellen zeigen euch, welche Waffen gegen welchen Gegner am effektivsten sind. Wer "Kingdom Hearts" komplett lösen möchte, stößt in der Rubrik "Geheime Endgegner" sogar zusätzliche Herausforderungen auf. Damit ihr auf den 180 Seiten nicht die Übersicht verliert, findet sich auf jeder Seite ein Register. Damit blättert ihr gezielt zwischen Feindes-Tabellen und Lösungsweg, ohne dabei allzu viel Zeit zu verlieren. Erstklassiger Inhalt und hochwertige Verarbeitung suchen derzeit ihresgleichen.



Ins Buch geschaut...



PS2 Buch-Test

KINGDOM HEARTS - DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

VERLAG	piggyback
UMFANG	180 Seiten
PREIS	ca. 15 Euro
ISBN-NUMMER	1-903511-37-2
HOMEPAGE	www.authorisedcollection.com
VERSTÄNDLICHKEIT	10 VON 10
INFOGEHALT	10 VON 10
AUFMACHUNG	10 VON 10
PREIS/LEISTUNG	10 VON 10

Erstklassiges Lösungsbuch – professioneller Inhalt, super Verarbeitung.

Schnell zum Lösungsbuch!

Die ISBN-Nummer:

Findet ihr ein Lösungsbuch nicht im Fachhandel, könnt ihr es mit Hilfe der ISBN-Nummer in jeder Buchhandlung bestellen.

Homepage:

Könnt ihr online Demo-Seiten herunterladen, oder das Lösungsbuch bestellen, haben wir den Link für euch vermerkt. Surft mal rein!

GTA: Vice City – Das Offizielle Lösungsbuch

Ins Buch geschaut...



Wie schon beim Vorgängerbuch zu "GTA3" ist auch dieses Nachschlagewerk hervorragend gelungen. Alle Waffentypen sind aufgelistet, die Fahrzeuge sind in verschiedene Klassen unterteilt und alle Charaktere werden ausführlich vorgestellt. Darüber hinaus erklärt euch ein bebildeter Mission-Guide, wie ihr euch am schnellsten zum Paten von "Vice City" hocharbeitet. Lediglich die Qualität der Bilder könnte teilweise besser sein.



PS2 Buch-Test

GTA: VICE CITY – DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH

VERLAG	Future Press
UMFANG	178 Seiten
PREIS	ca. 15 Euro
ISBN-NUMMER	3-9808566-0-7
HOMEPAGE	www.future-press.com
VERSTÄNDLICHKEIT	10 VON 10
INFOGEHALT	10 VON 10
AUFMACHUNG	8 VON 10
PREIS/LEISTUNG	9 VON 10

Inhaltlich komplett, aber Bild- und Papierqualität sind nicht perfekt.

Turok Evolution – Prima's Offizielles Lösungsbuch

Ins Buch geschaut...



Schon auf den ersten Seiten fallen uns Mängel auf: Vergeblich suchen wir nach der Tastenbelegung für den PS2-Controller. Auch die Vorstellung der Hauptcharaktere ist für unseren Geschmack etwas zu kurz ausgefallen. Dagegen sind die Erklärungen zu den zahlreichen Feinden sehr informativ. Sogar ihre Sicht- und Hörweite kennt das Lösungsbuch. Zum Abschluss gibt es noch hilfreiche Tipps zu Multiplayer-Strategien.



PS2 Buch-Test

TUROK EVOLUTION – PRIMA'S OFF. LÖSUNGSBUCH

VERLAG	Prima Games
UMFANG	122 Seiten
PREIS	ca. 15 Euro
ISBN-NUMMER	3-934783-95-3
HOMEPAGE	www.primapages.com
VERSTÄNDLICHKEIT	10 VON 10
INFOGEHALT	8 VON 10
AUFMACHUNG	7 VON 10
PREIS/LEISTUNG	7 VON 10

Gutes Lösungsbuch mit kleinen Info-Lücken und schönen Levelkarten.

PlayStation Mogel-Hits Vol. 2

Ins Buch geschaut...



Zwar ist das Buch komplett in Farbe, die Druckqualität lässt aber zu wünschen übrig. Zudem scheinen große Teile lediglich von englischsprachigen Internet-Seiten abgeschrieben zu sein. So rät das Buch beispielsweise bei "Devil May Cry" Folgendes, um ein All Star Photo zu erhalten: "Alle Missionen der S-Reihe erfolgreich durchspielen." Das ist leider Unsinn. Richtig wäre gewesen: Alle Missionen mit einem S-Ranking beenden.



PS2 Buch-Test

PLAYSTATION MOGEL-HITS VOL. 2

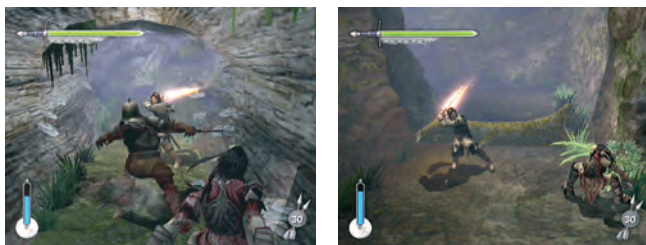
VERLAG	media bookline
UMFANG	356 Seiten
PREIS	Ca. 15 Euro
ISBN-NUMMER	3-930722-56-9
HOMEPAGE	www.media-onlineshop.de
VERSTÄNDLICHKEIT	3 VON 10
INFOGEHALT	7 VON 10
AUFMACHUNG	5 VON 10
PREIS/LEISTUNG	4 VON 10

Umfangreiche Tipps-Sammlung – leider nur sehr schwer verständlich.

Der Herr der Ringe Die zwei Türme

Schlecht steht es um die Völker von Mittelerde. **Mutig machen sich die Helden auf, und wir steigen mit ihnen direkt bei den zwei Türmen ein.**

FANGORN



📌 So klappts: Sucht euch eine Position, in der euer Rücken geschützt ist. Dann wird ein Gegner nach dem anderen erledigt.

Tipp: Ladet euer Schwert mit der -Taste auf. Durch diesen Schlag steckt ihr gegnerisches untotes Fleisch in Brand – eine wirkungsvolle Methode.



📌 Den etwas größeren Gegnern setzt man in der Magengegend zu. Seid geduldig und wartet auf die richtige Gelegenheit.

Sumpfwanderung

Schon zu Beginn werdet ihr von Gegnern in die Zange genommen. Den Jungs mit den Holzschilden müsst ihr ihren Schutz erst mal aus den Armen schlagen. Vorher richtet ihr bei ihnen keinen Schaden an. Versucht, euch entweder mit dem Rücken in eine Ecke zu stellen, oder rennt schnell in die röhrenartige Höhle hinein und dreht euch um. Hierdurch haltet ihr euch den Rücken frei. Aus dieser Ausgangsstellung heraus kann man die Gegner nacheinander erledigen.

Die fetten Dämonen, denen ihr im nächsten Abschnitt immer wieder begegnet, wollen im Bauchbereich Bekanntschaft mit euren Klingen machen. Denkt daran, dass ihr immer nur einen Schlag anbringen könnt. Danach erfolgt immer ein direkter Gegenangriff. Seid also auf der Hut und schützt euch. Das Wechselspiel aus Zuschlagen und Abwehren erfordert ein wenig Timing.



📌 Denkt dran, nach einem gelandeten Treffer der Gegenattacke aus dem Weg zu gehen, ansonsten fangt ihr saftige Schläge ein.

EBENEN VON ROHAN

Dorfbesuch

Eure Aufgabe besteht darin, möglichst viele der Dorfbewohner zu retten, bevor sie von meuchelnden Untoten überrannt werden. Der Weg durchs Dorf und durch die Hütten ist relativ einfach zu bewerkstelligen. Die überall aufflammenden Brandstellen neutralisiert ihr einfach, indem ihr das Wasser in den "zufällig" aufgestellten Fässern mit einem Schwertstreich verschüttet. Befreit eingekerkelte Dorfbewohner indem ihr die Blockaden, die sie gefangen halten, zertrümmert. Im zweiten Dorfabschnitt sind Bewohner in brennenden Gebäuden eingesperrt. Hier gilt es vor allem, die Blockaden zu zertrümmern, bevor man sich den Gegnern zuwendet. Denkt auch daran, dass ihr mit Fernwaffen (Pfeil und Bogen) flexibler seid.

Tipp: Haltet auf alle Fälle die Lebensanzeige der Dorfbewohner im Auge (rechts oben eingeblendet). Ist die Anzeige auf dem Nullpunkt angekommen, gilt der Level als verloren und ihr müsst nochmal ran.



📌 Wichtigste Aufgabe: Rettet die Dorfbewohner! Gegnerdezimierung ist diesmal Nebensache. Achtet auf die Restenergieanzeige der Bauern.

EBENEN VON ROHAN



ⓘ Alles, was explodieren kann, wird aus der Ferne in die Luft gejagt. Merkt euch Nachschubstellen mit Köchern.

SCHLACHT VON ROHAN

Die Wölfe Isengards

Erledigt die Feinde und bahnt euch einen Weg durch die brennende Hütte. Die berittenen Wölfe werden durch Schwertstiche in den Rückenbereich beseitigt. Aber auch Fernwaffen zeigen Wirkung. Sobald ihr dem Anführer gegenübersteht, müsst ihr stets in Bewegung bleiben. Versucht, seinen Angriffen auszuweichen und wartet, bis sich sein Reittier auf die Hinterläufe stellt. In diesem Moment ist euer Gegner verwundbar. Rennt zu ihm und setzt mehrere Schwertstiche im Bauchbereich des Reitwolfes an. Mit dem richtigen Timing können drei bis vier Treffer gelandet werden. Wiederholt das so lange, bis er erledigt ist. Die immer wieder auftauchende Unterstützung kann mit Pfeilen niedergemacht werden. Versucht erst gar nicht, im Wasserbereich Schutz zu suchen.

Tipp: Fordert das Glück nicht allzu sehr heraus und begnügt euch mit zwei Treffern im Bauchbereich. Wartet danach auf die nächste Chance.

Westernis

Der Feind setzt eine neue Waffe ein: Sprengstoff. Auf zwei Arten werdet ihr bedroht: Einmal ist das explosive Material auf Holzkarren gepackt und ein andermal rennen Kamikaze-Gegner auf euch zu, um sich selbst in die Luft zu jagen.

In beiden Fällen gilt: Bogen spannen und schießen, bevor es zu spät ist. Achtet darauf, dass ihr die bepackten Wagen dann in die Luft sprengt, wenn die Explosion auch eure Gegner in Mitleidenschaft zieht. Bei den Kamikaze-Läufern sieht es ganz anders aus: Hier gilt die feste Regel: "Seek and Destroy" – attackiert sie sofort, bevor sie zu nahe an euch rankommen. Vorsicht: Sobald ihr durch den See vor der Windmühle waten müsst, verlangsamt sich der gesamte Bewegungsablauf eures Charakters. Ihr seid dann leichte Beute. Erledigt deswegen an dieser Stelle die Gegner aus sicherer Entfernung mit Fernwaffen.

Tipp: Pfeile sind im Level äußerst wertvoll. Verschwendet sie deswegen nicht an Gegner, die auch mit der Klinge neutralisiert werden könnten. Merkt euch die Stellen, an denen ein Nachschub-Köcher herumliegt und lauft zwischendurch einfach mal einen Abschnitt zurück um euren Pfeil-Vorrat aufzufüllen.



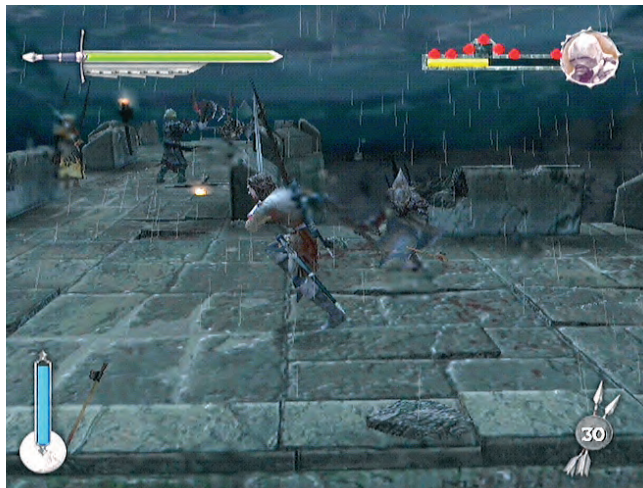
ⓘ Erst wenn sich das Reittier des Anführers der Wölfe Isengards aufbäumt, kann man erfolgreich angreifen. Beeilt euch!

HELMS KLAMM

Der Klammwall

Wehrt die Horden des Bösen ab. Achtet auf die Anzeige oben rechts im Screen. Hier wird das Symbol des Mauerabschnittes angezeigt. Die aufleuchtenden roten Punkte symbolisieren dabei jene Leitern, die bereits an euren Wall angelegt worden sind. Diese gilt es wegzustoßen, um Gegner am Eindringen zu hindern. Liegen am gesamten Verteidigungsabschnitt Sturmleitern an, verfärbt sich der Ausschlag in der Anzeige rot, werdet ihr überrannt. Deswegen bringt es gar nicht so viel, sich an jeder Ecke mit Gegnern zu beharken. Klappert lieber die Mauer ab und stoßt die Leitern weg (Richtungstaste + ●). Im Abschnitt ist das Abwehren der Sturmleitern wichtiger, als Gegner zu neutralisieren! Überlasst diese Arbeit den vom Spiel gesteuerten Charakteren.

Tipp: Brandpfeile verlieren ihre Wirkung, wenn ihr direkt hinter einer Mauer steht. Einschlagenden Brandgeschossen entgeht ihr durch eine schnelle Flucht zur Seite.



ⓘ Orientiert euch an der Anzeige oben rechts im Screen. Bei den roten Punkten ist euer Einsatz nötig. Und zwar umgehend!

HELMS KLAMM

Die Bresche

Eure nächste Aufgabe in Helms Klamm besteht darin, den Eingang zum Zufluchtsort der Frauen und Kinder zu verteidigen. Die Anzeige oben rechts im Bild symbolisiert den Restenergiwert der Türe. Mehrere Wellen von Gegnern stürmen nacheinander auf euch ein. Zuerst die altbekannten, sprengstoffbeladenen Kamikaze-Läufer. Diese werden mit Fernwaffen frühzeitig zur Explosion gebracht. Nachdem die Angriffe immer gruppenweise erfolgen, könnt ihr durch die ausgelösten Explosionen auch weitere anrückende Gegner schädigen. Nach und nach wird es immer wieder ein Gegner schaffen, das Tor zu erreichen. Widmet euch diesem immer sofort.



👉 Schießt so, dass Explosionen auch andere Gegner treffen.



👉 Hat es ein Gegner bis zum Tor geschafft, müsst ihr euch beeilen.

Nach einiger Zeit betritt ein Golem das Areal. Dieser wird mit Schlägen in die Magengegend bekämpft. Versucht, nach einem Treffer immer etwas Abstand zu gewinnen, um seinen Gegenattacken auszuweichen und kurz auf weitere Kamikaze-Läufer eingehen zu können. Als krönende Angriffsabschluss setzt die dunkle Seite ein Katapult ein. Sobald dieses ins Spiel gebracht wird, müsst ihr angreifen. Schlagt die Holzbretter links und rechts und vorne kaputt. Versucht erst gar nicht, die Ziele mit Fernwaffen anzugucken – das bringt nichts. Auch braucht ihr euch nicht weiter um das Tor selbst zu kümmern. Sobald die eingeblendete Widerstandsanzeige des Katapults aufgebraucht ist, habt ihr diesen Level gewonnen. Mit den Combos eigentlich kein Problem.

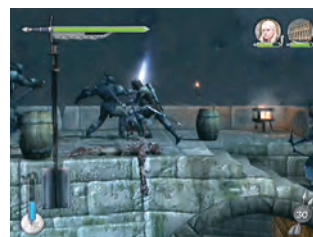
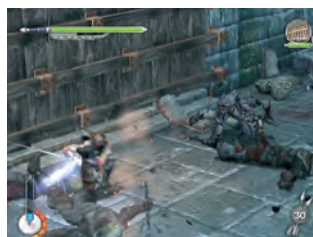


👉 Dem gewaltigen Golem rückt man im Bauchbereich zu Leibe.

Tipp: Versucht, die Anzeige der Türe bis zum Auftauchen des Katapults im dunkelgrünen Bereich zu halten.

Innenhof der Hornburg

Die letzte Bastion im Innern von Helms Klamm wird von Orks attackiert. Schützt das Tor! Metzelt und meuchelt ohne Pause. Nach einiger Zeit ruft einer eurer Mitstreiter um Hilfe. Eilt dann die Treppen zur linken Seite nach oben und helft ihm aus der Patsche. Kehrt danach sofort zum Tor zurück. Erneut gilt es, alle Gegner zu neutralisieren. Nach einiger Zeit wird ein weiterer Angriff von Bogenschützen durchgeführt. Eilt erneut die Treppen nach oben und schießt die Schützen ab. Wichtig: Ihr müsst sie alle erwischen. Die vierte Angriffswelle wird unten am Tor von zwei gewaltigen Golems durchgeführt. Erledigt die beiden auf gewohnte Weise.



👉 Schützt das Tor und eilt eurem Freund rechtzeitig zu Hilfe. Sofort, wenn dieser Anstalten macht euch zu folgen, gehts zurück zum Tor.



👉 Sobald Bogenschützen attackieren, müsst ihr alle oben von den Zinnen aus erledigen. Die Schützen liegen hinten im Dunkel verborgen.

Tipp: Zurücklehnen und die Endsequenz begutachten. Speichert, denn das war noch nicht alles.

SIDEQUESTS – TURM VON ORTHANC

Wie kommt man an die Sidequests? Ganz einfach: Lest die Anforderungen des Spiels genau durch. Ihr müsst mit dem jeweiligen Charakter den Level 10 erreicht haben!

Habt ihr "Helms Klamm – Die Bresche" erfolgreich bestanden, aber noch nicht Level 10 erreicht, könnt ihr weitere Punkte sammeln, indem ihr einfach andere Levels erneut spielt.



👉 Zwanzig Wellen von Feinden wollen niedergedrungen werden. Alles andere als eine leichte Aufgabe, denn Schutz bietet nur die Säule.



Mit ein wenig Fleiß ist die geheime Mission "Turm von Orthanc" bald erreicht. Benutzt die erlernten Combos häufig.

Turm von Orthanc

In 20 Wellen stürmen unterschiedliche Monster auf euch ein. Bekämpft diese so, wie ihr es im regulären Spielverlauf gelernt habt. Wer durchhält, kriegt als Belohnung den versteckten Charakter Isildur spendiert. Speichert und ihr dürft mit ihm jeden Level bestreiten. Wer den Turm von Orthanc mit Isildur bestreitet, bekommt einige Cheatcodes. Diese werden beim letzten Punkt der Übersicht anwählbar.



👉 Isildur wird am Ende als spielbarer Charakter freigeschaltet.

👉 GUNTHER HRUBY



**Print wirkt. Print wirkt. Print
wirkt. Print wirkt. Print wirkt. Print wirkt.**

Print wirkt. Print wirkt.

FIFA Football 2003

Auch während der Winterpause geht es im PS2-Laufwerk dank "FIFA Football 2003" heiß her. Unser Trainingslager bringt euch auf den Weg zum Starspieler.

ALLGEMEINE TIPPS

Der Spielspaß bei "FIFA Football 2003" hängt stark davon ab, wie gut ihr mit den vielen Feinheiten der komplett umgekrempelten Steuerung vertraut seid. Da sich das Handbuch zu vielen wichtigen Details und Spielmechanismen vornehm ausschweigt, haben wir für euch wertvolle Tipps zusammengetragen, die garantiert einen besseren und erfolgreicher "FIFA"-Spieler aus euch machen. Im Hauptteil nennen wir euch die wichtigsten Steuerungskniffe, anschließend knöpfen wir uns das vertrackte Freestyle-System des rechten Analog-Sticks vor. Und zum Abschluss verraten wir euch, was einen echten Starspieler ausmacht.



📌 Den Torwart umdribbeln ist alles andere als einfach



📌 Die bessere Methode: Flachschiess am Keeper vorbei.

Die Steuerung ist eingängig, die Gegner wirken nicht immer besonders clever. Auf den ersten Blick ist "FIFA Football 2003" recht einfach. Das ändert sich allerdings schnell, wenn man einen der beiden höheren Schwierigkeitsgrade in Angriff nimmt. Plötzlich wollen die Spielzüge nicht mehr so recht klappen. Plötzlich bekommt man drei Tore eingeschickt anstatt sie, wie im Amateur-Level, locker selbst zu machen. Wir haben deshalb in der Praxis bestens bewährte Tipps und Kniffe zusammengetragen, die sich fast alle direkt auf das Geschehen auf dem Rasen beziehen. Beherrzt ihr die Kniffe, steigen die Spielkultur und auch der Erfolgsquotient euer Elf spürbar an.

Passen statt rennen

Spieler mit der Schnelligkeit und Ausdauer eines Windhundes werdet ihr in der 2003er-Version vergeblich suchen. Die Kicker unterscheiden sich in ihrer Geschwindigkeit nicht deutlich voneinander und hängen selbst bei gedrücktem Spurtknopf ihr Gegenüber nur schwer ab. Da ihr euch schneller festrennt als ihr "Roque Santa Cruz" sagen könnt, solltet ihr eher den Ball als eure Mannen laufen lassen. Also: Gewinnen könnt ihr in "FIFA" nur mit einem gepflegten Passspiel. Das ist effizienter als das Gerenne und sieht zudem um einiges eleganter aus.

Passen statt dribbeln

Gleiches gilt für den Zweikampf: Sucht lieber einen besser positionierten Mitspieler, als euch am Kontrahenten aufzureiben. Besonders auf den Profi- und Weltklasse-Levels zieht ihr den Kürzeren gegenüber dem Verteidiger. Ausnahmen sind natürlich solche Situationen, nach denen eine freie Bahn zum Tor winkt.

Doppelpässe

Dafür ist zwar keine direkte Tastenkombination vorgesehen, trotzdem klappen Doppelpässe wunderbar. Während die Kugel zum Mitspieler unterwegs ist, drückt ihr nochmals die -Taste. Steht der

Kollege beim Ballempfang mit Blickrichtung zum Passgeber, schickt er das Leder sofort zurück auf die Reise. Wie im wahren Fußball-Leben ist das eine prima Methode, um die Abwehr auszuhebeln.

Steilpass mit Schussknopf

Befindet ihr euch in Mittelfeldposition rund 25 bis 35 Meter vor dem gegnerischen Tor, drückt ganz kurz auf den Schussknopf. Mit etwas Fingerspitzengefühl wird daraus eine Art Steilpass für den Stürmer, der garantiert die Verteidigung durcheinander bringt.

Flache Heber

"FIFA" nutzt die analogen Feuerknöpfe. Um etwa einen kurzen Bogenpass zu spielen, drückt kurz und leicht die Quadrattaste. Presst ihr den Knopf kurz aber fest, wird der Heber "straffer", also etwas flacher und schneller. Auf ähnliche Weise könnt ihr lange Pässe in der Geschwindigkeit und in der Höhe variieren. Flachere Bälle könnt ihr auch durch zweimaliges Antippen erreichen.

Flach schießen

Lauft ihr alleine auf den Torwart zu, ist der Treffer so gut wie sicher, wenn ihr die Nerven behaltet. Wartet, bis der Keeper euch entgegenstürzt (wenn nicht, dann wartet, bis ihr etwa auf Höhe des Elfers seid) und tippt nur einmal kurz auf die Kreistaste. Der Ball rollt nun ins Tor und ist für die gemächlich wie eine Bahnschranke umfallenden Torhüter quasi nicht zu halten. Mit der Festigkeit (nicht Länge!) des Tastendrucks beeinflusst ihr wiederum die Härte des Schusses. Bleibt ihr auf der Schusstaste kleben, wird der Schuss hoch – je länger ihr den Knopf gedrückt haltet, umso höher fliegt der Ball. Eine der schwierigsten Aufgaben ist der Schuss in den Torwinkel. Hierzu müsst ihr den Knopf lange aber sehr sanft drücken – in der Hektik eines Fußballmatches kann das sehr schwierig sein.

Tore durch Heber

Alternativ könnt ihr versuchen, mit einem eleganten Heber zum Torerfolg zu kommen. Klappt das, verspürt ihr eines der befriedigendsten "FIFA 2003"-Gefühle! Beobachtet dazu genau den Torhüter: Stürzt er sich euch entgegen (das passiert spätestens auf Höhe des Elfmeterpunktes), müsst ihr die -Taste antippen, sobald er noch knapp zehn Meter entfernt ist.

Flanken

Eine ganz eigene erfolgreiche Spielmethode haben sich die Entwickler für die Flanken einfallen lassen. Prinzipiell steht euer Stürmer in der Mitte, nämlich hinter dem Verteidiger und hat nur sehr selten eine Chance, an den Ball zu kommen. Drückt deshalb ein paar Schritte vor der Flanke die -Taste und der Kollege läuft sich so frei, dass er sich nun vor dem Verteidiger befindet. Die anschließende Flanke (richtige Stärke vorausgesetzt) ist nun eine relativ leichte Beute und wird mit hoher Wahrscheinlichkeit in ein Tor verwandelt. Sollte der Ballempfänger nicht automatisch aktiviert werden (erkennt ihr an der weißen Pfeilumrandung), müsst ihr das manuell tun. Dazu drückt ihr die -Taste sobald sich der Ball auf Reisen bzw. im Strafraum befindet. Nun "gehört" der anvisierte Spieler euch und ihr könnt in Ruhe die gewünschte Aktion einleiten.



ⓘ Während der Kollege auf dem Flügel auf und davon stürmt, läuft sich Elber in der Mitte per L1-Taste frei und verwandelt die Flanke sicher.



ⓘ Mit Schusskünstlern vom Schlage eines Beckhams, viel Übung und den passenden Tipps sind direkte Freistöße brandgefährlich.

Kopfbälle

Trick- und hindernisreich gestaltet sich bei "FIFA Football 2003" das Kopfballspiel. Diese Funktion liegt standardmäßig auf der -Taste. Bei einem Duell gegen einen Freund gewinnt den Kopfball derjenige, der zuletzt den Knopf drückt – vorausgesetzt, er drückt ihn nicht komplett zu spät, dann macht der Spieler nämlich gar nichts mehr. Allerdings dürft ihr die -Taste nur kurz antippen, ansonsten stürmt nämlich euer Torhüter aus seinem Kasten. Ärgerlich ist der Umstand, dass ihr aus dem normalen Spiel heraus, also nicht in Tornähe und ohne Gegner im Umkreis, prinzipiell keine Kopfbälle machen könnt. Der Akteur nimmt den Pass oder Heber bestenfalls mit der Brust an oder leitet das Leder direkt weiter. Bei Kopfbällen in Tornähe (und auf das Tor zu), könnt ihr , oder drücken. Bei richtiger Position zum Ball führt das Programm automatisch einen Flugkopfball aus.

Fallrückzieher

Drückt nach einer Flanke zuerst die -Taste (wiederum für die Spielerkontrolle), dann die - und anschließend die -Taste und wählt mit dem Analog-Stick die Richtung. Ist diese entgegengesetzt zur Blickrichtung des Spielers, versucht er sich an einem Fallrückzieher oder an einem Scherenschlag. Dieses Kunststückchen erfordert allerdings sehr viel Übung und Timing.

Direkte Freistöße

Zuerst solltet ihr darauf achten, den richtigen Mann die Freistöße ausführen zu lassen. Bei vielen Spitzenclubs gibt es dafür



ⓘ Achtet bei Eckbällen auf eventuell freistehende Mitspieler. Mit dem richtigen Timing ist euch dann eine gute Chance gewiss.

absolute Spezialisten (Beckham, Roberto Carlos, Totti, del Piero, Figo), auf jeden Fall sollten sie einen möglichst hohen Schusswert haben. Ab einer gewissen Nähe zum Tor schaltet das Programm automatisch auf den "offensiven Freistoß" um, das ist am einstellbaren Balleffet zu erkennen.

Und so schießt ihr Freistöße richtig: Platziert den Cursor in der Torecke, und zwar etwas (ca. Balldurchmesser) unterhalb der gewünschten "Einschlagposition". Stellt nun den Effet ein: Horizontal dürft ihr ruhig ausprobieren, vertikal solltet ihr aber bestenfalls minimal nach unten gehen. Nun kommt der schwierigste Part: Ihr müsst den grünen Bereich der Schussanzeige treffen, tendenziell eher am oberen denn am unteren Rand. Habt ihr alles richtig gemacht, landet der Ball so gut wie sicher im Tor.

Weit entfernte Freistöße

Auch aus mehr als 30 oder gar 40 Metern sind Freistöße noch eine gute Chance, ein Tor zu erzielen. Dann solltet ihr aber nicht die - sondern, die -Taste benutzen. Setzt den Marker etwa auf Dreiviertel der Torhöhe und verzichtet auf den Effet. Ist der Freistoßpunkt so weit weg, dass ihr den Marker nur auf dem Rasen platzieren könnt, probiert es trotzdem. So sind schon einige hübsche Aufsetzer-Treffer gefallen.

Eckbälle

Die Chance, einen Eckball gewinnbringend verwerten zu können, ist bei einem direkten, hohen Ball in den Strafraum relativ gering. Spielt deshalb mit der -Taste einen Kurzpass zum nächsten Kollegen und schickt mit diesem den Ball per Pass oder Flanke (entsprechende Tipps beachten!) in den Strafraum.

Abstöße

Lang geschlagene Abstöße landen überproportional oft beim Gegner, ohne dass ihr viel dagegen tun könnt. Ein Kurzpass (-Taste) zum nächsten Verteidiger ist deshalb deutlich sinnvoller.

Einwurf

Presst ihr beim Einwurf , könnt ihr den Cursor schneller bewegen. Beeilt ihr euch mit dem Einwurf, träumen die gegnerischen Verteidiger oft noch vor sich hin.

Balldesign

In "FIFA" sind mehrere Balldesigns enthalten, die je nach Modus und teilnehmenden Mannschaften variieren. Probiert zum Beispiel mal die Teams von PAOK Saloniki oder Olympiakos Piräus als Heimmannschaften aus. ⇨

FREESTYLE-STEUERUNG



Ein "Superstar-Freestyle-Trick" in diverse Einzelbilder aufgesplittet: Thierry Henry von Arsenal London versetzt mit einem eleganten, eingedrehten Übersteiger seinen Gegenspieler. Voraussetzung dafür ist, dass ihr euch nahe am Verteidiger befindet.

Eine der auffälligsten "FIFA 2003"-Neuerungen ist das von EA vollmundig "Freestyle-Steuerung" getaufte Feature. Nach dem ersten Ausprobieren dürften die meisten enttäuscht gewesen sein: Trotz heftigem Herumrühren mit dem rechten Analog-Stick kommt wenig mehr heraus, als dass die Spieler sich den Ball ein Stückchen vorlegen und ihm hinterherlaufen. Das steht auch so in der deutschen Anleitung, während die Englische hier mehr verspricht: Wer bestimmte Figuren mit dem Stick "nachzeichne", könne bestimmte Reaktionen der Spieler auslösen. Alles höchst mysteriös – und nur wer weiter stundenlang rumprobiert (oder intensiv im Internet forscht), kommt dem Geheimnis langsam auf die Spur.

Spurten und dribbeln

Denn es steckt tatsächlich mehr in der Freestyle-Steuerung, als man anfänglich vermuten kann. Drückt man den Stick in Laufrichtung, legt der Spieler sich wie bereits erwähnt den Ball vor – zumindest wenn er nicht in Bedrängnis ist. Mit einem Gegenspieler in unmittelbarer Nähe könnt ihr einen Übersteiger vollführen (Stick diagonal zur Laufrichtung bewegen) oder gar einen Haken schlagen (Stick rechtwinklig zur Laufrichtung bewegen). Probiert auch mal Folgendes: Lasst die Steuerung komplett los und wartet, bis euer Spieler stoppt. Drückt dann nur den rechten Analog-Stick in die gewünschte Richtung: Der Spieler spitzelt den Ball knapp fünf Meter weit und spritzt ihm sofort hinterher.

Ihr müsst nur wenig beachten: Die Bewegungen funktionieren nicht bei gedrückter Sprinttaste, außerdem setzen sie einen gewissen Fitheitslevel voraus und ziehen relativ viel vom Frischebalken ab.



Die Spezialtricks der Superstars sind nicht immer besonders spektakulär, aber immer recht effektiv, um den Verteidiger zu narren.

Show-Stars

Soweit zu den Grundbewegungen. Der eigentliche Clou der Freestyle-Steuerung sind jedoch die Weltstars. Sie bekamen jeweils ein ganz spezielles, graziles, effektives oder schlicht spektakuläres Manöver spendiert, das sie anstelle von Übersteigern und Haken vollführen. Wie viele Spieler mit speziellen Manövern es ganz genau gibt, ist kaum herauszufinden. Über 10.000 Spieler wollen dazu durchgetestet werden. Bei einem durchschnittlichen Aufwand von fünf Minuten pro Kicker würde das etwa 35 Tage ununterbrochenen Spielens bedeuten. Es dürfte sich aber um rund 40 Spieler handeln, die jeweils einen, oft dem realen Vorbild entsprechenden, Spezialtrick im Repertoire haben. Nachfolgend die Liste der uns bekannten Akteure mit ihrem jeweiligen – meist schwer zu beschreibenden – Trick.

David Beckham	Spezieller Freistoß
Roberto Carlos	Spezieller Freistoß
Djibril Cisse	nicht näher bekannt
Hernan Crespo	Körpertäuschung, tunnelt Gegner
Edgar Davids	Stopp mit Ballverlagerung und Weiterlaufen
Alessandro del Piero	Körpertäuschung mit Ball zwischen den Füßen
El Hadji Diouf	360-Grad-Drehung
Landon Donovan	nicht näher bekannt
Luis Figo	nicht näher bekannt
Ryan Giggs	Übersteiger mit Körpertäuschung
Sidney Govou	nicht näher bekannt
Thierry Henry	Doppelter Übersteiger
Nwankwo Kanu	nicht näher bekannt
Gaizka Mendieta	360-Grad-Drehung
Michael Owen	Körpertäuschung
Raul	nicht näher bekannt
Rivaldo	Doppelter Übersteiger mit Vorwärtsbewegung
Ronaldinho	Fußsohlenkick
Ronaldo	Fußsohlendribbling
Rui Costa	nicht näher bekannt
Tomas Rosicky	Ballet-Tanz
Andrej Shevchenko	Fußsohlenkick
Javier Saviola	Übersteiger mit Vorwärtsbewegung
Francesco Totti	Ballett-Tanz
Ruud van Nistelrooy	nicht näher bekannt
Sebastian Veron	270-Grad-Drehung
Zinedine Zidane	360-Grad-Drehung

WISSENSWERTES ZU DEN SPIELERN

"FIFA Football 2003" ist zwar für Statistiker nicht unbedingt ein Traumspiel, doch kommen reichlich Zahlen und Werte darin vor. So weist etwa jeder der über 10.000 Spieler Fähigkeiten in acht verschiedenen Disziplinen auf. Seine Eigenschaften in Sachen Schnelligkeit, Passgenauigkeit und Fitness werden in Punkten zwischen eins und zehn angegeben. Übermäßig akkurat sind die Einstufungen nicht immer: Geht es nach den EA-Leuten, besteht zum Beispiel die brasilianische Liga fast ausschließlich aus Mittelklasseleuten.

Name	Pos.	Stat.	Ges.
21 Matteo Ferrari	LIV	Start	84
3 Gianluca Felsini	LV	Start	72
29 Massimo Donati	RM	Start	83
10 Hidetoshi Nakata	RZM	Start	85
28 Matteo Brighi	LZM	Start	97
16 Jenileon Junior	LM	Start	87
30 Mark Bresciano	RS	Start	78
9 Adriano	LS	Start	79
31 Paolo Poggi	MS	Ersatzp.	89
7 Marco Marchionni	RM	Ersatzp.	82
28 Paolo Cannavaro	IV	Ersatzp.	82

FIT 10 SLK 10 SCH 8 PAS 10 STR 10 KPF 9 BKT 10 ZWK 10
 Zurück Auswählen
 Näch. Seite Auf Standard zurück

Massimo wer? Der junge Brighi vom FC Parma hat in "FIFA 2003" überraschenderweise das höchste Rating unter den Feldspielern.

Die Top-Akteure

Wer nach den allerbesten Spielern sucht, erlebt eine Überraschung, und zwar eine doppelte: Da liegt nämlich ein junges Duo vorne, das auf Anhieb nur Insidern bekannt ist. Mit 97 Gesamtpunkten der am höchsten bewertete Spieler ist Matteo Brighi, der für den AC Parma spielt. Mit seinen erst 21 Lenzen ist er eines der größten Talente des italienischen Fußballs. Ihm folgt mit 95 Punkten der ebenfalls 21-jährige Ruslar Pimenov (vom nicht im Spiel enthaltenen Team von Lokomotive Moskau) – seines Zeichens immerhin aktueller russischer Nationalspieler und WM-Teilnehmer 2002. Wenn ihr nicht gerade mit der jeweiligen Mannschaft spielt, nützen euch diese Statistik-Superstars allerdings wenig: Brighi ist mit über 37 Millionen Euro Kaufpreis wahrlich kein Schnäppchen und Pimenov tritt ausschließlich in der Nationalmannschaft auf und kann somit gar nicht erst erworben werden.

Von diesen "Halbphantomen" einmal abgesehen, führt ein ebenso berühmtes wie bewährtes Trio die Fähigkeiten-Tabelle an:

Name	Pos.	Stat.	Ges.
1 Jens Lehmann	TW	Start	78
8 Torsten Frings	RAV	Start	84
25 Sebastian Kehl	RIV	Start	81
21 Christoph Metzelder	IV	Start	86
6 Jörg Heinrich	LIV	Start	82
17 Dede	LAV	Start	85
2 Evanilson	RZM	Start	80
10 Tomás Rosicky	ZM	Start	87
12 Ewerthon	LZM	Start	77
9 Jan Koller	RS	Start	85
22 Marcio Amoroso	LS	Start	85

FIT 8 SLK 7 SCH 10 PAS 8 STR 8 KPF 10 BKT 8 ZWK 8
 Zurück Auswählen
 Näch. Seite

Achtet bei den Spielerwerten darauf, dass je nach Position andere wichtig sind – ein Verteidiger kann auf einen starken Schuss verzichten.

Olli "Würger" Kahn überstrahlt mit 95 Punkten als eindeutig bester Torhüter alle Kollegen, lediglich Valentins Canizares erreicht überhaupt noch die 90er-Grenze. Brillenraste Edgar Davids glänzt nicht nur als Covermodel, sondern auch mit 94 Punkten und überragenden Einzelfähigkeiten. Und Glatzkopf Roberto Carlos ist schließlich nicht umsonst amtierender Weltmeister: Er kann nicht nur auf 91 Fähigkeitspunkte verweisen, sondern ist zudem zusammen mit Beckham der gefährlichste Freistoßschütze.

Der 90er-Klub

Hier eine Liste von 20 Weltklasse-Spielern, die in "FIFA Football 2003" berechtigterweise die 90-Punkte-Grenze knacken:

Patrick Vieira	93
Ruud van Nistelrooy	93
Ryan Giggs	93
Pablo Aimar	93
Ronaldo	92
Michael Ballack	92
Patrick Kluivert	92
Andrej Shevchenko	92
Thierry Henry	91
Rivaldo	91
Alessandro Nesta	91
Mehmet Scholl	91
Fernando Hierro	91
Paolo Maldini	90
Gabriel Batistuta	90
Raul	90
Luis Figo	90
Christian Vieri	90
Alessandro del Piero	90
Jens Nowotny	90

Punkte sind nicht alles

Daneben gibt es aber auch viele Superstars, die an dieser 90er-Hürde scheitern, etwa Zinedine Zidane, David Beckham, Francesco Totti oder auch Ronaldinho. Dennoch gehören diese Akteure zu den Besten auf dem "FIFA"-Feld, weshalb man auch angesichts der Brighi- und Pimenov-Werte eines festhalten kann: Achtet nicht auf ein paar Punkte hin oder her. Legt das Augenmerk bei Transfers lieber auf die Einzelattribute. Kommt hier ein Spieler in den für ihn wichtigen Sparten auf eine Zehn oder mindestens eine Neun (beispielsweise Stärke, Kopfball und Zweikampfverhalten bei Verteidigern), ist er ein potenzieller Kandidat für einen Transfer.

⇨ MICHAEL GALUSCHKA



Wir haben
das dir ge

Willst du es zu

n et was

hört !

ück Komm alle in !!!

www.thegetaway.co.uk





Die Sims

Die ersten Stunden als **virtueller Mensch** sind nicht einfach. Wir geben Tipps für ein **stressfreies Erwachsenwerden**.

DIE ERSTEN SCHRITTE



ⓘ **Oberste Regel:** Euer Sim sollte nett anzusehen sein – schließlich beobachtet ihr ihn einige Spielwochen lang.

Lernen fürs Leben

Nach der Traumsequenz entfernt ihr zunächst die Wände (Kreis-Taste) um mehr Übersicht zu haben. Dann nehmt ihr sofort das Werk "Kochen lernen" aus dem Bücherregal und lest es. Verliert keine Zeit, denn wenn der Spaß-Balken noch etwas tiefer sinkt, ist euer Sim zu deprimiert um zu lernen. Und da eure Mami gar nicht daran denkt, euch Essen zuzubereiten, müsst ihr unbedingt selbst an den Herd. Habt ihr euch doch zu viel Zeit gelassen, müsst ihr mit dem Telefon (an der Wand neben der Stereoanlage) beim Pizzadienst einen italienischen Teigfladen bestellen.

Da Lesen bildet, macht ihr gleich mit dem Buch "Mechanische Fähigkeiten" weiter. Mami will ihre Seifenoper sehen (wie sie euch ungefähr einmal pro Minute mitteilt) und da ihr euch von ihr irgendwann 800 Dollar leihen wollt, um in eine eigene Wohnung ziehen zu können, solltet ihr den TV schnell reparieren.

Sims wanna have fun

Will euer Sim nicht mehr lernen (weil er zu deprimiert ist), dann müsst ihr ihm Spaß bereiten. Je nachdem, wie seine Charakterwerte ausfallen, liest er gerne einen Roman zur Entspannung, gießt die Blumen oder tanzt bei lauter Musik. Füllt sich der Spaß-Balken wieder, lernt ihr weiter, bis ihr auch das Werk zur Mechanik geschafft habt. Vielleicht hat euer Sim auch Hunger? Dann geht ihr zum Kühlschrank und nehmt einen Imbiss zu euch. Das ist natürlich genauso logisch, wie den Harndrang auf der Toilette, oder den Mangel an



ⓘ **Traum und Wirklichkeit:** Bevor ihr mit eurem Liebsten in der Wanne kuscheln dürft, müsst ihr erst mal bei Mami ausziehen.



Hygiene in der Badewanne zu bekämpfen. Sinkt die Energie (meist analog zur Sonne vor dem Fenster), trinkt ihr einen Espresso oder macht euch bettfertig.

Mutti glücklich machen

Mit eurem neuen Wissen könnt ihr den Fernseher reparieren, vor dem ihr euch künftig den Spaß holen könnt, den ihr zum Glückseligkeit braucht. Das gefällt Mami, denn jetzt kann auch sie endlich wieder ihre Serie sehen. Überhaupt solltet ihr euch ab jetzt besonders sorgsam um eure Mutter kümmern. Ihr wisst schon: Die Sache mit dem Geld... Drückt ihr das Steuerkreuz nach rechts, seht ihr, wie es derzeit um die Mutterliebe bestellt ist. Bevor das Zuneigungsbarometer nicht auf 80 steht, braucht ihr gar nicht nach dem Geld zu fragen.

Wie ihr Mutti glücklich macht? Nun, das ist gar nicht schwer. Mutti mag es ordentlich, also immer schön aufräumen, aufwischen und aufpassen, dass ihr sie nicht ärgert. Außerdem steht eure Mami auf Konversation. Unterhaltet euch oft mit ihr und macht ihr ab und zu ein Kompliment.

Kümmert ihr euch gut um sie, dürft ihr es wagen, sie um Geld zu bitten. Am Anfang bekommt ihr zwar nur einen Hunderter, aber immerhin etwas. Fragt regelmäßig, und euch wird gegeben.

Sims at work

Habt ihr 800 Dollar beisammen, wird nicht nur der Zweispieler-Modus "Das Museum" freigeschaltet. Nein, jetzt steht auch eurem Auszug nichts mehr im Wege. Fast nichts, denn ihr braucht noch einen Job. Also lauft schnell zum Postkasten, schnappt euch die aktuelle Zeitung und sucht nach einer Arbeitsstelle. Empfehlenswert ist es (falls das nicht gegen eure Moralvorstellung verstößt), als Rekrut zum Militär zu gehen. Die Bezahlung ist okay, die Arbeitszeit moderat und die Aufstiegschancen nicht von schlechten Eltern.

Glückwunsch: Ihr habt das erste Level geschafft und habt euch gleichzeitig mit der Spielmechanik vertraut gemacht. Unsere allgemeinen Tipps helfen euch weiterhin durchs Leben...



ⓘ Gleich zu Beginn des Spiels seht ihr das eigentliche Ziel: Einen Partner finden, heiraten, glücklich sein. Wie im wahren Leben eben...

ALLGEMEINE TIPPS

Beschleunigung

Dauern euch die einzelnen Aktionen zu lange (wer will schon seinem Sim zum einhundertsten Mal beim Pinkeln zuschauen?) dann haltet die **RI**-Taste gedrückt und aktiviert den Zeitraffer.

Freier Wille

Einsteiger aktivieren die Option "Freier Wille". Die Sims erledigen simple Aufgaben dann selbständig, gehen z.B. auf die Toilette, wenn die Blase drückt. So habt ihr mehr Zeit und könnt euren virtuellen Wesen einfach mal zuschauen.

Baut den perfekten Sim

Schon bei der anfänglichen Charaktererstellung stellt ihr die Weichen für den Verlauf des Spiels. Wählt ihr beispielweise einen ordentlichen Sim, räumt dieser selbständig auf oder wischt den Boden. Extrovertierte Sims neigen zu erhöhter Kontaktfreudigkeit, ernste Charaktere lesen gerne ein gutes Buch und gut gelaunte Sims liegt es im Blut, deprimierte Zeitgenossen aufzumuntern.

Nicht am Nötigsten sparen

Hat euer Haus einen Kamin oder einen Herd, braucht ihr einen Feuermelder, der bei einem Brand umgehend die Feuerwehr alarmiert. Das spart Geld, denn wenn ein Feuerwehrmann den Brand löscht, sind die betroffenen Gegenstände sofort wieder nutzbar.

Eine Alarmanlage ist teuer, aber sie macht sich bezahlt. Aus einem ungesicherten Haus nehmen Diebe alles mit, was nicht niert und nagelfest ist. Habt ihr eine Anlage, wird sofort Alarm ausgelöst. Schnappt die Polizei den Täter, bekommt ihr nicht nur Geld für entwendete Gegenstände zurück, sondern erhaltet auch einen Bonus.

Putzfrau und Mechaniker

In einem großen Haus kann Putzen und Aufräumen sehr lästig sein. Engagiert zu diesem Zweck eine Putzfrau. Das sorgt nicht nur für einen ruhigeren Feierabend, die Sims fühlen sich in einem sauberen und aufgeräumten Haus einfach wohler. Gleiches gilt für defekte Elektrogeräte – auch hier ist die eigenhändige Reparatur zeitaufwändig – nehmt professionelle Hilfe in Anspruch.

Pünktlich zu Bett gehen

Im elterlichen Haus gestaltet ihr euren Tagesablauf frei. Das ändert sich, habt ihr erst mal einen Job. Geht ihr zu spät in die Heia, könnt ihr keinen ausreichenden Energievorrat anlegen. Das beeinträchtigt eure Leistung auf der Arbeit und schadet eurer Karriere.



👉 Das mag Mutti gar nicht: Nach einigen Tagen sieht die Badewanne aus wie Sau! Also greift zum Lappen und reinigt das Ding.



👉 Bevor Mutti ihre geliebte Soap sehen kann, müsst ihr erst den defekten Fernseher reparieren (Buch "Mech. Fähigkeiten" lesen!).

Geld sparen

Mit einem kleinen Trick esst ihr den ganzen Tag lang umsonst. So funktioniert's: Gebt eurem Sim den Befehl, einen Imbiss zu sich zu nehmen. Sobald er die Kühlschranktür aufgemacht hat, beendet ihr den Vorgang mit der **ESC**-Taste, noch bevor wie üblich das Geld für die Lebensmittel von eurem Konto abgebucht wird. Euer Sim legt den Imbiss stattdessen auf den Boden und kann sich dann umsonst den Bauch vollschlagen.

Haltet Kontakt

Soziale Kontakte sind für einen Sim sehr wichtig, ansonsten ver einsamt er und wird unglücklich. Nutzt Besuche von Nachbarn zu ausgiebigen Pläuschen. Habt ihr Bekannte, dürft ihr sie anrufen und zum Essen einladen. Und vielleicht ist ja eure große Liebe dabei...

Der Heiratsantrag

Ab einem höheren Freundschaftswert darf euer Sim den Partner küssen. Nach heftigen Schmatzern schwebt ein Herz über den Köpfen der Liebenden. Nun gilt es, den Wunschpartner noch stärker zu umwerben. Mindestens alle zwei Tage solltet ihr euch sehen. Reden, Umarmen, Küssen, Geschenke machen – was so dazu gehört.

Beträgt der Freundschaftswert 100, kommt es zum "Show-down". An einem der nächsten Abende ladet ihr euren Schatz zu euch nach Hause ein. Achtet darauf, dass alles ordentlich ist und ihr selbst in guter Stimmung seid.

Verwöhnt den potenziellen Ehepartner mit einem Essen und unterhaltet ihn mit allen Mitteln, die euch zur Verfügung stehen. Nach einiger Zeit habt ihr die Möglichkeit, den Antrag auszusprechen. Doch geduldet euch noch etwas. Erst nach weiteren Liebesbekundungen haltet ihr um die Hand der oder des Liebsten an – und habt nun gute Chancen auf ein "Ja".

➞ THOMAS SZEDLAK



👉 Na, das haben wir gern: Während das Töchterchen am Klavier übt, knutschen die Eltern hinterm Haus.



Tony Hawk's Pro Skater 4

Auch im zweiten Teil unseres Skate-Throughs wird kein Geldschein oder Gap unentdeckt bleiben. Also ihr Skate-Pros: **Auf die Bretter und los!**

LONDON

London wird mit 40 Pro-Points freigeschaltet. Es warten 21 Challenges, Pro-Specific-Challenge von Geoff, Elissa Steamer und Bam Magera und ein Mini-Game auf euch.

Wallride Tag 5 Buses

Hier müsst ihr die Straßen schnell nach den Bussen abklappen und an ihnen einen Wallride ausführen. Ihr erkennt die bereits erledigten Busse daran, dass sich ein Graffiti-Bild an der Wagenseite des Gefährts befindet.



Bei der Pro C-O-M-B-O müsst ihr rechtzeitig nach links abspringen. Ansonsten grindet ihr geradeaus weiter.

Grab 5 Copper Hats

Auf der Karte zeigt die mit einem X markierte Stelle den Bereich an, wo die fünf Polizisten ihre Runden drehen.

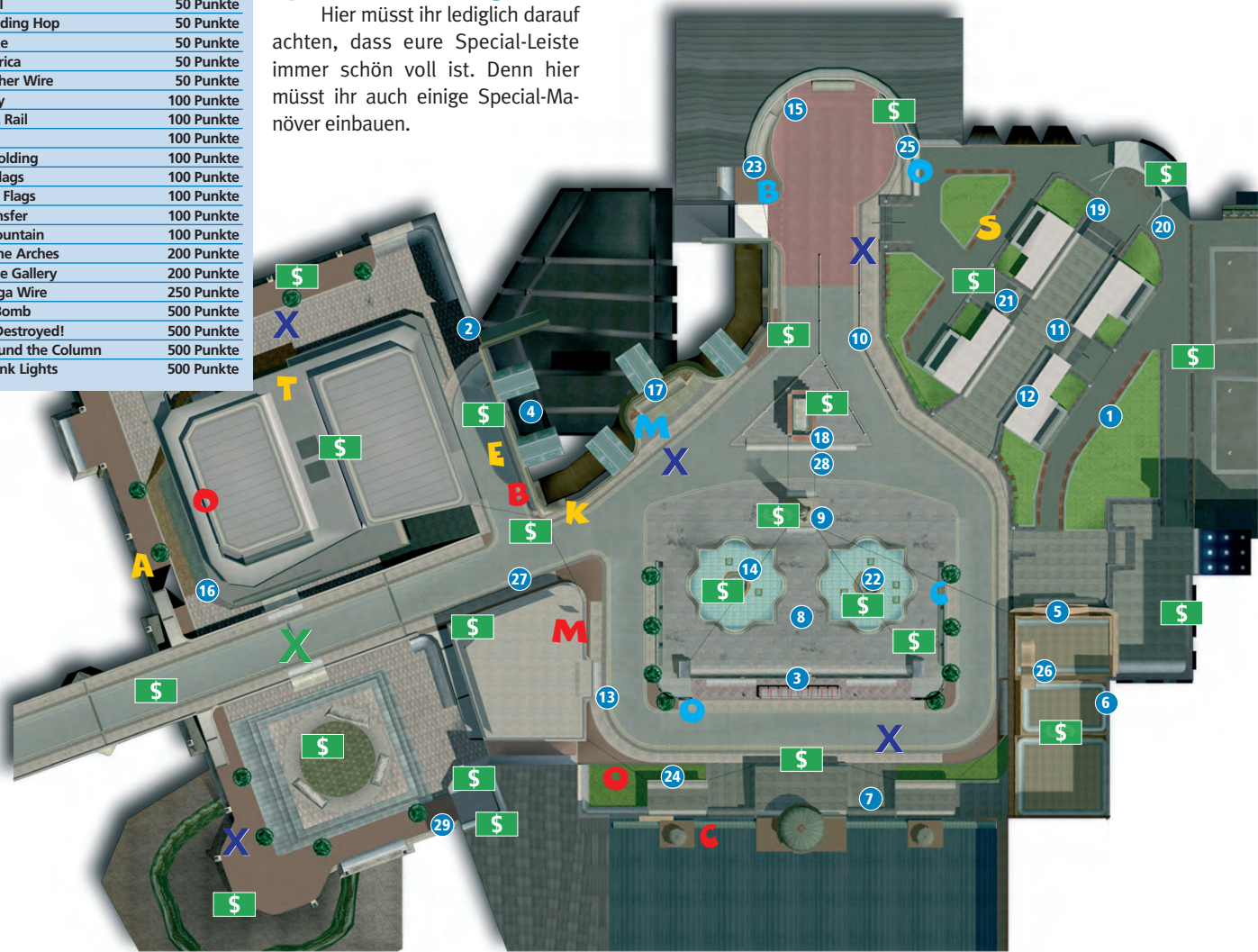
Rowley's Pro Specific Challenge

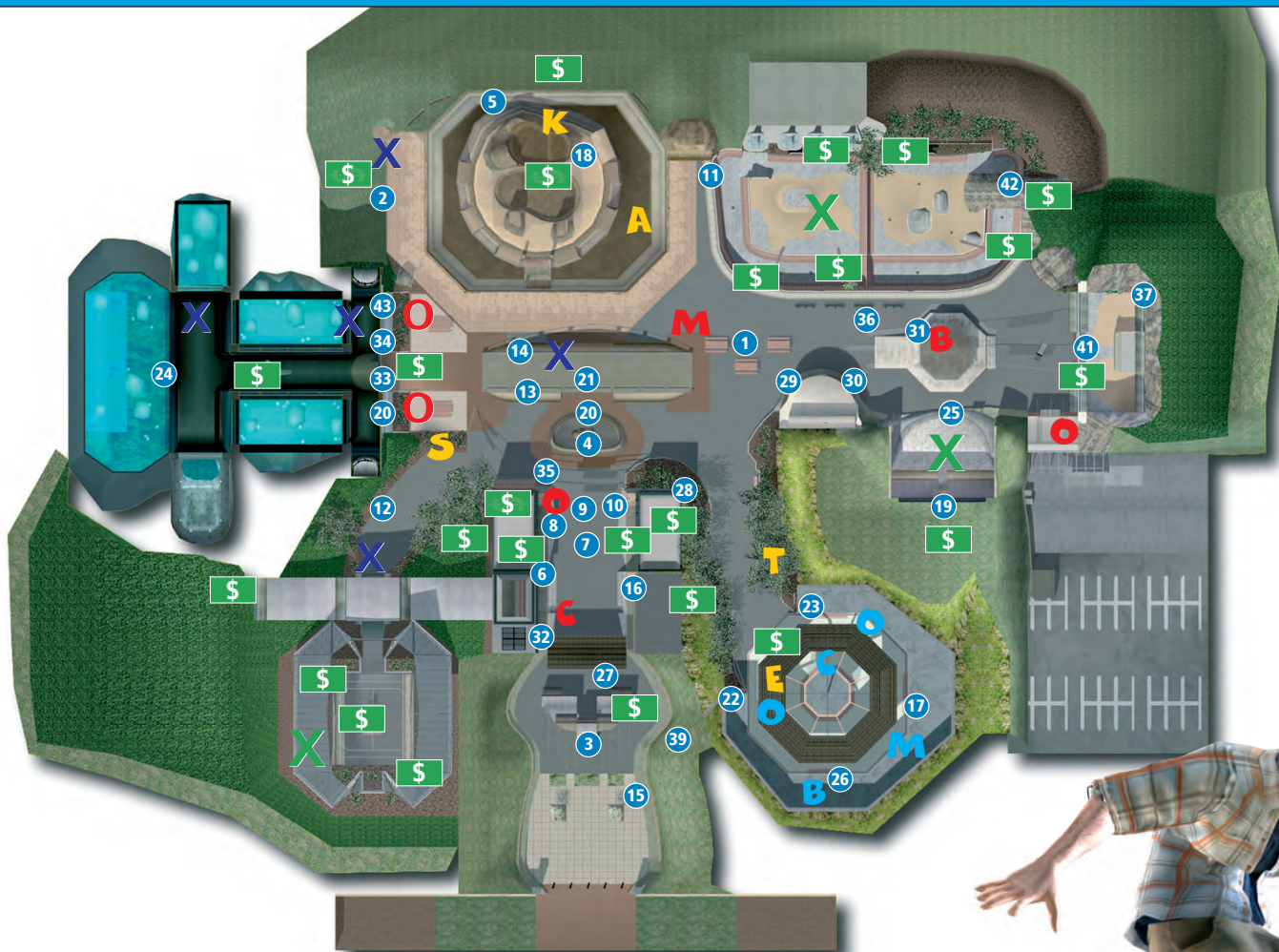
Hier müsst ihr lediglich darauf achten, dass eure Special-Leiste immer schön voll ist. Denn hier müsst ihr auch einige Special-Manöver einbauen.

Mini-Game Pimp

Das grüne Kreuz markiert hier wieder die Stelle des Mini-Games. Allerdings befindet sich dieses unter der Brücke und nicht darauf. Hier müsst ihr richtig tippen, welche der beiden Damen den Kampf gewinnt. Insgesamt gibt es wieder 500 Dollar zu verdienen.

GAP-LISTE LONDON		
1	Bench Gap	25 Punkte
2	Garage Hop	25 Punkte
3	Bus Stop	50 Punkte
4	Cheese Ledge	50 Punkte
5	Eh? Canada...	50 Punkte
6	Eh? Nokia...	50 Punkte
7	Gallery Gap	50 Punkte
8	Ledge 2 Ledge	50 Punkte
9	Nelson's Lip	50 Punkte
10	Rail 2 Rail	50 Punkte
11	Shell Building Hop	50 Punkte
12	Shell Edge	50 Punkte
13	South Africa	50 Punkte
14	Yet Another Wire	50 Punkte
15	Admiralty	100 Punkte
16	Big Rail 2 Rail	100 Punkte
17	Lip Gap	100 Punkte
18	Me Scaffolding	100 Punkte
19	Off the Flags	100 Punkte
20	Onto the Flags	100 Punkte
21	Shell Transfer	100 Punkte
22	Ye Old Fountain	100 Punkte
23	'Round the Arches	200 Punkte
24	Top 'O the Gallery	200 Punkte
25	Shell Mega Wire	250 Punkte
26	Canada Bomb	500 Punkte
27	Netting Destroyed!	500 Punkte
28	Ring Around the Column	500 Punkte
29	South Bank Lights	500 Punkte





ZOO

Der Zoo wird mit 48 Pro-Points freigeschaltet. Es warten 21 Challenges, Pro-Specific-Challenge von Bob Burnquist und drei Mini-Games auf euch.

Catch the 5 runaway Penguins:

Die Aufgabe erhaltet ihr innerhalb des Aquariums. Um dieses aber öffnen zu können, müsst ihr zuvor den Elefanten durch das Eingangstor rennen lassen. Der Dickhäuter steht mitsamt seinem Trainer vor dem Koala-Café. Nun müsst ihr vom Dach des Cafés aus auf den Elefanten springen. Wenn alles richtig gemacht wurde, rennt der Dickhäuter wie von der Tarantel gestochen los und macht den Eingang zu Kleinholz. Könnt ihr nun endlich die Challenge in Angriff nehmen, findet ihr die Ausreißer an den mit **O** markierten Stellen.

Lure the Lions back to the Cage

Die Aufenthaltsorte der beiden Löwen sind auf der Karte mit einem **X** gekennzeichnet. Fahrt einfach an einem der beiden vorbei und drückt dann schnell die **X**-Taste. Die Raubkatze wird euch verfolgen. Skatet einfach in den Käfig zurück und der erste Löwe ist wieder dingfest gemacht.

Transfer over the Elephant Rock

Hier gilt dasselbe wie bei den Containern im Shipyard-Level. Special-Leiste füllen, auf der gegenüberliegenden Seite einen Air machen um zusätzlich Schwung zu erhalten, und dann mit einem Ollie über den Felsen fliegen.

Mini-Game Birdman

Bei diesem Spielchen müsst ihr zehn herabfallende Vogeleier

auffangen. Landet keines davon auf dem Boden, erhaltet ihr dafür 500 Dollar Belohnung, was zugleich das Maximum ist.

Mini-Game Monkeyman

Um an das Mini-Game zu kommen, müsst ihr durch die Tür beim Giraffenkäfig fahren. Im Gebäude müsst ihr dann 30 Sekunden lang dem Kot von drei Affen ausweichen, die damit auf euch werfen. Wenn ihr es überstanden habt, gibt es die 500 Dollar-Belohnung, was auch hier das Maximum ist.

Mini-Game Rhino Keeper

Hier geht es genauso zur Sache, wie mit den Damen im London-Level. Wettet einfach, welches Rhineros verlieren wird. Für jeden richtigen Tipp erhaltet 100 Dollar, bis das 500-Limit erreicht ist.

GAP-LISTE ZOO

1	Picnic Pop	50 Punkte
2	Pop Rock	50 Punkte
3	All Exhibits Open	100 Punkte
4	Arf! Arf! Arf!	100 Punkte
5	Backwoods Path	100 Punkte
6	Bank Gap	100 Punkte
7	Banner Gap 1!	100 Punkte
8	Banner Gap 2!	100 Punkte
9	Banner Gap 3!	100 Punkte
10	Banner Gap 4!	100 Punkte
11	Big Moat Transfer	100 Punkte
12	Birdhouse Rail	100 Punkte
13	Bridge Transfer	100 Punkte
14	Grind Over It	100 Punkte
15	Grind the Whole Planter	100 Punkte
16	Handtrail Hop	100 Punkte
17	Hear No Evil	100 Punkte
18	Hungry, Hungry Hippo Pool	100 Punkte
19	Long Neck Gap	100 Punkte
20	Low Tide	100 Punkte
21	Manual Over It	100 Punkte
22	Move Like a Monkey	100 Punkte
23	See no Evil	100 Punkte
24	Shark Tank Trip	100 Punkte
25	Snak Bar Hop	100 Punkte
26	Speak No Evil	100 Punkte
27	Welcome to the Zoo	100 Punkte
28	What a Long Planter!	100 Punkte
29	You Big Gorilla	100 Punkte
30	You Drive Me Ape!	100 Punkte
31	You Want Fires With That?	100 Punkte
32	zOOroOofgAp	100 Punkte
33	Aqua Sign Gap	500 Punkte
34	Big Surf	500 Punkte
35	Bridge Roof Grind	500 Punkte
36	Elephant Hop	500 Punkte
37	Hold On! Lions Below	500 Punkte
38	Loop Hole	500 Punkte
39	Over the Hills	500 Punkte
40	Take it to the Bridge	500 Punkte
41	Lions Den Hop	500 Punkte
42	Over Elephant Rock	1000 Punkte
43	Tidal Wave	1000 Punkte



CARNIVAL

Carnival kostet 15.000 Dollar. Es warten 14 Challenges auf euch.

Bei den rot geschriebenen C-O-M-B-O-Buchstaben befindet sich das "M" innerhalb des Durchgangs und nicht auf dem Dach.

Collect 6 Souvenir-Photos

Um das lästige Suchen zu umgehen, sind die Spots auf der Karte wieder mit einem X gekennzeichnet. Ihr braucht lediglich hinter den Figuren vorbeizugrinden.

Grind the whole Coaster

An der Seite des Roller-Coaster-Gebäudes (gleich gegenüber von der Rock'n Rock'itz-Attraktion) ist eine Tür – durch diese kommt ihr leichter auf das Dach. Fahrt hindurch und ihr befindet euch zugleich an der richtigen Stelle, um die Aufgabe in Angriff nehmen zu können. Wartet, bis die erste Bahn fast an euch vorbeigefahren ist, springt aber dennoch vor ihr auf die Schiene und beginnt zu grinden.

Jetzt am besten mit der Slow-Motion-Funktion alles durchgrinden und bloß nicht den X-Button drücken. Der macht euch nur unnötig schneller und ihr rauscht in die Bahn hinein.

Mini-Game Texas Justice

Fahrt einfach an die Schießbude, schnappt euch ein Gewehr und drückt das entsprechende Symbol, wenn sich das Zielkreuz gerade darüber befindet. Bewegliche Ziele geben 15, unbewegliche Ziele 30 Dollar pro Treffer.

Mini-Game Lumberjack

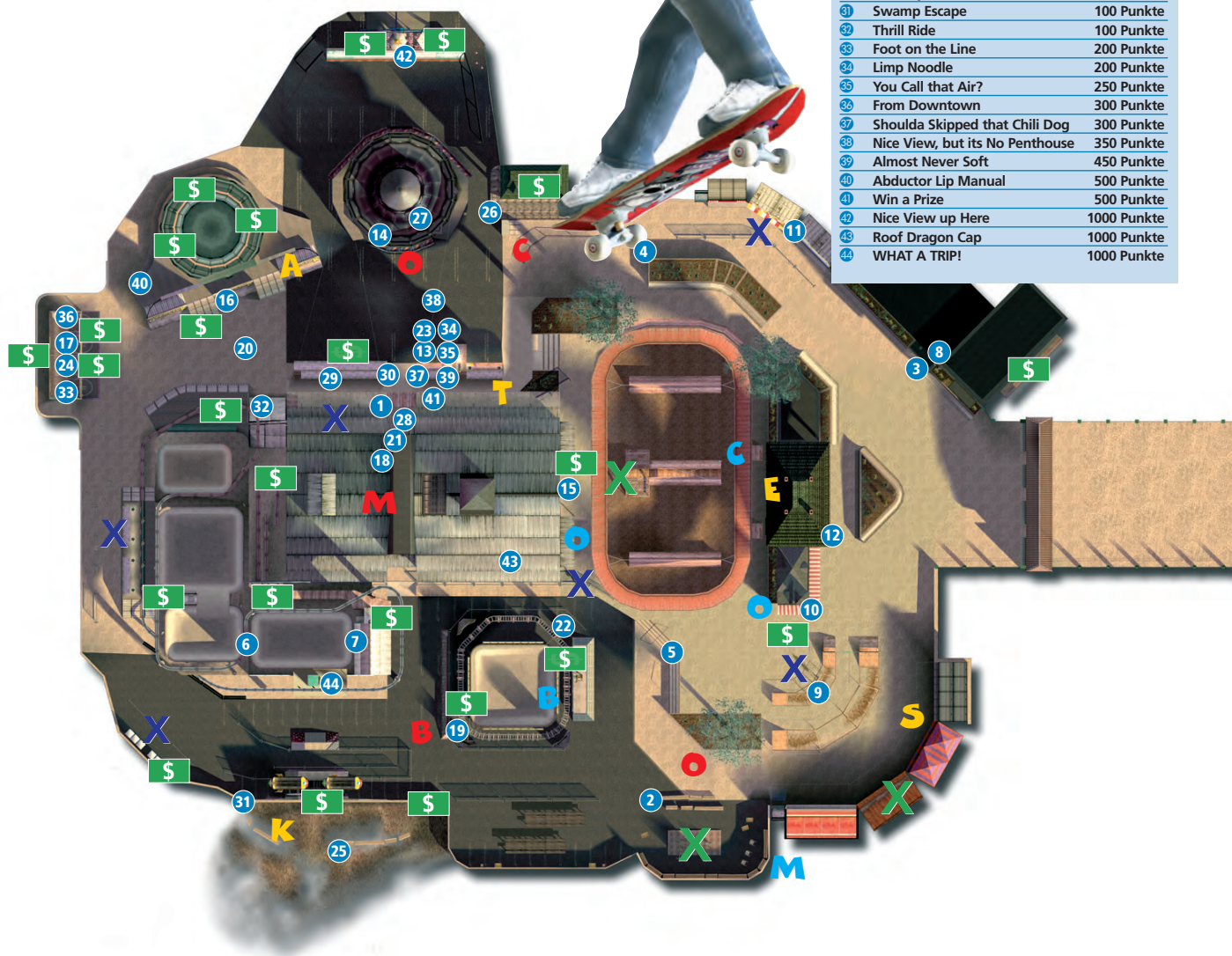
Bei diesem Spielchen gibt es zwar nichts zu verdienen, man kann aber spaßeshalber mal einen Blick riskieren. Ihr müsst dabei schneller als zwei berufstätige Holzfäller fünf Holzstämme zersägen.

Mini-Game Pig Lover

Hier müsst ihr schneller als ein Farmer ein Schwein einfangen. Dieses Spielchen ist ebenso wie Lumberjack als Zeitvertreib gedacht, denn Kohle sieht man hier leider auch nicht.

GAP-LISTE CARNIVAL

1	Ledge Hop	25 Punkte
2	Log	25 Punkte
3	Planter Pop	25 Punkte
4	Rail 2 Rail	25 Punkte
5	Stair Hop	25 Punkte
6	'Shine Bowl Transfer	50 Punkte
7	Back Porch Lip Gap	50 Punkte
8	Billy Goat Gap	50 Punkte
9	Chicken Shi.. Manual	50 Punkte
10	Cock to Ledge	50 Punkte
11	Counter Grind	50 Punkte
12	Grind the Shiny Lights	50 Punkte
13	I've TRIPPED Higher Than That!	50 Punkte
14	Low Lip Gap	50 Punkte
15	Over the Barnd Door	50 Punkte
16	Ride and Puke	50 Punkte
17	Rim Rockin'	50 Punkte
18	3 Cow Manual	100 Punkte
19	Angry Window	100 Punkte
20	Banner Up!	100 Punkte
21	Barn Hole Manual	100 Punkte
22	Barn Hop	100 Punkte
23	Congrats On Your First Ollie	100 Punkte
24	From the Charity Stripe	100 Punkte
25	Gummy the Gator Gap	100 Punkte
26	Haunted Teacup Gap	100 Punkte
27	High Lip Gap	100 Punkte
28	High Wire Act	100 Punkte
29	Midway Manual	100 Punkte
30	Midway Transfer	100 Punkte
31	Swamp Escape	100 Punkte
32	Thrill Ride	100 Punkte
33	Foot on the Line	200 Punkte
34	Limp Noodle	200 Punkte
35	You Call that Air?	250 Punkte
36	From Downtown	300 Punkte
37	Shoulda Skipped that Chili Dog	300 Punkte
38	Nice View, but its No Penthouse	350 Punkte
39	Almost Never Soft	450 Punkte
40	Abductor Lip Manual	500 Punkte
41	Win a Prize	500 Punkte
42	Nice View up Here	1000 Punkte
43	Roof Dragon Cap	1000 Punkte
44	WHAT A TRIP!	1000 Punkte



CHICAGO

Chicago kostet 15.000 Dollar. Es warten 14 Challenges auf euch.

Grind the 5 Hydrants

Die **X** zeigen euch die Stellen, an denen ihr die Hydranten finden werdet. Sollte die Zeit zu knapp werden, könnt ihr in der letzten Sekunde wieder in einen Manual schalten und versuchen, den letzten Hydranten innerhalb der angefangenen Combo zu erreichen.

Put Bugs on 5 Mafiosi

Die Gangster findet ihr an den Stellen, die mit einem **O** gekennzeichnet sind. Auch hier könnte die Zeit knapp werden. Geht dann so vor, wie bei den Hydranten beschrieben.



⇨ Mit dem Düsenantrieb von Jango Fett gelangt ihr ohne Probleme auf die Dächer.



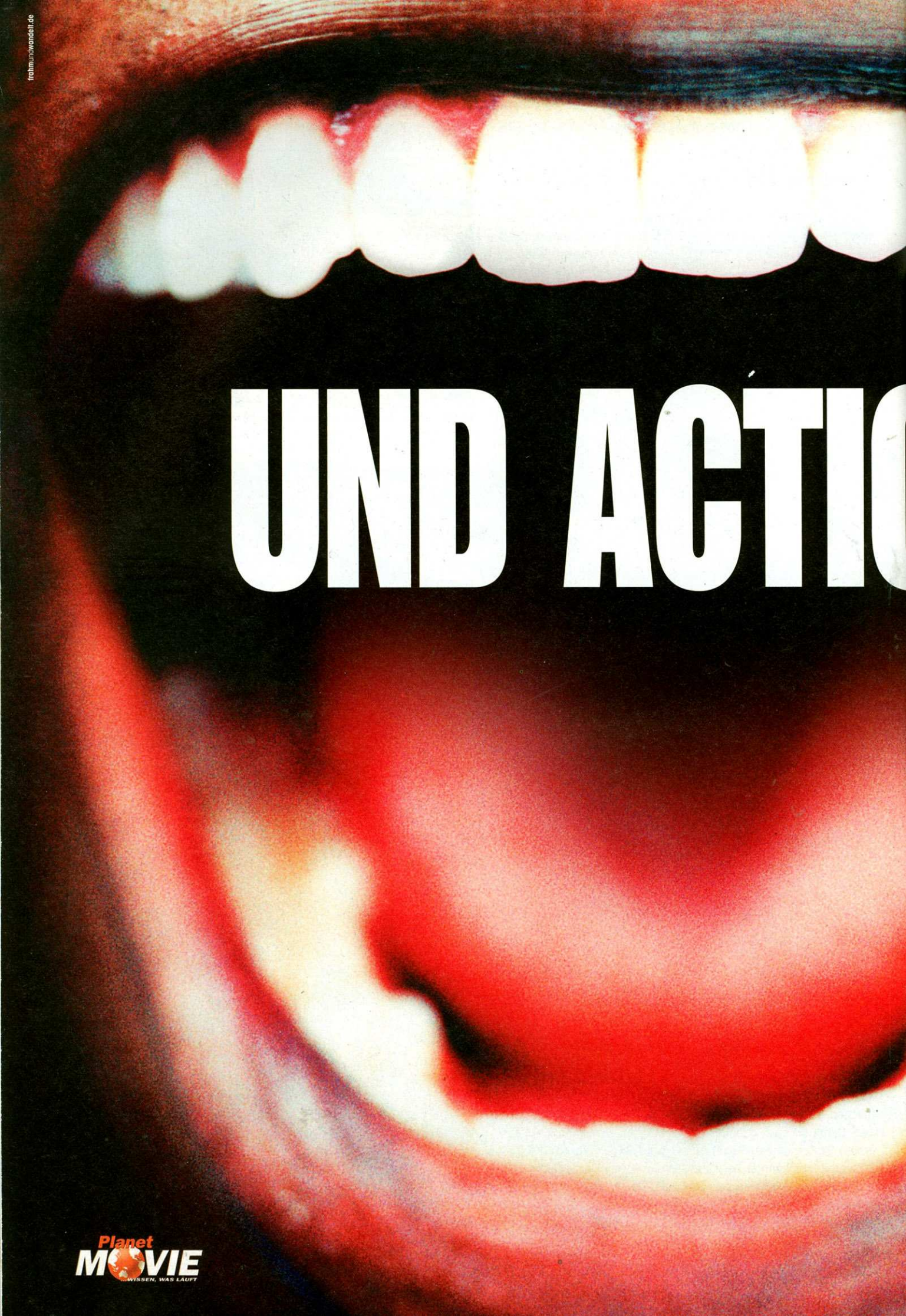
GAP-LISTE CHICAGO

1	Bench-2-Planter	25 Punkte
2	Bench-2-Rail	25 Punkte
3	Frothy Lip	25 Punkte
4	Ledge-2-Planter	25 Punkte
5	Ledge-2-Rail	25 Punkte
6	Light Rail	25 Punkte
7	Lip Extension	25 Punkte
8	Planter-2-Bench	25 Punkte
9	Planter-2-Ledge	25 Punkte
10	Planter-2-Rail	25 Punkte
11	Rail-2-Bench	25 Punkte
12	Rail-2-Ledge	25 Punkte
13	Rail-2-Planter	25 Punkte
14	Up To Awning	25 Punkte
15	Bench-2-Bench	50 Punkte
16	Bridge Gap 1!	50 Punkte
17	Ferry Princess	50 Punkte
18	Heartattack Transfer	50 Punkte
19	Jumping Track	50 Punkte
20	Latte-2-Go	50 Punkte
21	Ledge-2-Ledge	50 Punkte
22	Modern Gap	50 Punkte
23	Planter-2-Planter	50 Punkte
24	Rail-2-Rail	50 Punkte
25	Bridge Gap 2!	100 Punkte
26	Grassy Manual	100 Punkte
27	High Art Transfer	100 Punkte
28	Latta Mocha Air	100 Punkte
29	Over Blue Awning	100 Punkte
30	Over the El	100 Punkte
31	Roof Topper	100 Punkte
32	Yellow-2-Yellow	100 Punkte
33	Bridge Gap 3!	200 Punkte
34	Ferry to Surface Streets	200 Punkte
35	Jumping TWO Tracks!	200 Punkte
36	River Barrier Manual	200 Punkte
37	Riverside Manual	200 Punkte
38	Tight Ledge Manual	200 Punkte
39	Jump Ship!	5000 Punkte

Habt ihr nun alle Aufgaben in jeder Runde erledigt, könnt ihr euch ans Einsammeln der Geldscheine und ans Abshredden der Gaps machen, um auch noch die allerletzten möglichen Kröten zu verdienen. Damit ihr euch dabei etwas leichter tut, solltet ihr zuvor den ersten Skater kaufen. Secret Skater 2 ist Jango Fett. Dank seines Düsenantriebs kann er bei aufgeladener Special-Leiste fliegen. So könnt ihr beispielsweise sehr leicht auf Dächer hüpfen, ohne erst einen Umweg über zehn verschiedene Rampen und Gaps in Kauf nehmen zu müssen.

Natürlich könnt ihr euer bereits verdientes Geld auch investieren. Komplette habt ihr das Spiel erst dann gelöst, wenn alle Aufgaben, alle Gaps, alle Mini-Games und alle Geldscheine eingesammelt wurden. Und darauf werdet ihr auch hingewiesen, sobald ihr sämtliche Challenges bewältigt habt. Dabei ist nicht zu vergessen, dass im Practice-Level (die Mini-Rampe, die ihr im Hintergrund bei der Charakter-Auswahl seht) auch noch fünf Gaps und fünf Geldscheine auf euch warten. **Wir wünschen auf jeden Fall viel Spaß beim Skaten!**

⇨ HEIKO STROBEL



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!



The Getaway – komplett gelöst!

Für alle Hobby-Ganoven haben wir uns durch alle Levels des Gangster-Epos' "The Getaway" hindurchgeballert. Die hilfreichsten Tipps findet ihr hier.

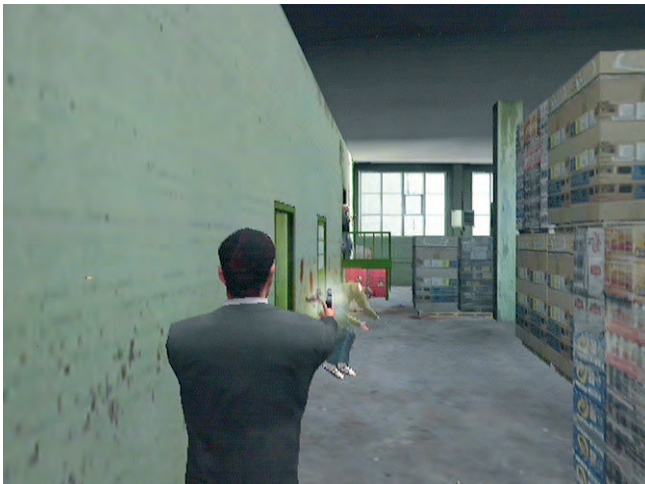
KOMPLETTLÖSUNG

Mission 1: Der Angstmacher

Nach dem ankommen in i h h n e dem S e e e e Wagen , mi dem ih da e f l ch fah e g e f lgen m . E e Blinke e igen e ch dabei den Weg d ch die S ad , fall ih die Ve b eche a den A gen e lie . Ve meide alle ding iele Un f lle. Einen ka en Wagen k nn ih n mlich n in eine Zei a benden Ak i n ech eln.

Schal e ich e e Wa nblinkanlage ein, eid ih am Ziel angek mmen. S eig a nd ck f e e Waffen. S in e in die Lage halle nd e ledig d alle Wide ache . D ch die ffn ng in de H l and a f de ech en Sei e geh e dann ei e. Schiö d iede malle . be den Ha fen, a ich be eg .

Hin e einigen Pale en finde ih a f de linken Sei e einen g . n en D chgang, de e chein S ck e kh he f h . D e blick ih am Ende eine langen Gange eine T , die in ein d nkle Zimme f h . Geh hind ch nd hal e e ch link . Hin e de Abg en ng geh dann ei e ch n hab ih die e e Mi i n, enn a ch nich e e Z f iedenhei , e f l g eich e ledig .



⚠ Achtet besonders auf Gegner, die aus den Büroräumen auf euch zu stürmen. Diese sind nämlich mit Schrotgewehren und Uzis bewaffnet.

Mission 2: Freunde fürs Leben

Al n ch e m ih eine Knei e e . en. F l g mi e em Fah e g iede m e en Blinke n, bi ih dem Eingang eh . be fah den B d g a d de T , da e a e ch einige K geln. S eig dann a dem Wagen nd chiö e alle a f d inglichen Gegne im E dge ch ab.



⚠ Sind alle Gegner erledigt, fangen die Lampen an der Wand schnell Feuer (links). Zum Glück steht draußen bereits ein neuer Wagen (rechts).

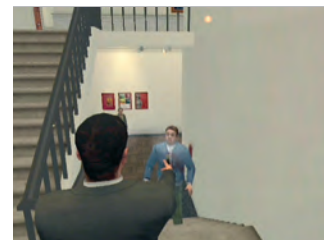


Ach e abe da a f, da e ch kein P li i n hin en. be l ig . lme en S ck leg ih ei e e Gang e m. Ach e abe a f den T en mi dem Sch ge eh hin e de Theke. A f dem Weg m ei en S ck la fen e ch die Gegne di ek in die Sch linie. l da le e S ck e k e ledig , en . nden ich d a ma i ch die Lam en nd alle b enn lich e l h. S in e die T e en hin n e, leg den Wide ache nd die beiden P li i en m nd b a in e em Wagen da n.

Mission 3: Kunstliebhaber

F l g den Signalen e e Blinke bi K n gale ie , da i d e ch ch e fallen, denn Gang e nd P li ei ind e ch n n a f den Fe en. D angek mmen, in e ih m Eingang nd e ledig alle Gegne , die d ch die T k mmen. Hal e e ch im Geb de link nd m die T e en nach ben.

Schiö e ch d bi ande en Sei e d ch nd geh die S fen bi in den Kelle hin n e. E ledig die beiden Gegne nd chna e ch da Ma chinenge eh . Dami chiö ih k e hand



⚠ An der Kunstgalerie angekommen, stürzt ihr aus dem Wagen (links). Im Treppenhaus kommen euch Gangster entgegen (rechts).

a f die angefa bene Hei ng, bi da l Fe e f ng . Geh dann f in Deck ng, dami ih de ge aligen E l i n nich m O fe fall . Schna e ch die S a e nd a mi dem Wagen da n. Je m ih n n ch heile en Hin e h f e eichen nd die Mi i ni ge chaff .

Mission 4: Beihilfe zur Flucht

S eig in den Wagen nd a e , bi e e K llege neben e ch i . Fah m Ziel nk nd e f l g nd a den g en P li ei an e . In ihm i e e Gang e k llege gefangen. Ramm den Wagen f , bi eine k e Z i chen e en e en E f l g einlei e . Hie eff ih a ch da e e Mala f den P li i en Ca e . Danach fl ch e ih mi dem Wagen d ch n hlige S a en e en in den Hin e h f e e A f aggebe .



⚠ Zuerst rammt ihr den Polizeitransporter bis er Schrott ist (links), dann belohnt euch das Spiel mit einer Zwischensequenz (rechts).



➔ Der nächste Auftrag führt euch quer durch die Stadt (links). Den toten Asiaten legt ihr vor seinem eigenen Lokal ab (rechts).

Mission 5: Taxi für Mr. Chai

Nach der kurzen Zwischensequenz müsst ihr euch ins Büro von Charlie Jolson schleichen (gleicher Weg wie in der ersten Mission). Allerdings darf euch niemand dabei sehen. Pirscht euch von hinten an die Wachen heran, packt sie mit der -Taste und brecht ihnen mit der -Taste das Genick. Versteckt euch im Treppenhaus sofort in der Ecke, damit euch die Wache nicht sieht. Wartet oben, bis alle Gangster verschwunden sind, legt die letzte Wache im langen Gang um und sprintet zum Büro. Dann müsst ihr die Leiche des Asiaten zu seiner Gang zurückbefördern. Fahrt am besten ganz gelassen und verursacht keine Unfälle, dann kommt ihr dort recht entspannt an.

Mission 6: Vom Regen in die Traufe

Sobald die Leiche vor dem Restaurant abgeladen ist, bricht die Hölle los. Tretet sofort das Gaspedal bis zum Bodenblech durch und flüchtet. Nach einer rasanten Verfolgungsjagd solltet ihr am Zielort angekommen sein und bei dem aufgebockten Wagen in den Hinterhof laufen. Stellt euch hinter die Rostlaube in der Ecke, wo auch ein Maschinengewehr für euch bereitliegt. Schießt auf alles, was sich bewegt und bringt die Fässer zum Explodieren. Vergesst den Unhold im Haus nicht. Anschließend verlasst ihr den Hof und bekommt euren nächsten Auftrag.



➔ Aus der Deckung ballert ihr auf die aggressiven Gangsterhorden.

Mission 7: Markier' dein Revier

Steigt in den lila Flitzer ein und rast in Zielrichtung davon. Diese Flucht wird etwas rasant, weil die halbe Stadt hinter euch her ist. Am British-Telekom-Van angekommen, steigt ihr in diesen ein. Mit eurem neuen fahrbaren Untersatz müsst ihr zuerst den "echten" British-Telekom-Monteur eliminieren. Folgt euren Blinkern und rammt ihn so lange, bis er aussteigt. Dann gehts weiter zum Polizei-



➔ Es ist egal, wie viele Verfolger euch auf den Fersen sind, sobald ihr den British-Telekom-Transporter erreicht habt, sind diese verschwunden.



➔ Im Polizeipräsidium zeigen euch die Schilder an der Wand, wo es in den ersten Stock geht. Dort trifft ihr auf den bösen McCormack.

präsidium, wo ihr einem Officer in den Schaltraum folgt. Sobald er wieder verschwunden ist, lauft ihr den Weg zurück und folgt den Schildern in den ersten Stock. Haltet euch dort immer rechts und ihr gelangt direkt zur Asservatenkammer (Evidence Room). Nehmt dort die Pistole am Boden auf und verlasst den Raum wieder. Schleicht euch an der Wand entlang nach rechts, wo sich Inspektor McCormack mit einem Polizisten unterhält. Folgt ihm unauffällig – er darf euch keinesfalls sehen! Erst wenn er im Erdgeschoss vor den Verhörräumen stehen bleibt, zückt ihr die Waffe und erschießt ihn. Nach der Sequenz müsst ihr zusammen mit Jazzman aus dem Polizeipräsidium türmen. Schießt alles nieder und geht durch den Hinterausgang. Zerschießt schnell den Motor des Tores, ehe es sich schließt und rast mit dem nächsten Wagen zum Zielpunkt.

Mission 8: Ein Hauch von Klasse

Euer nächstes Ziel ist der Nachtclub. Dort angekommen solltet ihr sofort die Waffen zücken und vom Türsteher bis zum letzten Kleingangster alles Gesocks in dem Tabledance-Schuppen umlegen. Geht dabei rechts in den Sitznischen in Deckung und achtet vor allem auf den Maschinengewehr-Schützen hinter der Bar. Links in den Umkleieräumen kilt ihr die letzten Bösewichter und ein neuer Auftrag wartet auf euch.



➔ In der Bar schießt ihr alle Gegner mit euren Waffen nieder.

Mission 9: Das Cowgirl und die Kohle

Zunächst müsst ihr Jazzman in ihrem sexy Dress zu Charlies Haus fahren – dann geht es weiter zum Haus der Yardies. Dort angekommen betretet ihr das Haus durch den Hintereingang und legt alle Kontrahenten um. Achtet auf Löcher in den Mauern, denn oft steht ein Gegner dahinter, der sogleich das Feuer auf euch eröffnet. Sind alle Unholde getötet, läutet eine kurze Zwischensequenz die nächste Mission ein.



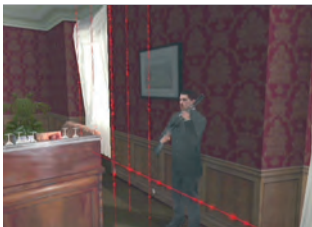
➔ Erst liefert ihr die Stripperin Jazzman bei Charlies Haus ab (links), dann ballert ihr im Haus der Yardies alles nieder (rechts).



Mission 10: Die Katze im Sack

Quer durch die Stadt geht es dann zur Lagerhalle, in der Charlie auf euch wartet – oder auch nicht. Ihr trefft nämlich nur auf seine Handlanger. In der Halle erwartet euch dann ein schwieriger Auftrag. Ihr müsst euch durch unzählige Gegner bis zum anderen Ende durchballern. Zielt dabei immer auf die roten Kisten. Wenn sie explodieren, reißen sie immer ein paar Feinde mit in den Tod.

Nähert euch der Treppe zu den Büros – aber nicht auf der Seite mit dem Förderband, sondern schleicht euch am anderen Ende der Halle entlang. Sprintet dann zu der Eisentreppe und lauft hinauf. Nach einem kurzen Gang geht es rechts wieder die Treppe nach unten. In der finsternen Kammer endet diese Mission.



☞ Schleicht vorsichtig hinter den Laserbarrieren hindurch.



☞ Zusammen mit Jazzman schießt ihr euch den Weg im Lager frei.

Mission 11: Der verlorene Sohn

Sobald ihr aus dem Gefängnis befreit seid, lauft ihr hinter Jazzman her. Auf der rechten Seite liegt dann ein Maschinengewehr für euch bereit. Schießt euch den Weg zum Wagen frei und brettet zu Charles Villa (die mit den beiden Steinlöwen vor dem Eingang). Links daneben kommt ihr über eine Kellertreppe ins Haus.

Schleicht euch seitlich an den Laserbarrieren vorbei, bis ihr in der Haupthalle steht. Ihr müsst euch entweder mit dem Rücken an die Wand pressen, oder mit einer Rolle darunter hinwegtauchen – es erfordert ein gewisses Maß an Geschick. Ganz oben angekommen könnt ihr eine weitere Mission abhaken.

Mission 12: Auf der Sol Vita

Steigt zusammen mit Jazzman in den nächsten Wagen und rast eurem nächsten Ziel, dem Schiff Sol Vita, entgegen. Diese Fahrt ist eine der schwierigsten im ganzen Spiel. Nicht nur dass ihr wirklich durch ganz London fahren müsst, euch hetzen auch noch jede Menge Gangster und eine ganze Polizeistaffel.

Am Zielort, dem Hafen, sind aber leider alle Tore geschlossen, so dass ihr gezwungen seid, den Hintereingang zu benutzen. Überfährt einfach die Fahrbahnbegrenzungen, steigt aus und sprintet durch die kleine Gasse zum Tanker. Ballert euch durch und betretet am lin-



☞ Sind alle fiesen Gegner auf der Sol Vita eliminiert, habt ihr die zwölf Missionen mit dem Ex-Knacki Mark Hammond erfolgreich absolviert.

ken Ende des Bootes die Quartiere. Von dort führt eine Treppe in den Maschinenraum. Erledigt alle Widersacher und geht weiter in das Lager. Tötet zuerst alle Gegner in der ersten Halle und nehmt euch vor der herabfallenden Kiste in Acht. In der zweiten Halle solltet ihr zuerst den Mann mit dem Gabelstapler umnieten, ehe ihr seine Kollegen niederschießt. Sind alle erledigt, habt ihr den ersten Handlungsstrang erfolgreich absolviert.

Mission 13: Der Ramschladen

Sprintet eurem Kollegen ins Haus hinterher. Ballert euch durch das Erdgeschoss und nehmt euch vor herabstürzenden Balken in Acht. Geht das Treppenhaus hinauf. Im ersten Stock müsst ihr mit dem Rücken an der Wand an großen Löchern im Boden vorbeilaufen. Auf halbem Weg trifft ihr euren Kollegen, der euch in den zweiten Stock schickt. Erledigt dort zusammen mit dem Sondereinsatzkommando den Rest der Gangster und nehmt den Oberbösewicht gefangen. Verlasst dann das Haus wieder und fahrt euren Kollegen schnellstmöglich ins Krankenhaus.

Mission 14: Die Reue

Rast mit eurem Wagen schnell zum Hafen. Euer Einsatzgebiet ist diesmal das Containerlager. Schießt alles nieder, was sich bewegt und passt auf, dass ihr nicht unter die Räder der umherfahrenden Lastenkräne kommt. Am Ende des Geländes kommt ihr zu einem Platz mit vielen Anhängern. Zusammen mit euren Polizeikollegen knallt ihr hier alle Gangster ab. In der rechten hinteren Ecke seht ihr einen weißen Lieferwagen, in dem sich die gesuchte Person befindet.



☞ In diesem Containerlager sind unzählige Gegner versteckt.



☞ Vor dem Restaurant herrscht ein richtiger Kleinkrieg.

Mission 15: Aufruhr in Soho

Dieser Auftrag ist einer der einfachsten im ganzen Spiel. Fahrt mit eurem Wagen zum Restaurant und schießt dort alle Gegner nieder, die der Polizei Widerstand leisten. Kämpft euch von den Löschfahrzeugen bis zum Ende der Straße durch, dann erscheinen noch einmal weitere Unholde. Sind auch diese tot, gibt es einen Aufstand in China-Town.

Mission 16: Rote Farbe für die Stadt

Fahrt mit eurem Wagen ins Chinesische Viertel – es ist nicht allzu weit weg. Dort herrscht gerade ein Bandenkrieg. Überfährt dort zuerst alle Gegner mit dem Wagen. Ist dieser Schrott, steigt ihr aus und erledigt den Rest mit euren Waffen. Sprintet ins Parkhaus und ballert euch dort durch die Ebenen. Lasst euch von den umherfahrenden Autos nicht plätten. Sind alle Widersacher erledigt, bekommt ihr einen neuen Auftrag.



☞ Sprintet zum Eingang der Tiefgarage (links) und schießt euch Etage für Etage den Weg zusammen mit dem Polizeiteam frei (rechts).



Mission 17: Begleitservice

Geht Vollgas und verfolgt den Geländewagen. Rammt ihn so lange, bis er stark zu qualmen beginnt und in Flammen aufgeht. Anschließend müsst ihr dem Gefangenentransporter zu Hilfe kommen. Sputet euch, sonst schafft ihr es nicht rechtzeitig.

Mission 18: Der Besessene

Nachdem McCormack euch gefeuert hat, rast ihr mit eurem Wagen zum Haus der Yardies. Erledigt alle Gangster im Crack-Labor und befreit eure Kollegen in der zweiten Etage.

Mission 19: McCormack auf den Füßen

Lauft mit euren beiden Kollegen die Treppen hinab und erledigt alle Yardies, die zur Tür reinkommen. Schnappt euch dann an der Straße einen Wagen und fahrt zum Polizeipräsidium zurück. Wenn sich die Warnblinkanlage eures Fahrzeuges aktiviert, seht ihr McCormack in seinem roten Wagen aus der Einfahrt kommen. Verfolgt ihn – kommt ihm aber dabei nicht zu nahe und rammt ihn keinesfalls mit eurem Fahrzeug.

Am Lagerhaus angekommen, schleicht ihr dem Bösewicht hinterher und belauscht ihn. Zuletzt müsst ihr am hinteren Ende der Halle auf ein Gerüst klettern, um das letzte Gespräch mit anhören zu können. Dann lauft ihr wieder in die andere Richtung und geht die Eisentreppe nach oben.

Rast anschließend mit einem Wagen zum Krankenhaus und sprintet durch den Seiteneingang zum Zimmer im zweiten Stock, in dem euer verwundeter Kollege liegt.



📍 Erledigt zunächst alle Widersacher an der Tür (links). Im Lager steigt ihr auf dieses Gerüst hinauf, um das Gespräch zu belauschen (rechts).



Mission 20: Einen Gefallen tun

Jetzt müsst ihr alle Gegner im Krankenhaus erledigen. Geht die beiden Etagen mehrmals ab, um wirklich alle zu erwischen. Verlasst anschließend das Gebäude und fahrt mit eurem Wagen zu der Garage. Achtet auch auf die Widersacher in der Grube. Erledigt dort alle Gangster und nehmt die Akten im zweiten Raum an euch. Dann folgt ein weiterer Auftrag.



📍 Verfolgt McCormack unauffällig und rammt ihn nicht. Aktiviert sich eure Warnblinkanlage, seid ihr zu nahe an seinem Wagen dran.



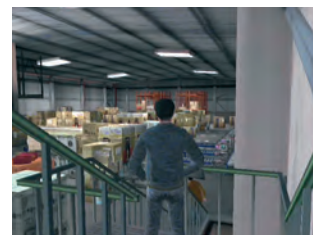
📍 Wartet bis die beiden Wachen ihre Unterhaltung beendet haben, danach könnt ihr sie spielend leicht nacheinander überwältigen.

Mission 21: Die Akte Jolson

Von von wo aus führt euch euer Abenteuer wieder zurück in die Lagerhalle. Dort angekommen dürft ihr von keinem Gegner entdeckt werden. Nutzt die Kisten als Deckung und überwältigt die Gegner von hinten mit der -Taste. Mit der -Taste legt ihr den Bösewichtern dann Handschellen an. Arbeitet euch so vorsichtig bis zu der Luke im Boden vor. Im Keller warten dann nur noch zwei Widersacher auf euch – dann ist die Mission geschafft.



📍 Mit dem Sportwagen türmt ihr aus dem Warenlager.



📍 Pirscht euch rechts vorsichtig an den Lastwagen heran.

Mission 22: Treffen mit Mark Hammond

Schießt euch den Weg aus der Lagerhalle frei und türmt mit dem Sportwagen. Am Lager von McCormack angekommen, dürft ihr wiederum nicht entdeckt werden. Schleicht euch in der Halle rechts an den Kisten vorbei und haltet euch dann links. Pirscht euch an den Lastwagen heran und ihr bekommt euren nächsten Auftrag.

Mission 23: Showdown mit Jake

Euer nächster Einsatzort ist der Tanker Sol Vita. Nur müsst ihr dafür leider quer durch die Stadt fahren, was natürlich wieder einige Minuten kostet. Dort jagt ihr den Irren Jake quer über das Boot. Erst wenn er erledigt ist, beginnt der Showdown von "The Getaway".

Mission 24: Land of Hope and Glory

Der verrückte Charlie Jolson hat die Bombe gezündet und ihr müsst vom Schiff türmen. Ihr habt aber ein sehr knappes Zeitlimit und müsst es schaffen, ohne euch zu heilen. Geht die Treppe hinunter und den Gang entlang. An der hinteren Eisentreppe steigt ihr wiederum nach oben. Im Lagerraum führt ein Weg nach unten. In der dunklen Ecke geht ihr um die Kiste herum. Schießt euch den Weg zur anderen Seite frei und verlasst den Raum durch die offene Luke. Sprintet den Gang entlang und an der zweiten Einmündung links. Erledigt die Gegner und verlasst den Rumpf über den Maschinenraum und die beiden eisernen Leitern. Jetzt müsst ihr nur noch durch die Tür ins Freie und schon flimmert der Abspann über den Bildschirm. Herzlichen Glückwunsch! ➞ MARKUS HÄBERLEIN

GTA Vice City – mehr Spaß!

OPM2 zeigt sie euch: Die ultimativen Geheimnisse, die am besten versteckten Gags, die spannendsten Aktionen. Diese Insider-Infos bringen euch "Vice"-Power!

WITZIGE GAGS, GEHEIMNISSE & PROFI-INFOS

Sinnlos! Reine Zeitverschwendung! In "Vice City" hat der geneigte Spieler eine ganze Menge zu tun. Egal ob er eine der zahlreichen Missionen abarbeitet, oder einfach die vielen Nebenaufgaben erledigt... immer im Stress! Aber ihr könnt auch einfach mal so drauflos spielen und die Stadt erkunden – ganz ohne ein festes Ziel vor Augen...

Wir haben für euch verrückte Ideen und Vorschläge zusammengestellt. Aber auch der eine oder andere brauchbare Tipp hat es noch auf diese beiden Seiten geschafft. Also: Nicht ernst nehmen, aber auf alle Fälle mal ausprobieren.

Heli auf Rädern

Besorgt euch einen Helikopter und fliegt zu einem Pay'n'Spray. Schiebt ihn in die Werkstatt. Neben einer neuen Farbe gibts gleich einen Satz Reifen dazu.

Schießstand Ammu Nation

Für 45 Punkte am Schießstand von Ammu Nation Downtown wird die Nachladebeschwindigkeit eurer Waffen im Spiel beschleunigt. Der Schießstand befindet sich in einem Raum hinter dem Verkaufsbereich.



📍 Gute Schützen beweisen sich am Schießstand.

"Guter Bürger"-Bonus

Nach wie vor witzig: Stellt euch an den Straßenrand und beobachtet die Passanten. Irgendwann geht immer ein kleiner Handtaschenraub über die Bühne. Verhindert den Diebstahl mit euren Fäusten, dafür gibts Geld. Das funktioniert auch, wenn ihr flüchtige Personen aufhältet, die offensichtlich von der Polizei verfolgt werden.

Mond verändern

Ballert mit dem Sniper-Gewehr auf den Mond (das geht selbstverständlich nur nachts). Hierdurch verändert ihr dessen Größe. Acht unterschiedliche Mondgesicht-Größen gibt es.

Möwen

Ganz bössartige Zeitgenossen vertreiben sich die Zeit, indem sie die Möwen vom Himmel holen.

Sternzeichen der Entwickler

Wartet bis es Nacht ist und positioniert euch am Strand in der Nähe des Malibu Clubs. Observiert den Sternenhimmel. Dort findet ihr nun ein Sternzeichen, das die Form des Logos der Entwicklerfirma "Rockstar" zeigt.

Busfahrt

Sucht an den Bushaltestellen nach dem Bustyp "Coach". Steigt ein (Info: Fahrzeugtypen werden eingeblendet). Fahrt nun nacheinander die Bushaltestellen ab. Für jeden einsteigenden Fahrgast gibt es fünf Scheinchen.

Trophäen und Belohnungen

Fleißige Spieler werden mit Trophäen und kleinen Goodies belohnt. Habt ihr alle Untermissionen einer der Nebenmissionen erfüllt, verändern sich Kleinigkeiten im Spiel.

■ Für jeweils zehn eingesammelte Päckchen gibt es bekanntlich Bewaffnungs-Nachschub. Habt ihr jedoch alle Päckchen eingesammelt, werden im Ocean View Hotel Statuen in Form der Päckchen platziert.

■ Gewinnt ihr am Schießstand der Ammu Nations mehr als 45 Punkte, steht auf dem Fernseher im Ocean View Hotel ein Pokal rum. Sein Titel: "Shooter of the Month".

■ Gewinner der Arena-Challenges finden weitere Pokale im Raucherzimmer des Vercetti Estate.

■ Für einen erfolgreichen Abschluss der Filmstudio-Missionen gibt es reichlich Schmuddebilder und Poster.

■ Als Dank für die Erledigung der Bank-Missionen im Malibu Club liegen eine Sturmmaske sowie ein Geldbehälter auf dem Bett im Ocean View Hotel rum.

■ Die erfolgreiche Teilnahme an der Mission "TNT-Whiskey" zaubert zwei Fässer Boomshine ins Ocean View Hotel.

■ Eine Helikopter-Verpackung sowie eine Fernsteuerung werden im Raucherzimmer des Vercetti Estate deponiert. Voraussetzung: Abschluss der RC-Helikopter-Mission am Flughafen.

Metzger? Nein danke!

Sucht das "Well-stacked-Pizza-Restaurant" in Little Haiti. Lauft die Straße in südlicher Richtung hinunter und schaut euch dort die Schaufenster an. Würdet ihr solch einen Metzger zur Person eures Vertrauens machen?

Schleichwerbung für den Vorgänger

Ein paar Querverweise zu "GTA 3" findet ihr im Ocean View Hotel. Ein Poster zeigt beispielsweise einen Screenshot aus "GTA 3". Sucht ihr den Videospieleladen etwas nördlich des Pole Position Clubs auf, findet ihr Bilder von Charakteren aus "GTA 3" (8-Ball, Kenji, Maria, ElBurro). Im Filmstudio von Vice City befindet sich eine Nachbildung einer Kreuzung aus Staunton Island.

Lowrider

Sicherlich sind die Trendkisten aus den Vereinigten Staaten dem einen oder anderen von euch ein Begriff. Auch in Vice City findet ihr einen Lowrider. Schaut euch in Little Haiti um und sucht das Auto des Haitianers Voodoo. Mit der **R3**-Taste setzt ihr die Druckluft fürs Hoch- und Runterheben in Gang.

Am Motorrad festgeklebt

Sucht euch ein Motorrad und fahrt zu einem Goodie, an dem man die Klamotten wechseln kann. Fahrt ganz langsam rückwärts in das Item hinein. Sobald ihr mit eurem Rücken die Außenkante des Goodies berührt, müsst ihr bremsen. Drückt mehrfach hintereinander die **△**-Taste. Tommy steigt nun vom Motorrad ab und wieder auf. Mit ein wenig Übung werden die frischen Klamotten geladen und Tommy "hängt" jetzt am Bike fest. Ihr könnt jetzt jedes irre Kunststück absolvieren, ohne dass euer Charakter herunterfällt. Wollt ihr wieder absteigen, müsst ihr **△** und **○** betätigen.

Schweinkram in the Sky

Wartet die Nacht ab und schnappt euch einen Helikopter. Fliegt über den Golfplatz hinweg und schaut in östliche Richtung. Sucht das Chariot Hotel beim Malibu Club. Tja, was man dort sieht, verraten wir an dieser Stelle mal lieber nicht.

Waffenlager

Wollt ihr eure Waffensammlung zwischendurch mal deponieren? Lauft durch die Waffenkontrolle beim Golfclub oder durch einen der Metalldetektoren beim Flughafenterminal. Hier werden euch eure Utensilien abgenommen und aufgehoben. Die Ausrüstung wird auch dort deponiert, wenn ihr zwischenzeitlich verhaftet werdet, oder vorm Krankenhaus zu euch kommt.

Parkuhren

Die Sache mit den Parkuhren ist sehr einfach erklärt: Parkuhr suchen. Parkuhr umfahren. Geld einsammeln.

Beifahrer auf dem Motorrad

Sucht nach einem Motorrad, auf dem zwei Personen fahren. Rammt das Bike so von der Straße, dass beide runterfliegen. Steigt auf das Bike und wartet, bis der Beifahrer auf euch zukommt und sich hinten draufsetzt. Den eigentlichen Fahrer und Besitzer der Maschine könnt ihr zwischenzeitlich erledigen. Das Resultat: Rundfahrt mit freiwilligem Beifahrer.

Schwalbenplage

Schnappt euch einen zweitürigen Wagen und fahrt abends in Stadtbezirke, in denen ihr den Bordsteinschwalben zuhauf begegnet. Haltet neben einer solchen Dame an und wartet, bis sie euch ein Angebot macht. Bevor sie einsteigt, fahrt ihr ihr ganz langsam vor der Nase weg. Versichert euch, dass sie euch folgt. Fahrt zur nächsten Dame des horizontalen Gewerbes und wartet, bis diese anfängt, ein Angebot zu machen. Steigt jetzt aus dem Auto aus. Das richtige Timing vorausgesetzt, hängt sich die Dame, die euch noch immer nachläuft, an eure Fersen und folgt euch auf Schritt und Tritt. Ihr könnt den Trick beliebig oft wiederholen und euch ein wahres Heer an Mädels zulegen.

Drive-by-Shooting in der Luft

Schnappt euch einen Helikopter und wechselt in die Innenperspektive. Jetzt könnt ihr mit einer Maschinenpistole aus dem Helikopter heraus schießen.

Ja, ist denn schon Weihnachten? Oder sogar Ostern?

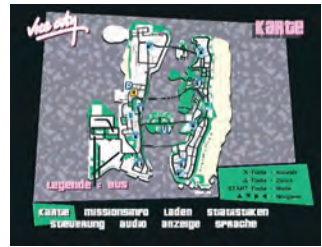
Fahrt, von Prawn Island aus kommend, über die Brücke nach Downtown. Rechts am Ende der Brücke ist das VCN-Gebäude. Geht ins Haus hinein und ihr werdet auf das Dach verfrachtet. Geht dort zum Helikopterlandeplatz. Stellt euch hinten rechts ans Helipad und springt an die Wand. Hier ist eine durchlässige Stelle. So gelangt ihr in einen geheimen Raum und findet dort eine Überraschung ("Easteregg") vor.



➞ Mit erschummelten Autos eine "Treppe" zu bauen, erfordert etwas Übung. Dafür erreicht ihr auf diesem Weg viele Häuserdächer.



➞ Schaut auf die Radaranzeige. Erkundet auch Geländeabschnitte, die nicht auf den ersten Blick begehbar sind. Hier finden sich Extras.



Blödsinn treiben mit den Cheats

Alle Cheats zum Spiel habt ihr bereits in unseren bisherigen Ausgaben ausführlich präsentiert bekommen. Wir wollen euch noch mal darauf hinweisen, dass der Effekt, den ihr mit den Cheats auslöst, ebenfalls gespeichert wird, sobald ihr den Spielstand sichert. Benutzt sie deswegen mit Vorsicht.

Was kann man Sinnloses mit den Cheats anstellen?

■ Autos erschummeln und so platzieren, dass man auf den entstandenen Blechtürmen nach oben klettern kann. Somit werden Häuserdächer erreichbar. Das erfordert etwas Übung.

■ Mit dem Cheat "Autos schwimmen" könnt ihr aus lauter Langeweile und Übermut die Boote auf dem Meer rammen.

■ Jagt den Waffencheat ins Spiel und beschießt die Flugzeuge.

■ Benutzt den Cheat Frauen-Wahnsinn und blockiert mit der ganzen Meute den Straßenverkehr.

Hier sind eurer eigenen Kreativität keine Grenzen gesetzt. Viel Vergnügen bei "Vice City"!

➞ GUNTHER HRUBY

Stationen einer Gangster-Karriere

Folgende Ränge könnt ihr euch verdienen:

Dies ist eine Liste aller Ränge (Reihenfolge aufsteigend), die man in Vice City erreichen kann

- | | |
|---|----------------------------------|
| 1. Unbescholtener Bürger (Upstanding Citizen) | 26. Ex-Knacki (Ex-Con) |
| 2. Durchschnittstyp (Nobody Special) | 27. Schwerer Junge (Felon) |
| 3. Falschparker (Litterer) | 28. Profi (Bag Man) |
| 4. Ladendieb (Shoplifter) | 29. Drahtzieher (Wiseguy) |
| 5. Rowdy (Vandal) | 30. Fahrer (Wheelman) |
| 6. Laufbursche (Do boy) | 31. Soldat (Hired Muscle) |
| 7. Taschendieb (Pickpocket) | 32. Gorilla (Hatchetman) |
| 8. Kleptomane (Clepto) | 33. Kopfgeldjäger (Headhunter) |
| 9. Informant (Snitch) | 34. Mann fürs Grobe (Enforcer) |
| 10. Spitzel (Rat) | 35. Ronin (Ronin) |
| 11. Verräter (Leece) | 36. Abräumer (Fixer) |
| 12. Hochstapler (Scam Artist) | 37. Hit-Man (Hitman) |
| 13. Betrüger (Trickster) | 38. Partner (Associate) |
| 14. Schieber (Numbers Runner) | 39. Butcher (Butcher) |
| 15. Falschspieler (Hustler) | 40. Troubleshooter (Cleaner) |
| 16. Schläger (Bully) | 41. Attentäter (Assassin) |
| 17. Straßengauner (Riff-Raff) | 42. Adjutant (Consigliere) |
| 18. Gauner (Scalawag) | 43. Gemachter Mann (Made Man) |
| 19. Halunke (Ruffian) | 44. Rechte Hand (Righthand Man) |
| 20. Outlaw (Outlaw) | 45. Vollstrecker (Executioner) |
| 21. Schurke (Thug) | 46. Leutnant (Lieutenant) |
| 22. Kurier (Drop Man) | 47. Vize-Boss (Underboss) |
| 23. Gangster (SA Goon) | 48. Capo (Capo) |
| 24. Obergangster (Goon) | 49. Boss (Boss) |
| 25. Galgenvogel (Jailbird) | 50. Oberboss (Kingpin) |
| | 51. Don (Don) |
| | 52. King of the City (Godfather) |

Wer cheatet, wird bestraft und mit diesen Titeln abgemahnt:

Windei (Untrustworthy)
Niete (Embarrassment)
Hacker (Hacker)

Mogelpaket (Cheater)
Totaler Lügner (Total Liar)



Mortal Kombat: Deadly Alliance

Mit einzelnen Attacks kommt ihr nicht weit. Der Schlüssel zum Erfolg sind Combos. Wir zeigen euch alle Kettenangriffe der Standard-Kämpfer.

ALLE COMBOS AUF EINEN BLICK

Um euch den Einstieg in die komplexen Kampftechniken zu erleichtern, haben wir für euch die effektivsten Kombischläge der zwölf Hauptcharaktere herausgesucht. Anhand unserer Tabelle seht ihr nicht nur, wie viele Hits jede Combo bewirkt, sondern auch, welchen Schaden sie anrichtet. Achtet aber darauf, dass nicht jede Combo mit hoher Hitquote automatisch die beste Attacke ist. Häufig sind Zwei- oder Drei-Hit-Combos nicht nur leichter auszuführen, sondern fast genauso effizient, wenn nicht sogar effizienter, als Fünf- oder Sechs-Hit-Combos.

Charakter	Stil	Technik	Kombination	Hits	Schaden
Shan Tsung					
Snake		Cobra Revenge	□, □, ○, ← + △	4	15%
Snake		Snake Eyes	□, □, △, ← + □	4	14%
Snake		Hissing Strikes	□, □, △, ×	4	14%
Snake		Lethal Venom	□, □, △, ← + ○	4	13%
Snake		Poisonous Snake	□, □, △, △	4	11%
Snake		Cold Blooded	□, □, △, L1	4	13%
Snake		Rattlesnake	□, □, ×	3	12%
Snake		Thrusting Fang	□, □, □	3	8%
Snake		Serpent Touch	○, ← + △	2	15%
Crane		Final Withdrawal	×, ×, ×, □, □, □, L1	7	21%
Crane		Hunt Down	×, ×, ×, □, □, □, ↑ + ○	7	12%
Crane		Death Bed	□, □, □, L1	4	19%
Crane		Raging Beak	□, □, □, ↑ + ○	4	12%
Crane		Sidewinder	×, ×, ○	3	14%
Crane		Crazy Wings	×, ×, △	3	11%
Crane		3 Hit Wings	×, ×, ×	3	7%
Crane		Triple Chin Punch	□, □, □	3	7%
Straight Sword		Master's Edge	○, △, ×, → + ×	4	17%
Bo'Rai Cho					
Drunken Fist		Drunken Fury	△, △, □, □, L1, △, ↑ + ○	7	26%
Drunken Fist		Bottoms Up	△, △, □, □, L1, △, L1	7	26%
Drunken Fist		Last Call	△, △, □, □, L1, △, ← + ○	7	24%
Drunken Fist		On the Rocks	△, △, □, □, □	5	18%
Drunken Fist		Zero Tolerance	×, ×, △, △	4	19%
Drunken Fist		Staggering Steps	△, ×, △, △	4	16%
Drunken Fist		Twist of Time	□, □, □	3	19%
Drunken Fist		Crushing Grapes	×, ×, ×	3	14%
Drunken Fist		Kreepy and Jugs	×, △	2	18%
Mi Zong		Lost Track	△, △, ↑ + ○	3	17%
Mi Zong		Iron Broom	△, △, ← + ○	3	15%
Mi Zong		Critical Strik	△, △, L1	3	15%
Joiutsu		Rolling Wind	△, ○, ○, ↑ + ×	4	20%
Joiutsu		Splitting Bamboo	△, ○, ← + □	3	20%
Joiutsu		Dancing Stick	△, ○, □	3	19%
Joiutsu		Homrun	△, ×	2	15%
Quan Chi					
Tang Soo Do		Pain Killer	□, □, △, ×, L1, ○, L1	7	36%
Tang Soo Do		Green Mountain	□, □, △, ×, ○	5	19%
Tang Soo Do		Strong Wind	□, □, △, △	4	17%
Tang Soo Do		Internal Power	□, □, ×, ×	4	13%

Charakter	Stil	Technik	Kombination	Hits	Schaden
Tang Soo Do	Walking Dead		← + □, ⊗, ⊗	3	19%
Tang Soo Do	Running Stream		△, ⊗, ○	3	17%
Tang Soo Do	Rushing Palm		□, □, □	3	10%
Tang Soo Do	Nightfall		← + □, ○	2	17%
Escrima	Ice Pick		△, ○, ○, L1	4	25%
Escrima	Rushing Knee		○, ○, L1	3	22%
Escrima	Slitting Hand		⊗, □, → + ○	3	17%
Escrima	De Cadena		⊗, □, → + □	3	14%

Li Mei

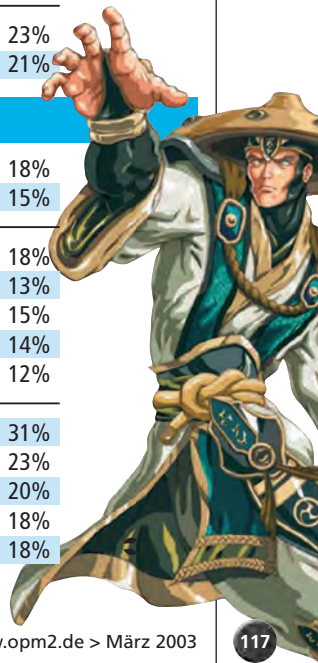
Baji Quan	Linked Strength		○, ○, L1, ← + □, L1	5	28%
Baji Quan	All Natural		○, ○, L1, ○	4	19%
Baji Quan	Setting Sun		○, ○, ○	3	8%
Lui He Ba Fa	Flower Blossom		□, □, △, ← + □, L1	5	23%
Lui He Ba Fa	Coiled Dragon		□, □, ⊗, ⊗	4	15%
Lui He Ba Fa	Golden Path		□, □, △, ← + □	4	14%
Lui He Ba Fa	Rejuvenation		□, □, △, ← + ○	4	14%
Lui He Ba Fa	Unleashed		△, ← + □, L1	3	19%
Lui He Ba Fa	Explosive Strength		□, □, ← + ○	3	14%
Lui He Ba Fa	Extreme Fists		□, □, □	3	11%
Special Move	Flying Fist		→, →, △	5	7%
Special Move	Kart Wheel		↓, ←, ○	2	10%

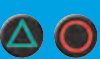
Scorpion

Hapkido	Infernal		△, △, L1, △, L1, □, □, ⊗	8	26%
Hapkido	Darkness		△, △, L1, △, L1, ⊗	6	22%
Hapkido	Nightmare		△, △, L1, △, L1, ○	6	22%
Hapkido	Undead Rush		△, △, L1, △, □	5	21%
Hapkido	Painless		△, △, L1, △, ⊗	5	21%
Hapkido	Doombringer		△, ⊗, ← + □	4	17%
Hapkido	Burning Soul		△, ⊗, ↑ + ○	4	16%
Hapkido	Spectre Blast		⊗, ← + □	3	14%
Hapkido	Inner Power		△, △, ○	3	14%
Hapkido	Flowing Water		△, △, □	3	13%
Pi Gua	Hell Bound		△, △, L1, □, □, ⊗	6	26%
Pi Gua	Deranged		△, △, L1, ⊗	4	20%
Pi Gua	Nuisance		△, △, L1, ○	4	20%
Pi Gua	Falling Tree		△, △, ⊗	3	19%
Pi Gua	Rushing Ridgehand		△, △, □	3	18%
Pi Gua	Stone Breaker		← + □, ⊗	2	16%
Ninja Sword	Edge of Pain		○, □, □, ⊗	4	23%
Ninja Sword	Turning Dragon		□, △	2	21%

Sonya

Kenpo	Warfare		□, □, L1, ○, L1	5	18%
Kenpo	Cutting Edge		□, ↓, ↓, ↓ + ⊗	3	15%
Tae Kwon Do	Blitzkrieg		← + ○, L1	6	18%
Tae Kwon Do	Special Forces		○, ← + ⊗, ⊗	4	13%
Tae Kwon Do	Peaceful World		□, □, ↓ + ⊗	3	15%
Tae Kwon Do	Nitro Kicks		← + ○	3	14%
Tae Kwon Do	Clearness of Mind		○, ○	3	12%
Kali Sticks	Show-Off		△, ○, ← + ⊗	5	31%
Kali Sticks	The Live Hand		○, △, ← + ⊗	5	23%
Kali Sticks	Furious Blows		○, △, ○	3	20%
Kali Sticks	Spinning Strike		← + ⊗	3	18%
Kali Sticks	Multi-Level Strikes		△, ○, ⊗	2	18%





Charakter	Stil	Technik	Kombination	Hits	Schaden
Kenshi					
Tai Chi	See No Evil		△, △, △, L1, □, ← + ×	7	27%
Tai Chi	Out of Sight		△, △, △, L1, □, L1	6	24%
Tai Chi	Nightfall		△, △, △, L1, □, ×	6	24%
Tai Chi	Dark Fists		△, △, △, □, □	5	16%
Tai Chi	Fading Light		△, △, △, ← + □	4	17%
Tai Chi	Play by Ear		△, △, △, ×	4	15%
Tai Chi	Blind Justice		← + △, ×	2	15%
San Shou	All Ears		△, □, ← + ×	4	18%
San Shou	Near Sight		△, □, L1	3	15%
San Shou	Natural Way		△, □, ×	3	15%
Katana	Edge of Pain		○, □, □, ×	4	23%
Katana	Day Break		□, △	2	21%
Mavado					
Long Fist	Forklift		□, □, ← + △	3	17%
Long Fist	Long Fist Blast		□, □, △	3	14%
Wing Chun	Downfall		□, △, ○, L1, ○, → + △	6	29%
Wing Chun	Chainsaw		□, △, ○, L1, ○, △	6	29%
Wing Chun	Sacred Band		□, △, ○, L1, ○, ← + ×	6	28%
Wing Chun	Control of Power		□, △, ○, ○, ×	5	20%
Wing Chun	Red Dragon		△, ○, ○, ×	4	20%
Wing Chun	Empty Shadow		□, □, ↑ + □	3	13%
HookSwords	Kabal's Return		△, ○, ○, ← + △	4	28%
HookSwords	Blazing Fury		△, ○, ○, △	4	26%
HookSwords	Brutal Revenge		△, ○, ○, ← + ×	4	25%
HookSwords	Hook'n'Bash		○, ○, ← + △	3	21%
HookSwords	Kabal's Torment		○, ○, △	3	19%
HookSwords	Strength and Balance		○, ○, ← + ×	3	18%
HookSwords	Twin Overhead Slam		→ + ×	2	15%
Johnny Cage					
Karate	Box Office Smash		□, △, ×, ×, ×	5	19%
Karate	Cameo		□, △, ×, ○	4	20%
Karate	Prequel		△, ×, ×, ×	4	18%
Karate	Director's Cut		□, □, ↑ + ○, ↑ + ○	4	14%
Karate	Cutting Hands		△, ×, ○	3	20%
Karate	Chopping Hands		□, △, → + △	3	16%
Karate	Closing Credits		□, □, ← + □	3	16%
Karate	Big Blast		□, □, ○	3	15%
Karate	The Foot Sword		×, ×, ×	3	15%
Karate	Out Take		□, □, L1	3	11%
Karate	Bone Breaker		×, ○	2	16%
Karate	Smash TV		△, ○	2	15%
Jeet Kune Do	Outer Gate		△, △, ×, ×, ← + ○	5	18%
Jeet Kune Do	Sticky Legs		△, △, ×, ×, ○	5	19%
Jeet Kune Do	Runner Up		△, △, ×, ×, L1	5	20%
Jeet Kune Do	Spotlight		△, △, ○	3	17%
Nunchaku	Flowing Strikes		□, □, □, □	4	12%
Nunchaku	Gentle Spirit		□, □, ×	3	12%
Sub-Zero					
Shotokan	Frosty		□, △, ○, L1, △, L1	6	27%
Shotokan	Unthawed		□, △, ○, L1, △, ↑ + ○	6	23%
Shotokan	Thin Ice		□, △, ○, L1, △, ← + △	6	23%
Shotokan	Lin Kuei Storm		□, △, ○, L1, △, ×	6	23%





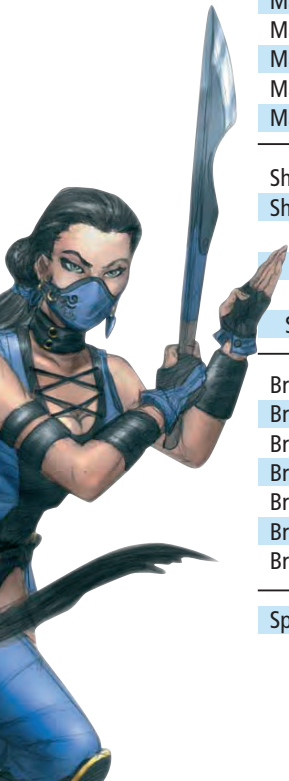
Charakter	Stil	Technik	Kombination	Hits	Schaden
Shotokan		Zero Below	□, △, ○, L1, △, ○	6	22%
Shotokan		Frozen Frenzy	□, △, ○, L1, ← + □	5	22%
Shotokan		Rock Solid	□, △, ○, L1, ×	5	22%
Shotokan		Iron Horse	□, △, ← + △	3	16%
Shotokan		Cloud Hands	□, △, ← + □	3	16%
Shotokan		Icy Pain	□, △, ○	3	16%
Dragon		3 Hit Claws	□, △, ← + △	3	16%
Dragon		Ice Maker	□, △, L1	3	16%
Dragon		Twist of the Tiger	□, △, ↑ + ○	3	15%
Dragon		Silent Dragon	□, △, ×	3	14%
Dragon		Ice Pop	□, □, △	3	14%
Dragon		Dragon plays with7Stars	□, △, ○	3	13%
Kori Blade		Bitter Blade	□, ← + □	2	16%

Kano

Xing Yi	Maximum Damage	□, □, △, L1	4	17%
Xing Yi	Seek And Destroy	□, □, ○, ×	4	14%
Xing Yi	Assault And Battery	□, □, ○, △	4	14%
Xing Yi	Three Powers	□, □, △, ← + □	4	13%
Xing Yi	Backlash	□, □, ← + ○	3	13%
Xing Yi	Deadzone	□, □, ↑ + ○	3	13%
Aikido	Killing Time	○, ○, ×, L1, ← + △	7	22%
Aikido	Destroyer	○, ×, L1, ← + △	6	20%
Aikido	Total Karnage	○, ○, ← + ×	3	16%
Aikido	Underdog	○, ○, ×	3	16%
Butterfly	Ear to Ear	← + □, ← + △	4	20%
Butterfly	Downward Circling Sword	← + □	2	15%
Butterfly	Upward Circling Sword	← + △	2	15%

Kung Lao

Mantis	Fallen Hero	□, □, □, L1, ○, ○, → + △	7	28%
Mantis	Teachers Pet	□, □, □, L1, ○, ○, L1	7	27%
Mantis	Peaceful Life	□, □, □, L1, ○, ○, ×	7	27%
Mantis	White Lotus	□, □, □, L1, △, ○, ×	7	26%
Mantis	Deadly Insect	□, □, □, L1, ○, ×	6	24%
Mantis	Five Blessingss	□, □, △, ← + △	4	20%
Mantis	Cave Mantis	□, □, ×, ×	4	20%
Mantis	Natural Death	□, □, △, ○	4	19%
Mantis	18 Elders	□, □, □	3	15%
Shaolin Fist	Hurricane	□, ○, ○, → + △	4	17%
Shaolin Fist	Pins And Needles	□, ○, ○, L1	4	17%
Shaolin Fist	Einlightment	□, ○, ○, ×	4	17%
Shaolin Fist	Shaolin Beat Down	□, △, ○, ×	4	15%
Shaolin Fist	Rushing Buddha	△, ○, ×	3	14%
Shaolin Fist	Shout of Spirit	□, ○, ×	3	12%
Broadsword	Phoenix Tail	△, ○, → + □	5	21%
Broadsword	Dao Strikes	△, ○, ↓ + ○	5	20%
Broadsword	Rise And Shine	○, → + □	4	17%
Broadsword	Onslaught	○, ↓ + ○	4	15%
Broadsword	Tigers Leaps Suddenly	△, → + □	3	17%
Broadsword	Sharpen The Mind	△, □	2	15%
Broadsword	Full Moon Strike	→ + ○	3	13%
Special Move	Whirlwind Kicks	↓, ←, ○	3	12%



Mortal Kombat: Deadly Alliance

Ihr wollt wissen, was sich in den 676 Särgen in "The Krypt" befindet?
Unsere Aufstellung zeigt, was wo zu welchem Preis liegt.

DIE GRUFT – ALLE ITEMS ZUM ANKREUZEN!

SARG	BETRAG	MÜNZFARBE	FREIGESCHALTETER BONUS
☐ AA	1556	Gold	Kostüm: Quan Chi
☐ AB	196	Gold	Kung Lao Sketch
☐ AC	424	Platinum	Li Mei
☐ AD	96	Sapphire	Moloch Zeichnungen
☐ AE	118	Onyx	MK2 Cabinet Security Panels
☐ AF	313	Platinum	Hint - RO: Rip Off
☐ AG	258	Sapphire	Deadly Alliance is Born
☐ AH	66	Gold	Shang Tsung Zeichnung
☐ AI	277	Onyx	Quan Chi's Tattoos
☐ AJ	26	Jade	38 Gold Koins
☐ AK	432	Gold	Moloch Promo Render
☐ AL	995	Ruby	Shang Tsung's Palace
☐ AM	192	Platinum	Mavado Mantel Konzepte
☐ AN	52	Gold	Hint - PD: Pay Day
☐ AO	105	Onyx	57 Sapphire Koins
☐ AP	154	Onyx	Quan Chi's Thron
☐ AQ	226	Ruby	Scorpion Konzept Zeichnung
☐ AR	2206	Jade	Kostüm: Nitara
☐ AS	66	Jade	Palace Exterior Zeichnung
☐ AT	269	Ruby	Swamplands Zeichnung
☐ AU	463	Gold	Shang Tsung
☐ AV	497	Ruby	Video: Senate of the Elder Gods test
☐ AW	76	Gold	88 Ruby Koins
☐ AX	337	Gold	Quan Chi's Inner Sanctum
☐ AY	258	Platinum	Konzept Charaktere
☐ AZ	442	Ruby	Test Your Sight Konzept
☐ BA	264	Onyx	Lin Kuei Temple Konzept
☐ BB	326	Ruby	Sub-Zero's Medallion
☐ BC	452	Gold	Giant Drummer Detail
☐ BD	1520	Sapphire	Kostüm: Kano
☐ BE	67	Gold	Swamplands Zeichnung
☐ BF	264	Platinum	120 Jade Koins
☐ BG	217	Sapphire	Baphomet Zeichnung
☐ BH	116	Jade	Ultimate MK3 Arcade Marquee
☐ BI	167	Jade	Sonya Konzept Art
☐ BJ	178	Platinum	Ghost Ship
☐ BK	136	Sapphire	Drum Arena Details
☐ BL	145	Jade	Portal Sphere
☐ BM	207	Onyx	Charakter Konzepte
☐ BN	720	Onyx	The Grid Guest Stars
☐ BO	305	Platinum	The Grid: Noob Saibot
☐ BP	426	Gold	The Grid: MK Ninjas
☐ BQ	1327	Gold	Kostüm: Princess Kitana
☐ BR	451	Onyx	Hint - FK: Fly Killer
☐ BS	253	Sapphire	Mavado Zeichnungen
☐ BT	291	Sapphire	Blood Energy Drink
☐ BU	336	Platinum	Reptile Skin Lotion
☐ BV	371	Sapphire	Backstage: MK4 Commercial
☐ BW	329	Onyx	Backstage: MK4 Commercial
☐ BX	212	Platinum	Backstage: MK4 Commercial
☐ BY	183	Gold	MK Gold Logo
☐ BZ	381	Platinum	MK4: Sonya and Tanya
☐ CA	218	Onyx	Shang Tsung's Palace Zeichnung
☐ CB	252	Sapphire	Octo Garden Zeichnung
☐ CC	376	Jade	Book of Destiny
☐ CD	261	Jade	Shang Tsung Soul Konzept
☐ CE	174	Jade	Great Dragon Egg
☐ CF	268	Onyx	Female Character Konzepte
☐ CG	75	Sapphire	Hint - JT: Johnny's Tapes
☐ CH	48	Jade	92 Sapphire Koins
☐ CI	271	Jade	Test Your Sight Konzept

SARG	BETRAG	MÜNZFARBE	FREIGESCHALTETER BONUS
☐ CJ	272	Ruby	Quan Chi Zeichnungen
☐ CK	556	Jade	Wu Shi Academy
☐ CL	332	Gold	492 Onyx Koins
☐ CM	244	Gold	House of Pekara Konzept
☐ CN	3003	Platinum	Charakter: Cyrax
☐ CO	192	Ruby	Kano's Cereal
☐ CP	172	Ruby	Carlos Pesina
☐ CQ	272	Gold	Senate of Elder Gods Konzept
☐ CR	294	Platinum	Raiden Zeichnung
☐ CS	89	Sapphire	143 Ruby Koins
☐ CT	588	Ruby	Dragonfly Story
☐ CU	257	Sapphire	Swamplands Zeichnung
☐ CV	121	Sapphire	71 Jade Koins
☐ CW	226	Ruby	Academy Promo Render
☐ CX	203	Gold	Video: Scorpion Goes Back to Hell
☐ CY	116	Ruby	Soul Cage Konzept
☐ CZ	362	Onyx	Hsu Hao Konzepte
☐ DA	72	Ruby	18 Sapphire Koins
☐ DB	257	Sapphire	Soul Chamber Konzept
☐ DC	838	Onyx	MK3: Kung Lao vs. Jax
☐ DD	355	Gold	Lifeguard Sonya
☐ DE	126	Gold	Charakter Konzepte
☐ DF	286	Platinum	Dan "Toasty" Forden
☐ DG	57	Jade	Sonya Blade
☐ DH	199	Gold	Shokan Warriors
☐ DI	254	Sapphire	Quan Chi on the Sax
☐ DJ	186	Platinum	98 Ruby Koins
☐ DK	1460	Ruby	Kostüm: Johnny Cage
☐ DL	230	Platinum	Video: Scorpion Cloth Test
☐ DM	428	Onyx	Acid Bath
☐ DN	234	Sapphire	18 Jade Koins
☐ DO	39	Gold	221 Onyx Koins
☐ DP	224	Jade	Mortal Kombat 2 Print Ad
☐ DQ	656	Platinum	Hint - SF: Smelly Feet
☐ DR	273	Sapphire	Mavado Zeichnungen
☐ DS	1472	Ruby	Arena: Nethership
☐ DT	332	Ruby	Li Mei Zeichnung
☐ DU	368	Onyx	MK3 Behind the Scenes
☐ DV	257	Ruby	Leerer Sarg
☐ DW	157	Ruby	Video: Cave Area Konzept
☐ DX	292	Jade	579 Ruby Koins
☐ DY	94	Gold	Hint - SS: Sword Sale
☐ DZ	258	Onyx	Leerer Sarg
☐ EA	258	Sapphire	The Lost Tomb
☐ EB	237	Ruby	Ed Boon
☐ EC	248	Sapphire	Swamplands Zeichnung
☐ ED	633	Platinum	949 Platinum Koins
☐ EE	1200	Platinum	Mythologies Home Version
☐ EF	267	Gold	Quality Assurance: Chicago
☐ EG	74	Platinum	MK3 Arcade Marquee
☐ EH	253	Onyx	Reptile Zeichnung
☐ EI	512	Sapphire	Action Figuren
☐ EJ	547	Jade	Action Figuren
☐ EK	424	Ruby	Action Figuren
☐ EL	434	Platinum	Action Figuren
☐ EM	405	Gold	Action Figuren
☐ EN	246	Onyx	Action Figuren
☐ EO	289	Sapphire	Action Figuren
☐ EP	166	Jade	Action Figuren
☐ EQ	256	Ruby	Action Fahrzeuge
☐ ER	527	Platinum	Bo' Rai Cho

■ Neue Charaktere ■ Alternative Kostüme ■ Neue Arenen ■ Guter Münztausch



SARG	BETRAG	MÜNZFARBE	FREIGESCHALTETER BONUS
ES	167	Platinum	MK3 Ultimate Print Ad
ET	86	Onyx	Quan Chi's Face Texture
EU	262	Ruby	Dairou Zeichnungen
EV	356	Ruby	Drum Arena
EW	286	Platinum	Quan Chi's Chest Armor
EX	243	Onyx	Hint - ST: Sarna Test
EY	254	Platinum	Cyrax Zeichnung
EZ	412	Platinum	Blood Stone Mine Konzept
FA	263	Gold	Cyrax Test Render
FB	248	Ruby	A Long Time Ago... (Smash TV)
FC	310	Sapphire	A Softer Side to Cyrax
FD	156	Onyx	Portal Story
FE	242	Gold	Li Mei Zeichnung
FF	1199	Gold	MK1: Sub-Zero vs. Scorpion
FG	291	Gold	Dragonfly Konzept Render
FH	215	Ruby	House of Pekara Konzept
FI	262	Platinum	Deadly Alliance Koins
FJ	179	Ruby	MK3 Arcade Cabinet
FK	520	Platinum	Bug Blaster
FL	264	Sapphire	Video: Early MKDA Promo
FM	76	Sapphire	Palace Exterior Zeichnung
FN	93	Jade	1800 Jade Koins
FO	76	Ruby	MK2 Charaktere
FP	46	Gold	Palace Exterior Zeichnung
FQ	282	Platinum	MK T-Shirts
FR	401	Gold	MK Youth Clothing
FS	389	Onyx	MK Sweatshirts
FT	126	Sapphire	MK T-Shirts
FU	20	Onyx	Leerer Sarg
FV	83	Platinum	243 Platinum Koins
FW	666	Ruby	Hint - UH: Unleash Hell
FX	492	Sapphire	Comic Book Art, 1 von 41
FY	27	Ruby	Comic Book Art, 2 von 41
FZ	136	Onyx	Comic Book Art, 3 von 41
GA	572	Gold	Comic Book Art, 4 von 41
GB	458	Jade	Comic Book Art, 5 von 41
GC	412	Gold	Comic Book Art, 6 von 41
GD	74	Sapphire	Comic Book Art, 7 von 41
GE	277	Ruby	Comic Book Art, 8 von 41
GF	124	Platinum	Comic Book Art, 9 von 41
GG	63	Jade	Comic Book Art, 10 von 41
GH	418	Platinum	Comic Book Art, 11 von 41
GI	100	Sapphire	Comic Book Art, 12 von 41
GJ	326	Platinum	Comic Book Art, 13 von 41
GK	379	Platinum	Comic Book Art, 14 von 41
GL	128	Ruby	Comic Book Art, 15 von 41
GM	555	Onyx	Comic Book Art, 16 von 41
GN	91	Gold	Comic Book Art, 17 von 41
GO	422	Sapphire	Comic Book Art, 18 von 41
GP	58	Jade	Comic Book Art, 19 von 41
GQ	532	Jade	Comic Book Art, 20 von 41
GR	599	Onyx	Comic Book Art, 21 von 41
GS	185	Gold	Comic Book Art, 22 von 41
GT	307	Ruby	Comic Book Art, 23 von 41
GU	134	Sapphire	Comic Book Art, 24 von 41
GV	507	Platinum	Comic Book Art, 25 von 41
GW	264	Ruby	Comic Book Art, 26 von 41
GX	88	Onyx	Comic Book Art, 27 von 41
GY	351	Platinum	Comic Book Art, 28 von 41
GZ	575	Ruby	Comic Book Art, 29 von 41
HA	62	Gold	Comic Book Art, 30 von 41
HB	626	Ruby	Comic Book Art, 31 von 41
HC	215	Onyx	Comic Book Art, 32 von 41
HD	176	Sapphire	Comic Book Art, 33 von 41
HE	478	Jade	Comic Book Art, 34 von 41
HF	203	Onyx	Comic Book Art, 35 von 41
HG	555	Gold	Comic Book Art, 36 von 41
HH	222	Platinum	Comic Book Art, 37 von 41
HI	225	Jade	Comic Book Art, 38 von 41
HJ	637	Onyx	Comic Book Art, 39 von 41
HK	138	Gold	Comic Book Art, 40 von 41
HL	145	Sapphire	Comic Book Art, 41 von 41
HM	217	Onyx	Bank Interior Zeichnung

SARG	BETRAG	MÜNZFARBE	FREIGESCHALTETER BONUS
HN	382	Jade	Lung Hai Temple Zeichnung
HO	402	Jade	Scorpion Preliminary Model
HP	2093	Onyx	Arena: House of Pekara
HQ	192	Onyx	Sektor's Helmet
HR	187	Jade	Konquest Mode Konzepte
HS	272	Jade	Herman Sanchez
HT	462	Jade	Video: Ice Palace Test
HU	435	Ruby	MK Pinball
HV	306	Jade	MK Gold Print Ad
HW	56	Ruby	Fire Well Konzept
HX	238	Onyx	38 Jade Koins
HY	408	Sapphire	Kenshi's Sword
HZ	526	Onyx	Shang Tsung's Soulmodo
IA	37	Ruby	MK4 Logo
IB	275	Platinum	Forest Zeichnung
IC	326	Platinum	MK Rock 'Em Sock 'Em
ID	340	Jade	Sub-Zero's Kaffeetasche
IE	653	Sapphire	32 Pack of Adult Diapers
IF	195	Ruby	River Front Konzept
IG	208	Gold	Lava Shrine Exterior Konzept
IH	567	Jade	Hint - IV: Icy Vixen
II	1843	Gold	Arena: Lava Shrine
IJ	314	Ruby	Quan Chi's Amulett
IK	503	Platinum	Lava Shrine Priests
IL	207	Gold	Hint - DK: Dressed to Kill
IM	227	Gold	Church Konzept
IN	37	Sapphire	57 Gold Koins
IO	244	Onyx	Hint - PH: Phat
IP	257	Onyx	Halloween Masken
IQ	257	Gold	Fortress Exterior Zeichnungen
IR	55	Jade	91 Sapphire Koins
IS	244	Ruby	Sub-Zero's Blade
IT	269	Ruby	Charakter Konzepte
IU	342	Jade	Dairou Zeichnung
IV	208	Ruby	Charakter: Frost
IW	198	Platinum	Hint - CN: Cyber Ninja
IX	265	Sapphire	MKDA Merchandise
IY	281	Onyx	Video: MK Gold Endings
IZ	207	Onyx	Jax Renderings
JA	105	Gold	Kuatan Palace
JB	392	Sapphire	Programmierer
JC	287	Gold	Frost Zeichnungen
JD	305	Jade	Swamplands Test Render
JE	82	Platinum	59 Ruby Koins
JF	332	Ruby	Drum Arena Zeichnung
JG	272	Jade	Jon Greenberg
JH	271	Gold	Hsu Hao Zeichnungen
JI	266	Jade	MK4 Print Ad
JJ	402	Gold	772 Sapphire Koins
JK	291	Jade	Li Mei Zeichnung
JL	168	Onyx	92 Gold Koins
JM	218	Sapphire	Shang Tsung Zeichnungen
JN	252	Jade	John Nocher
JO	161	Onyx	MK2 Arcade Board
JP	169	Gold	John Podlasek
JQ	237	Ruby	Kitana Zeichnungen
JR	1685	Ruby	Kostüm: Raiden
JS	294	Ruby	Dragonfly Render
JT	259	Platinum	Johnny Cage Videos
JU	266	Platinum	Palace Interior Zeichnung
JV	334	Ruby	John Vogel
JW	164	Sapphire	Kano's Reminder
JX	167	Gold	Raiden Test Render
JY	183	Sapphire	MK4 Home Version
JZ	25	Jade	Leerer Sarg
KA	412	Onyx	Swamplands Zeichnung
KB	247	Jade	Elder God Hall Zeichnung
KC	292	Gold	Video: Dragonfly Test
KD	342	Jade	Artists
KE	402	Gold	Nitara Zeichnung
KF	128	Jade	Mavado
KG	608	Jade	Edenia Golf Outfitters
KH	382	Platinum	Can of Squid

■ Neue Charaktere ■ Alternative Kostüme ■ Neue Arenen ■ Guter Münztasch



SARG	BETRAG	MÜNZFARBE	FREIGESCHALTETER BONUS
☐ KI	2931	Sapphire	Charakter: Princess Kitana
☐ KJ	248	Platinum	MK Baseball Kappen
☐ KK	694	Sapphire	MK4 Charaktere
☐ KL	202	Platinum	Cyrax Zeichnungen
☐ KM	350	Jade	MK Strategy Guides
☐ KN	7	Sapphire	15 Gold Koins
☐ KO	197	Sapphire	Konquest Mode Konzepte
☐ KP	276	Ruby	Hint - MW: Mongol Warrior
☐ KQ	282	Onyx	Alexander Barrentine
☐ KR	4222	Sapphire	Arena: Palace Grounds
☐ KS	503	Platinum	216 Jade Koins
☐ KT	275	Onyx	Moloch Test Render
☐ KU	219	Jade	322 Platinum Koins
☐ KV	256	Sapphire	Arena Konzepte
☐ KW	257	Sapphire	Leerer Sarg
☐ KX	1406	Sapphire	Kostüm: Li Mei
☐ KY	843	Platinum	MK1: Cage vs. Kano
☐ KZ	263	Jade	Charakter Konzepte
☐ LA	56	Ruby	Blood Particle Details
☐ LB	258	Jade	Game Play Wall Trick Ideas
☐ LC	462	Sapphire	Game Play Kicks and Dodges
☐ LD	302	Onyx	Game Play Fatalities
☐ LE	312	Platinum	Game Play Face Strikes
☐ LF	305	Gold	Game Play Special Moves
☐ LG	195	Ruby	Game Play Throws
☐ LH	165	Jade	Game Play Fatalities
☐ LI	135	Sapphire	Game Play Throws
☐ LJ	134	Gold	Nitara's Crystal
☐ LK	268	Onyx	Video: Wu Shi Academy Test
☐ LL	3822	Gold	Charakter: Reptile
☐ LM	165	Onyx	Luis Mangubat
☐ LN	306	Onyx	Chrome Bling
☐ LO	329	Onyx	Deadly Alliance Website
☐ LP	442	Ruby	Sub-Zero Zeichnung
☐ LQ	477	Sapphire	MK1 Arcade Goro
☐ LR	176	Gold	MKDA Box Art Konzepte
☐ LS	157	Sapphire	MKDA Box Art Konzepte
☐ LT	105	Onyx	MKDA Logo Konzepte
☐ LU	170	Jade	MKDA Box Art Konzepte
☐ LV	140	Ruby	MKDA Box Art Konzepte
☐ LW	332	Gold	Midway Creative Media
☐ LX	147	Platinum	Leerer Sarg
☐ LY	160	Sapphire	MK4 Scorpion vs. Raiden

SARG	BETRAG	MÜNZFARBE	FREIGESCHALTETER BONUS
☐ LZ	511	Onyx	Hint - FL: First Look
☐ MA	471	Ruby	Johnny Cage
☐ MB	188	Gold	Mike Boon
☐ MC	262	Platinum	Wu Shi Academy Zeichnungen
☐ MD	80	Onyx	Tools and Technology
☐ ME	237	Jade	MKDA Print Ad
☐ MF	58	Jade	102 Onyx Koins
☐ MG	134	Platinum	MK4 Road Tour
☐ MH	83	Gold	MK4 Road Tour
☐ MI	96	Gold	MK4 Arcade Debut
☐ MJ	268	Onyx	Leerer Sarg
☐ MK	188	Platinum	MK1 Arcade
☐ ML	1170	Gold	Kostüm: Shang Tsung
☐ MM	215	Ruby	Bridge Arena Konzept
☐ MN	176	Onyx	Portal
☐ MO	177	Jade	Drahmin Zeichnungen
☐ MP	314	Gold	MK Basketball Konzept
☐ MQ	278	Gold	412 Jade Koins
☐ MR	412	Ruby	Lung Hai Temple
☐ MS	253	Platinum	Outworld Konzept Zeichnung
☐ MT	227	Gold	Mike Taran
☐ MU	218	Sapphire	Sarna Ruins Konzept
☐ MV	372	Platinum	Hsu Hao Zeichnungen
☐ MW	3317	Jade	Charakter: Hsu Hao
☐ MX	1556	Gold	Kostüm: Quan Chi
☐ MY	167	Jade	Moloch's Ball Zeichnungen
☐ MZ	383	Sapphire	Assassin for Hire
☐ NA	177	Ruby	Sonya Zeichnung
☐ NB	287	Jade	House of Pekara Render
☐ NC	275	Platinum	Nigel Casey
☐ ND	212	Sapphire	Leerer Sarg
☐ NE	270	Ruby	Jax Konzept Zeichnung
☐ NF	392	Ruby	Scorpion Promo Render
☐ NG	63	Sapphire	252 Platinum Koins
☐ NH	147	Onyx	Hachiman Zeichnung
☐ NI	422	Gold	Kitana Zeichnungen
☐ NJ	326	Gold	MK Lunch Time
☐ NK	77	Jade	116 Onyx Koins
☐ NL	252	Gold	Wu Shi Academy Monk
☐ NM	182	Sapphire	Scorpion Online Promo Image
☐ NN	452	Jade	Blaze Zeichnungen
☐ NO	426	Jade	Kabal's Helmet
☐ NP	525	Platinum	MK3: Scorpion vs. Jade
☐ NQ	157	Sapphire	Quan Chi's Promo Render
☐ NR	425	Sapphire	Hint - BT: Blood Thirsty
☐ NS	270	Ruby	Nick Shin
☐ NT	275	Gold	Arctic Hold
☐ NU	254	Onyx	Quan Chi's Fortress Zeichnung
☐ NV	290	Gold	Kenshi's Glass Eyes
☐ NW	207	Platinum	Lost Tomb Zeichnung
☐ NX	365	Sapphire	Damnation Charcoal
☐ NY	281	Sapphire	Brian Lebaron
☐ NZ	446	Gold	The Mine Arena Konzept
☐ OA	105	Onyx	Movie Storyboards 1 von 8
☐ OB	248	Platinum	Movie Storyboards 2 von 8
☐ OC	322	Gold	Movie Storyboards 3 von 8
☐ OD	288	Ruby	Movie Storyboards 4 von 8
☐ OE	326	Jade	Movie Storyboards 5 von 8
☐ OF	412	Sapphire	Movie Storyboards 6 von 8
☐ OG	266	Onyx	Movie Storyboards 7 von 8
☐ OH	244	Platinum	Movie Storyboards 8 von 8
☐ OI	263	Jade	Midway Movie Group
☐ OJ	462	Onyx	Interactive Aura Konzept
☐ OK	326	Jade	Leerer Sarg
☐ OL	136	Platinum	Evil Masters Zeichnung
☐ OM	88	Ruby	177 Jade Koins
☐ ON	227	Jade	Quan Chi Zeichnungen
☐ OO	274	Onyx	Mortal Kandies
☐ OP	24	Jade	125 Gold Koins
☐ OQ	95	Sapphire	MK4 Logo Treatment
☐ OR	450	Platinum	Alan Villani
☐ OS	166	Onyx	Leerer Sarg
☐ OT	47	Onyx	222 Onyx Koins

■ Neue Charaktere ■ Alternative Kostüme ■ Neue Arenen ■ Guter Münztausch





SARG	BETRAG	MÜNZFARBE	FREIGESCHALTETER BONUS
☐ OU	338	Ruby	Back to School with MK
☐ OV	96	Onyx	Reptile's Lair Konzept
☐ OW	422	Sapphire	Fallen Giants Arena Zeichnung
☐ OX	352	Ruby	352 Gold Koins
☐ OY	218	Sapphire	Video: Blade Arena Test
☐ OZ	243	Platinum	Hint - IS: Ice Sword
☐ PA	272	Ruby	Lung Hai Temple Konzept
☐ PB	12	Gold	6 Platinum Koins
☐ PC	20	Sapphire	Football Raiden
☐ PD	451	Ruby	1056 Platinum Koins
☐ PE	392	Ruby	Kung Lao Render Test
☐ PF	343	Ruby	Reptile's De-Evolution
☐ PG	442	Ruby	Paulo Garcia
☐ PH	1200	Onyx	Kostüm: Bo' Rai Cho
☐ PI	638	Jade	Hint - HP: Haunted Place
☐ PJ	292	Onyx	Drum Arena Details
☐ PK	157	Platinum	475 Platinum Koins
☐ PL	382	Gold	Dojo Konzept
☐ PM	253	Platinum	Kenshi Zeichnung
☐ PN	684	Onyx	Blaze
☐ PO	71	Ruby	108 Gold Koins
☐ PP	516	Sapphire	MK Gear
☐ PQ	283	Sapphire	Lava Shrine Zeichnung
☐ PR	11	Platinum	25 Sapphire Koins
☐ PS	294	Jade	Moloch the Hobbyist
☐ PT	207	Ruby	Slaughter Yard Konzept
☐ PU	175	Ruby	267 Onyx Koins
☐ PV	206	Sapphire	Leerer Sarg
☐ PW	2006	Sapphire	Arena: Sarna Ruins
☐ PX	493	Onyx	Goro Statuette
☐ PY	316	Ruby	Backstage MK Mythologies
☐ PZ	186	Jade	Lava Shrine Zeichnung
☐ QA	142	Sapphire	Qualitätssicherung: Chicago
☐ QB	272	Jade	Mavado Zeichnungen
☐ QC	216	Platinum	Lin Kuei Temple
☐ QD	268	Sapphire	Video: MK4 Arena Konzept
☐ QE	346	Gold	Leerer Sarg
☐ QF	311	Ruby	MKDA Hats and Shirts
☐ QG	251	Ruby	Hint - LL: Lurking Lizard
☐ QH	342	Jade	638 Onyx Koins
☐ QI	192	Sapphire	Lung Hai Temple Zeichnung
☐ QJ	49	Ruby	Leerer Sarg
☐ QK	244	Ruby	Kenshi
☐ QL	488	Sapphire	MK3 Promo Art
☐ QM	644	Jade	MK1 Charaktere
☐ QN	96	Gold	147 Gold Koins
☐ QO	1616	Gold	Fan Art, 1 von 5
☐ QP	1214	Jade	Fan Art, 2 von 5
☐ QQ	950	Ruby	Fan Art, 3 von 5
☐ QR	512	Sapphire	Fan Art, 4 von 5
☐ QS	825	Onyx	Fan Art, 5 von 5
☐ QT	58	Onyx	Get Over Here
☐ QU	346	Gold	MK4 Logo Designs
☐ QV	318	Gold	Reptile's Past
☐ QW	233	Ruby	MK2 Arcade
☐ QX	1518	Jade	Kostüm: Hsu Hao
☐ QY	238	Gold	MDKA at E3 Expo 2002
☐ QZ	501	Jade	Quan Chi's Fortress
☐ RA	268	Gold	Hint - XG: Ex-God
☐ RB	253	Platinum	Robert Blum
☐ RC	272	Ruby	Midway Creative Media
☐ RD	1455	Jade	Kostüm: Mavado
☐ RE	107	Sapphire	MK3 Print Ad
☐ RF	135	Jade	Video: Swamp Bird Test Video
☐ RG	187	Gold	Sub-Zero Zeichnung
☐ RH	208	Jade	Bridge Arena Konzept
☐ RI	61	Onyx	28 Jade Koins
☐ RJ	189	Gold	MKDA Print Ads
☐ RK	1000	Jade	Evolution of Kombat
☐ RL	5	Ruby	159 Onyx Koins
☐ RM	182	Onyx	Kuatan Palace Zeichnung
☐ RN	203	Platinum	208 Gold Koins
☐ RO	27	Gold	1 Shiny Ruby Koin

SARG	BETRAG	MÜNZFARBE	FREIGESCHALTETER BONUS
☐ RP	31	Sapphire	MK1 Test Your Might
☐ RQ	225	Onyx	Shang Tsung Zeichnungen
☐ RR	224	Sapphire	Shang Tsung's Palace Zeichnung
☐ RS	267	Platinum	Randy Severin
☐ RT	374	Gold	258 Platinum Koins
☐ RU	176	Onyx	Lava Shrine Zeichnung
☐ RV	307	Sapphire	MK Musik
☐ RW	262	Ruby	Shang Tsung's Palace Zeichnung
☐ RX	105	Sapphire	Leerer Sarg
☐ RY	274	Onyx	Mavado Zeichnung
☐ RZ	317	Sapphire	473 Gold Koins
☐ SA	3780	Ruby	Charakter: Jax Briggs
☐ SB	291	Jade	Steve Beran
☐ SC	226	Sapphire	Shawn Cooper
☐ SD	326	Onyx	Qualitätssicherung: San Diego
☐ SE	308	Platinum	Kirehashi Blade
☐ SF	138	Jade	Shang Tsung's Insoles
☐ SG	94	Ruby	97 Platinum Koins
☐ SH	1834	Ruby	Kostüm: Sonya Blade
☐ SI	292	Sapphire	Tiamat Zeichnung
☐ SJ	353	Onyx	MK4 Scorpion
☐ SK	176	Sapphire	Jax Preliminary Model
☐ SL	117	Sapphire	Tools and Technology
☐ SM	56	Jade	MKDA Print Ad
☐ SN	175	Gold	Quan Chi
☐ SO	2	Sapphire	MKDA Promo Pieces
☐ SP	63	Gold	Leerer Sarg
☐ SQ	167	Platinum	Peptic Thunder
☐ SR	342	Ruby	MK4 Goro vs. Cage
☐ SS	214	Platinum	Kung Lao Dragon Sword
☐ ST	153	Jade	Video: Sarna Ruins Test
☐ SU	106	Sapphire	Kenshi's Story Zeichnung
☐ SV	145	Ruby	36 Sapphire Koins
☐ SW	1152	Jade	Kostüm: Drahnin
☐ SX	215	Onyx	MK4 Arcade Marquee
☐ SY	486	Onyx	Cyrax' Arm
☐ SZ	322	Sapphire	Kung Lao
☐ TA	177	Ruby	Todd Allen
☐ TB	259	Platinum	Quan Chi's Fortress Zeichnungen
☐ TC	135	Onyx	Palace Exterior Zeichnung
☐ TD	118	Ruby	172 Platinum Koins
☐ TE	261	Gold	Charakter Konzepte
☐ TF	470	Jade	MK4 Charaktere
☐ TG	262	Gold	Tony Goskie
☐ TH	282	Gold	Konquest Mode Konzepte
☐ TI	4022	Gold	Charakter: Nitara
☐ TJ	259	Sapphire	Koin Zeichnungen
☐ TK	94	Sapphire	Hint - RD: Red Dragon
☐ TL	360	Jade	Acid Bath Zeichnung
☐ TM	251	Ruby	Hus Hao Zeichnungen
☐ TN	211	Ruby	Frühes MKDA
☐ TO	316	Jade	Frühes MKDA
☐ TP	294	Onyx	Frühes MKDA
☐ TQ	616	Platinum	Frühes MKDA
☐ TR	392	Ruby	MKDA Promo Image
☐ TS	352	Onyx	Artists
☐ TT	147	Platinum	Test Your Might Zeichnung
☐ TU	197	Gold	98 Onyx Koins
☐ TV	273	Onyx	Wu Shi Academy Zeichnungen
☐ TW	129	Ruby	180 Gold Koins
☐ TX	167	Gold	Goro's Throne Zeichnung
☐ TY	390	Gold	Baraka
☐ TZ	195	Gold	Animators
☐ UA	205	Jade	MK4 PC Version
☐ UB	1261	Gold	Kostüm: Frost
☐ UC	3	Sapphire	320 Onyx Koins
☐ UD	252	Gold	Drahnin Zeichnung
☐ UE	210	Gold	Hint - WT: Winged Transport
☐ UF	371	Gold	MK4 Liu Kang Fatality
☐ UG	245	Onyx	67 Platinum Koins
☐ UH	1660	Jade	Kostüm: Scorpion
☐ UI	270	Platinum	Video: Kochen mit Scorpion
☐ UJ	225	Sapphire	Goro on the Kit

■ Neue Charaktere ■ Alternative Kostüme ■ Neue Arenen ■ Guter Münztausch



SARG	BETRAG	MÜNZFARBE	FREIGESCHALTETER BONUS
☐ UK	35	Onyx	45 Platinum Koins
☐ UL	252	Jade	Kai Zeichnung
☐ UM	33	Platinum	50 Gold Koins
☐ UN	152	Sapphire	MK4 Print Ad
☐ UO	243	Jade	MK Sammelkarten
☐ UP	406	Ruby	MK Sammelkarten
☐ UQ	185	Ruby	Undefeatable Army
☒ UR	6500	Sapphire	Charakter: Drahmin
☐ US	72	Platinum	32 Sapphire Koins
☐ UT	157	Onyx	Bridge Arena Konzept
☐ UU	1214	Jade	Leerer Sarg
☒ UV	256	Jade	520 Sapphire Koins
☐ UW	255	Gold	Adema Live at E3 Expo
☐ UX	509	Onyx	Scorpion
☐ UY	359	Jade	MK Hits the Big Screen
☐ UZ	78	Onyx	107 Ruby Koins
☐ VA	299	Platinum	Shao Kahn's Armor
☐ VB	116	Ruby	Blaze Zeichnung
☐ VC	209	Jade	3 Pt. Staff, Butterfly Knives
☐ VD	152	Ruby	Aikido
☐ VE	173	Gold	Baji Quan and Grab
☐ VF	212	Sapphire	Basic Fighting Strikes
☐ VG	362	Onyx	Basic Fighting Strikes
☐ VH	72	Platinum	Broadswords
☐ VI	184	Jade	Cudgel
☐ VJ	58	Ruby	Drunken Master
☐ VK	268	Gold	Dragon and Eagle Claw
☐ VL	180	Sapphire	Escrima and Crane
☐ VM	198	Onyx	Shiai Chiao and Shaolin Fist
☐ VN	86	Platinum	Hapkido and Nan Chuan
☐ VO	247	Jade	Hooksword and Sai
☐ VP	356	Ruby	Hung Gar and Jujutsu
☐ VQ	241	Gold	Jojutsu
☐ VR	174	Sapphire	Judo
☐ VS	219	Onyx	Kali Sticks and Nunchaku
☐ VT	405	Platinum	Kama and Katana
☐ VU	180	Jade	Karate
☐ VV	192	Ruby	Long Fist and Muay Thai
☐ VW	162	Gold	Motion Capture Markers
☐ VX	248	Sapphire	Pi Gua and Jeet Kune Do
☐ VY	35	Onyx	Praying Mantis, Lui He Ba Fa
☐ VZ	223	Platinum	Sambo
☐ WA	194	Jade	Straight Sword
☐ WB	242	Ruby	Cage Zeichnung
☐ WC	156	Gold	Tae Kwon Do
☐ WD	186	Sapphire	Tonfa
☐ WE	186	Onyx	Tong Bei and Yuan Yang
☐ WF	214	Platinum	Wing Chun and Snake
☐ WG	186	Jade	Xing Yi and Tang Soo Do
☐ WH	24	Platinum	18 Ruby Koins
☐ WI	242	Jade	Story Mode Konzept Zeichnung
☐ WJ	165	Gold	248 Sapphire Koins
☐ WK	76	Platinum	Frost Zeichnungen
☐ WL	22	Gold	44 Jade Koins
☐ WM	36	Ruby	Leerer Sarg
☐ WN	143	Sapphire	Sub-Zero
☐ WO	270	Ruby	Acid Buddha Detail
☐ WP	247	Ruby	Drahmin Zeichnungen
☐ WQ	151	Sapphire	Jojutsu
☐ WR	125	Ruby	MK3 Home Version
☒ WS	44	Onyx	165 Platinum Koins
☒ WT	1400	Jade	Arena: Dragonfly
☐ WU	256	Onyx	Lung Hai Temple Zeichnungen
☐ WV	424	Jade	97 Jade Koins
☐ WW	262	Jade	Dragon Arena Konzept
☐ WX	315	Gold	Hsu Hao Implant
☐ WY	264	Sapphire	Bo' Rai Cho Zeichnungen
☐ WZ	145	Onyx	Kano
☐ XA	172	Gold	The Grid
☐ XB	272	Platinum	Cage Zeichnung
☐ XC	352	Sapphire	Quan Chi's Sanctum Zeichnung
☐ XD	326	Gold	Acid Buddah Detail
☐ XE	352	Sapphire	Quan Chi's Sanctum Zeichnung

SARG	BETRAG	MÜNZFARBE	FREIGESCHALTETER BONUS
☐ XF	265	Gold	MK Gold Charaktere
☒ XG	3116	Jade	Charakter: Raiden
☐ XH	352	Onyx	Cyrax Zeichnungen
☐ XI	457	Platinum	MK3 Behind the Scenes
☐ XJ	197	Platinum	Quan Chi Render
☐ XK	37	Jade	Hint - DS: Death Ship
☐ XL	843	Onyx	3 Ruby Koins
☐ XM	254	Sapphire	Hint - SA: Steel Arms
☐ XN	27	Gold	Leerer Sarg
☒ XO	1736	Sapphire	Kostüm: Reptile
☐ XP	436	Gold	MK4 Gift Cards
☐ XQ	199	Jade	Raiden Performance Audio
☐ XR	288	Ruby	Konquest Mode Konzepte
☐ XS	283	Platinum	Kung Lao Zeichnung
☐ XT	65	Jade	MK3 Charaktere
☐ XU	194	Onyx	Mortal Friday
☐ XV	503	Onyx	Organic Arena Konzept
☐ XW	96	Ruby	Video: Baraka's Demise
☐ XX	365	Onyx	MK Memorabilia
☐ XY	55	Platinum	Shang Tsung's Palace Story
☐ XZ	255	Onyx	The Marsh Konzept
☒ YA	1999	Sapphire	Kostüm: Sub-Zero
☐ YB	358	Jade	Ketchup and Mustard
☐ YC	257	Platinum	Moloch Promo Render
☐ YD	412	Gold	MK Stickers and Tattoos
☐ YE	274	Platinum	Temple Oarsman
☒ YF	16	Platinum	64 Platinum Koins
☐ YG	312	Sapphire	Swamplands Test Render
☐ YH	78	Jade	82 Sapphire Koins
☐ YI	197	Gold	MK2 Arcade Marquee
☒ YJ	1208	Ruby	Kostüm: Kung Lao
☐ YK	225	Platinum	Dragonfly Konzept Modell
☐ YL	199	Jade	Jax Konzept Zeichnung
☒ YM	1435	Platinum	Kostüm: Kenshi
☐ YN	61	Ruby	26 Gold Koins
☐ YO	294	Sapphire	Sonya Zeichnung
☐ YP	511	Gold	Mokap
☐ YQ	146	Gold	Tools and Technology
☐ YR	143	Gold	MK3 Home Version
☐ YS	151	Platinum	10 schlechtesten MKDA Untertitel
☐ YT	384	Sapphire	227 Sapphire Koins
☐ YU	374	Platinum	MK4 Comic Book
☐ YV	86	Platinum	Graveyard Konzept
☐ YW	376	Gold	Fashion Model Li Mei
☒ YX	83	Gold	242 Ruby Koins
☐ YY	85	Ruby	Leerer Sarg
☐ YZ	255	Onyx	Kenshi Test Render
☐ ZA	63	Onyx	Leerer Sarg
☐ ZB	106	Gold	Spider Arena Konzept
☐ ZC	218	Platinum	Frost Color Zeichnungen
☒ ZD	98	Ruby	Arena: Moloch's Lair
☐ ZE	257	Jade	Zebron
☐ ZF	237	Ruby	Lava Shrine Zeichnung
☐ ZG	201	Onyx	Video: Facial Animation
☐ ZH	372	Sapphire	The Krypt Konzept
☐ ZI	432	Jade	Hell Konzept
☐ ZJ	272	Onyx	Water Temple Zeichnung
☐ ZK	216	Ruby	164 Sapphire Koins
☐ ZL	126	Jade	Drum Arena Zeichnung
☒ ZM	1410	Ruby	Kostüm: Jax Briggs
☐ ZN	145	Sapphire	Leerer Sarg
☐ ZO	466	Jade	Hint - LO: Log On
☐ ZP	129	Jade	MK1 Print Ad
☐ ZQ	282	Jade	Sub-Zero Promo Render
☒ ZR	244	Sapphire	600 Gold Koins
☐ ZS	381	Sapphire	MK Home Graphics
☐ ZT	215	Sapphire	Animators
☐ ZU	201	Platinum	Kuatan Palace Zeichnung
☐ ZV	182	Onyx	116 Ruby Koins
☒ ZW	1485	Sapphire	Kostüm: Cyrax
☐ ZX	178	Ruby	Hint - BD: Black Dragon
☐ ZY	186	Platinum	Die Fans kommen zu Wort
☐ ZZ	254	Gold	355 Ruby Koins

Copyright © 2002 Earthrealm Mortal Kombat | www.earthrealm.com | Property of Glass Planet Industries

■ Neue Charaktere ■ Alternative Kostüme ■ Neue Arenen ■ Guter Münztausch

Die Tippsübersicht von A - Z

Spielname	Tipp-Beschreibung	Ausgabe	Seite
Aggressive Inline	Cheat-Karte	09/2002	113-114
Baldur's Gate: Dark Alliance	Cheat-Karte	04/2002	123-124
Baldur's Gate: Dark Alliance	Cheats	02/2003	93
Baldur's Gate: Dark Alliance	Tipps/Cheats/Tricks	03/2002	92-94
Barbarian	Tipp	12/2002	126
Blade 2	Cheats	12/2002	126
Colin McRae Rally 3	Action Replay 2 Codes	02/2003	94-95
Conflict Desert Storm	Tipp	02/2003	93
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
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (Teil 1)	Komplettlösung	02/2003	122-123
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
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	Cheat-Karte 1 & 2	01/2002	133-134
GTA 3	Cheat-Karte 1 & 2	02/2003	131-132
GTA: Vice City	10 Seiten Tipps, Tricks & Cheats	01/2003	100-109
GTA: Vice City	Im Detail	02/2003	98-107
GTA: Vice City	Action Replay 2 Codes	02/2003	108-109
GTA: Vice City	Cheat-Karte 1 - 4	02/2003	127-130
Gumball 3000	Cheats	01/2003	98
Half-Life (dt.)	Cheat-Karte	12/2001	101-102
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Im Detail	02/2003	96
Hitman 2	Tipps/Cheats/Tricks	01/2003	112-113
Ico	Komplettlösung	05/2002	118-122
James Bond: Nightfire	Cheats	02/2003	93
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

BALDUR'S GATE:
DARK ALLIANCE



COLIN MCRAE RALLY 3



DER HERR DER RINGE:
DIE ZWEI TÜRME



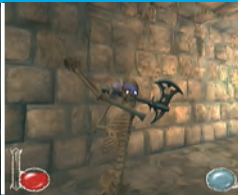
DAS DING



DEVIL MAY CRY



DRAKAN: THE
ANCIENTS' GATES



GTA 3



GTA VICE CITY



HARRY POTTER



HERDY GERDY



HITMAN 2



ICO



KINGDOM HEARTS



LEGACY OF KAIN:
SOUL REAVER 2





Die wichtigsten Tipps und Lösungen der letzten Monate im Überblick.
Unser Service: Fehlende Hefte könnt ihr auf Seite 84 nachbestellen.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE		METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY			
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2		ONIMUSHA 2			
RED FACTION 2		ROCKY			
SCORPION KING		THE GETAWAY			
TEKKEN 4		TIGER WOODS PGA TOUR 2003			
TIMESPLITTERS 2		TONY HAWK'S PRO SKATER 4			
WIPEOUT FUSION		X-MEN: NEXT DIMENSION			
Spielname		Tipp-Beschreibung		Ausgabe	Seite
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
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
Need for Speed: Hot Pursuit 2		Cheat-Karte		01/2003	129-130
Onimusha Warlords		Komplettlösung		09/2001	72-77
Onimusha 2		Im Detail		02/2003	112-113
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
Red Faction 2 (Teil 1)		Im Detail		02/2003	120-121
Resident Evil Code: Veronica X		Komplettlösung		09/2001	98-104
Rez		Cheats		04/2002	105
Rocky		Cheats		02/2003	92
Rumble Racing		Cheat-Karte		08/2001	87-88
Scorpion King		Cheats		02/2003	93
Shadow of Memories		Komplettlösung		06/2001	92-95
Shadowman Second Coming		Profitipps		05/2002	126-127
Simpsons Road Rage		Cheats		04/2002	104
Sled Storm		Alle Abkürzungen		07/2002	122-124
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		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
The Getaway		Einsteigertipps		02/2003	118-119
Tiger Woods PGA Tour 2003		Cheats		02/2003	92
TimeSplitters 2		Komplettlösung		12/2002	130-137
TimeSplitters 2		Nachschlag/Extras		01/2003	124-125
Tony Hawk's 4 (Teil 1)		Komplettlösung		02/2003	114-117
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
X-Men: Next Dimension		Cheat		02/2003	92
XG3: Extreme-G Racing		Cheat-Karte		11/2001	101-102

DVD-CHEAT-KARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN


PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Star Wars Bounty Hunter

Seite 1



Startet das Spiel und legt euch einen Speicherstand an. Klickt euch dann weiter ins Auswahlménü. Anstatt hier die Funktion "Spielen" zu wählen, klickt ihr auf den Menüpunkt "Optionen". Hier findet ihr die Auswahl "Code-Setup". Gebt dort die hier aufgeführten Codes ein und spült sie mit "Enter" runter. Bei richtiger Eingabe erscheint kurz die Meldung "Gültiger Code" auf dem Screen. Wichtig: Beachtet die Leerzeichen bei der Eingabe!

Kapitel 1 SEEHOWTHEYRUN

Kapitel 2 CITYPLANET

Kapitel 3 LOCKDOWN

Kapitel 4 DUGSOPLenty

Kapitel 5 BANTHAPOODOO

Kapitel 6 MANDALORIANWAY

Mission 1 BEAST PIT

Mission 2 GIMMEMYJETPACK

Mission 3 CONVEYORAMA

Mission 4 BIGCITYNIGHTS

Mission 5 IEATNERFMEAT

Mission 6 VOTE4TRELL

Mission 7 LOCKUP

Mission 8 WHAT A RIOT

Mission 9 SHAFTEd


☛ In den Optionen befindet sich der Menüpunkt "Code-Setup".



☛ Gebt die Codes in diesem Menü ein. Achtet auf die Leerzeichen. ➔

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

BMX XXX

Seite 1



Für alle Schmutzfinken hier die geballte Ladung Cheats zum Spiel.

Wählt in den "Acclaim-Extras" die Option "Cheats" und gebt die aufgeführten Passwörter dort ein.

Level auswählen XXX RATED CHEATS

Stage auswählen MASS HYSTERIA

Als Amish Boy spielen ELECTRICITYBAD

..... I LOVE WOOD

Alle Bikes auf einmal freischalten

..... 65 Sweet Rides

Die folgenden Codes schalten einzelne Bikes frei

..... HELLKITTY487	 MIKA362436
..... ITCHI594	 NUTTER290
..... JOYRIDE18	 RAVE10
..... KARMA311	 SKEETER666
..... LATEY411	 TRIPLEDUB922
..... MANUEL415	 TWAN18

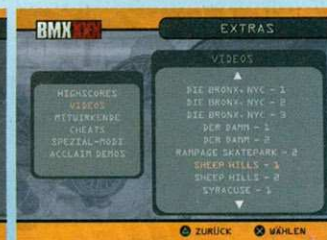
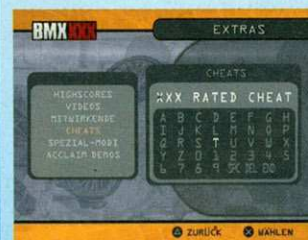
Speziale Spielmodi freischalten

Nachtsichtkamera 3RD SOG

Happy-Bunny-Mode FLUFFYBUNNY

Fernlenk-Modus GHOSTCONTROL

Sichtbare Gaps PARABOLIC

Super-Crash-Mode HEAVYPETTING


☛ Mit unseren Cheats kommt ihr in den Genuss aller "anrühigen" Videos. Ihr findet sie in den "Extras". ➔



DVD-CHEAT-KARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Star Wars Bounty Hunter

Seite 2



Mission 10	BIGMOSQUITOS
Mission 11	ONEDEADDUG
Mission 12	WISHIHADMYSHIP
Mission 13	MOSGAMOS
Mission 14	TUSKENS R US
Mission 15	BIG BAD DRAGON
Mission 16	MONTROSSISBAD
Mission 17	VOSAISBADDER
Mission 18	JANGOISBADDEST
Concept Art	R ARTISTS ROCK
TGC Karten	GO FISH

Schneidbrenner

In einigen Situationen sollte das Spiel eigentlich selbständig den Einsatz des Schneidbrenners anbieten. Leider scheint die Spielroutine hier zu versagen. Deswegen solltet ihr an Stellen, die geradezu nach dem Schneidbrenner schreien, hartnäckig bleiben und mehrmals mit eurem Kopfgeldjäger davor stehen bleiben.

Kopfgeldkandidaten

Nachdem ihr jemanden mit eurem Fangseil dingfest gemacht habt, solltet ihr ihn sofort scannen. Mit ein wenig Übung bleibt der Kopfgeldkandidat bei euch und haut nicht ab.

Munition sparen

Sucht euch eine sichere Ecke und zoomt mit eurem Scanner. Benutzt die **R2**-Taste um den Blick zu fixieren. Beschießt eure Gegner dann mit euren Laserpistolen anstatt andere, wertvolle Munition zu verschwenden. Hierdurch spart ihr euch die limitierten Munitionsarten für heikle Situationen auf.



📌 Mit dem richtigen Code schaltet ihr die Trading-Cards frei.

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

BMX XXX

Seite 2



Grüner Charakter im Biker-Editor	MAKEMEANGRY
Höhere Geschwindigkeit	Z AXIS
Alle Videosequenzen	CHAMPAGNE ROOM



📌 Im Super-Crash-Mode fliegt ihr nach einem Sturz wie ein Gummiball durch die Lüfte. Faustregel: Je tiefer ihr fallt, desto mehr springt ihr.

Einzelne Videosequenzen

Bonus Movie 1	THISISBMXX
Bonus Movie 2	KEEPITDIRTY
Der Damm 1	BOING
Der Damm 2	THONG
Abspann	DDUULRRLDRSQUARE
Las Vegas 1	HIGHBEAMS
Las Vegas 2	TASSLE
Launchpad 69 1	IFLINGPOO
Launchpad 69 2	PEACH
Rampage Skatepark 2	BURLESQUE
Sheep Hills 1	ONEDOLLAR
Sheep Hills 2	69
Syracuse 1	FUZZYKITTY
Syracuse 2	MICHAELHUNT
Die Bronx, NYC 1	LAPDANCE
Die Bronx, NYC 2	STRIPTEASE
Die Bronx, NYC 3	FREESAMPLE
UGP Roots Jam 2	BOOTYCALL

Intro-Sequenz variiert XXXINTRO



DVD-CHEAT-KARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

James Bond: Nightfire

Seite 1



All jene Cheats, die wir in der zurückliegenden Ausgabe nicht mehr untergebracht haben, findet ihr jetzt hier in geballter Form auf einer Cheatkarte. Viel Spaß!

MARTIAL

Multiplayer-Charakter Wai Lin freischalten.

BITESIZE

Multiplayer-Charakter Schnickschnack freischalten.

NUMBER 1

Multiplayer-Charakter Drake-Anzug freischalten.

BADGIRL

Multiplayer-Charakter May Day freischalten.

SLICK

Multiplayer-Charakter Elektra King freischalten.

HEADCASE

Multiplayer-Charakter Renard freischalten.

BLIMP

Multiplayer-Charakter Max Zorin freischalten.

ZERO G

Multiplayer-Charakter Bond-Raumanzug freischalten.

BLACKTIE

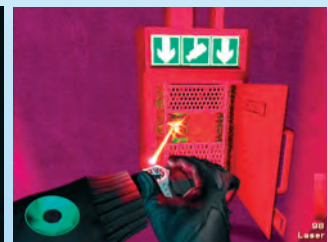
Multiplayer-Charakter Bond-Smoking freischalten.

PARTY

Alle Multiplayer-Charaktere freischalten.

LAUNCH

Im Einspieler-Modus Upgrades für Level "Vorspiel in Paris" freischalten.



ⓘ **Kleiner Tipp:** Mit der Armbrust und dem richtigen Händchen können Gegner mit nur einem einzigen Schuss ausgeschaltet werden.

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Seite 1



Mit unseren "Fatality"-Moves ist der Tod eurer Feinde sicher. Einfach abwarten, bis der Aufruf zum "Fatality" erfolgt. Nun flott die Kombination übers Pad eingeben und den Move auslösen. Die Kombinationen funktionieren nur, wenn ihr links steht. Steht ihr rechts, müsst ihr in die anderen Richtungen drücken.

Reguläre Charaktere**Shang Tsung**

Fatality: Soul Steal

Kombination: ↑, ↓, ↑, ↓, △

Bo' Rai Cho

Fatality: Belly Flop

Kombination: ←, ←, ←, ↓, ◎

Quan Chi

Fatality: Neck Stretcher

Kombination: ←, ←, →, ←, ×

Li Mei

Fatality: Super Crush Kick

Kombination: ←, →, →, ↓, →, ◎

Scorpion

Fatality: Spear Head

Kombination: ←, ←, ↓, ←, ◎

Sonya Blade

Fatality: Kiss of Death

Kombination: ←, →, →, ↓, △

Kenshi

Fatality: Telekinetic Crush

Kombination: →, ←, →, ↓, ×

Mavado

Fatality: Kick Thrust

Kombination: ←, ←, ↑, ↑, ◎

Johnny Cage

Fatality: Brain Ripper

Kombination: ←, →, →, ↓, △

Sub-Zero

Fatality: Skeleton Rip

Kombination: ←, →, →, ↓, ×

Kano

Fatality: Open Heart Surgery

Kombination: →, ↑, ↑, ↓, ◎

Kung Lao

Fatality: Splitting Headache

Kombination: ↓, ↑, ←, ×

Versteckte Charaktere**Nitara**

Fatality: Blood Thirst

Kombination: ↑, ↑, →, ◎

Drahmin

Fatality: Iron Bash

Kombination: ←, →, →, ↓, ×





DVD CHEAT-KARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation®2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

James Bond: Nightfire

Seite 2



AU PP7

Im Einzspieler-Modus Upgrades für Level "Der Austausch" freischalten.

LIFTOFF

Im Einzspieler-Modus Upgrades für Level "Alpine Flucht" freischalten.

SHUTTER

Im Einzspieler-Modus Upgrades für Level "Besiegte Feinde" freischalten.

SCOPE

Im Einzspieler-Modus Upgrades für Level "Doppelkreuz" freischalten.



📌 Richtige Code-Eingaben werden mit einer Meldung im Menü bestätigt. Praktisch: Auch die Extras kann man sich erschummeln.

P2000

Im Einzspieler-Modus Upgrades für Level "Nachtschicht" freischalten.

SLEEPY

Im Einzspieler-Modus Upgrades für Level "Kettenreaktion" freischalten.

AU P2K

Im Einzspieler-Modus Upgrades für Level "Phoenix-Feuer" freischalten.

SESAME

Im Einzspieler-Modus Upgrades für Level "Der tiefe Abgang" freischalten.

ZAP

Im Einzspieler-Modus Upgrades für Level "Inselinfiltration" freischalten.

PHOTON

Im Einzspieler-Modus Upgrades für Level "Countdown" freischalten.

Q LAB

Im Einzspieler-Modus Upgrades für alle Levels freischalten.

PlayStation®2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Seite 2



Hsu Hao

Fatality: Laser Slicer

Kombination: ➔, ➡, ↓, ↓, △

Frost

Fatality: Freeze Shatter

Kombination: ➔, ➡, ↑, ↓, □



📌 Wenn Kenshi zu seinem Fatality "Telekinetic Crush" ansetzt, fallen nicht nur euch die Augen aus.

Jax

Fatality: Head Stomp

Kombination: ↓, ➔, ➔, ↓, △

Kitana

Fatality: Kiss of Doom

Kombination: ↓, ↑, ➔, ➔, △

Raiden

Fatality: Electrocution

Kombination: ➡, ➔, ➔, ➔, ⊗

Reptile

Fatality: Acidic Shower

Kombination: ↑, ↑, ↑, ➔, ⊗

Cyrax

Fatality: Claw Smasher

Kombination: ➔, ➔, ↑, △



📌 Während Jax auf technische Hilfsmittel verzichtet, macht Cyrax Gebrauch von seinem Greifarm und seinem eingebauten Fleischwolf.



DVD-CHEAT-KARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Seite 1



Versteckte Charaktere freischalten

Wenn ihr euch nun fragt, wie ihr an die versteckten Totschläger kommt, dann folgt einfach unseren nachstehenden Anweisungen. Der schnellste Weg zur kompletten Knochenbrecher-Garde.



Den Charakter Frost könnt ihr in "Krypt" für schlappe 208 Ruby Coins in eure Kämpfergilde aufnehmen.

Cyrax freischalten

Kauft in "The Krypt" für 3003 Platinum Coins "CN".

Drahmin freischalten

Kauft in "The Krypt" für 6500 Sapphire Coins "UR".

Frost freischalten

Kauft in "The Krypt" für 208 Ruby Coins "IV".

Hsu Hoa freischalten

Kauft in "The Krypt" für 3317 Jade Coins "MW".

Jax freischalten

Kauft in "The Krypt" für 3780 Coins "SA".

Kitana freischalten

Kauft in "The Krypt" für 2931 Sapphire Coins "KI".

Nitara freischalten

Kauft in "The Krypt" für 4022 Gold Coins "TI".

Raiden freischalten

Kauft in "The Krypt" für 3116 Jade Coins "XG".

PlayStation 2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Tony Hawk's Pro Skater 4

Seite 1



Im vierten Teil können nicht mehr alle Cheats mit einfacher Passworteingabe aktiviert werden. Diesmal müsst ihr euch erst genügend Geld verdienen, um Cheats und weitere Goodies einzukaufen. Tipp: In den Action-Replay-2-Codes findet ihr den richtigen Code, um das Spiel mit einem gigantischen Geldbetrag auf dem Konto zu starten. Dann könnt ihr schon von Anfang an nach Herzenslust einkaufen. Selbst für die versteckte Skaterin Daisy konnten wir den richtigen Cheat organisieren. Ansonsten würdet ihr sie nur nach einem "perfekten" Spiel erhalten.

Reguläre Cheats

Die folgenden Passwörter benutzt ihr direkt bei der Cheateingabe. Diese erreicht ihr über das Hauptmenü. Benutzt die Funktion "Options" und wechselt hier in die Rubrik "Cheat Codes". Nach erfolgreicher Eingabe müssen einige der Codes erst noch im Pausemenü des regulären Spielverlaufs aktiviert werden.

Immer Special doasuper

Perfekte Rail Balance ssbsts

Perfekte Manual Balance mullenpower

Geringe Erdanziehungskraft superfly

Versteckte Skater freischalten

(Eddie, Jango Fett und Mike Valley) homielist

Matrix-Modus

(Ollies und Tricks in Zeitlupe) nospoon

Cheats im Shop

Das verbirgt sich in dieser Reihenfolge hinter den Cheats im Shop. Unser Tipp: Schaltet erst einmal die Zeitlupe frei.

..... Blut-Modus	Flammen-Modus
..... Hoverboard	 Gorilla-Modus
..... Unsichtbar	 Große Köpfe
..... Coole Specials	 Winzige Skater
..... Disco-Modus	 Sim-Modus
	 Zeitlupe

Wo gibts die Skater im Spielverlauf?

Eddie \$ 9.000 im Shop
Jango Fett \$ 9.000 im Shop
Mike Valley \$ 9.000 im Shop
Daisy \$ 15.000 im Shop
..... sowie 100% im Karriere-Modus und alle Gaps
Die Cheateingabe für sie lautet (O)(O) - Denkt an die Klammern und nutzt den Buchstaben "O", nicht die Zahl "o"!





DVD-CHEAT-KARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN UND SAMMELN

PlayStation®2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Seite 2



Reptile freischalten

Kauft in "The Krypt" für 3822 Gold Koins "LL".



Die beiden Bonuscharaktere Blaze und Mokap kann man nur mit einem Trick im Kampf steuern.

Blaze freischalten

Absolviert alle Konquest-Missionen mit allen Charakteren. Um im Anschluss als Blaze zu spielen, begeben euch zum Auswahlbildschirm der Kämpfer. Dort haltet ihr Steuerkreuz unten gedrückt, während ihr Raiden als Charakter auswählt.

Mokap freischalten

Absolviert alle Konquest-Missionen mit allen Charakteren. Um im Anschluss als Mokap zu spielen, begeben euch zum Auswahlbildschirm der Kämpfer. Dort haltet ihr Steuerkreuz unten gedrückt, während ihr Cyrax als Charakter auswählt.



Erledigt alle Aufgaben im Konquest-Modus und gewinnt fleißig bei den Minispielen, um genug Koins zum Kauf der Extras zu verdienen.

PlayStation®2
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

Tony Hawk's Pro Skater 4

Seite 2



Versteckte "Mach-dir-den-Skater"-Charaktere

Jede Menge Entwickler, Freunde und Familienmitglieder von Neversoft haben es ins Spiel geschafft. Erstellt euch im "Mach-dir-den-Skater"-Modus einfach einen neuen Spieler und verwendet einen der folgenden Namen. Ach ja, verändert die Skater lieber im späteren Spielverlauf nicht mehr.

↑, ↓, □, ←, →

Kraken
Aaron Skillman
Lindsey Hayes
Adam Lipman
Lisa G Davies
Andrew Skates
Little Man
Andy Marchal
Marilena Rixfor
Angus
Mat Hoffman
Atiba Jefferson
Matt Mcpherson
Ben Scott Pye
Maya's Daddy
Big Tex

Meek West
Brian Jennings
Mike Day
Captain Liberty
Mike Lashever
Chauwa Steel
Mike Ward
Chris Peacock
Mr. Brad
ConMan
Nolan Nelson
BaaBaa
Danaconda
Parking Guy
Dave Stohl
Peasus
DDT

Pete Day
DeadEndRoad
Pooper
Fakes The Clown
Rick Thorne
Fritz
Sik
Gary Jesdanun
Stacey D
grjost
Stacey Ytuarte
Henry Ji
Stealing Is Bad
Jason Uyeda
Team Chicken
Jim Jagger
Ted Barber

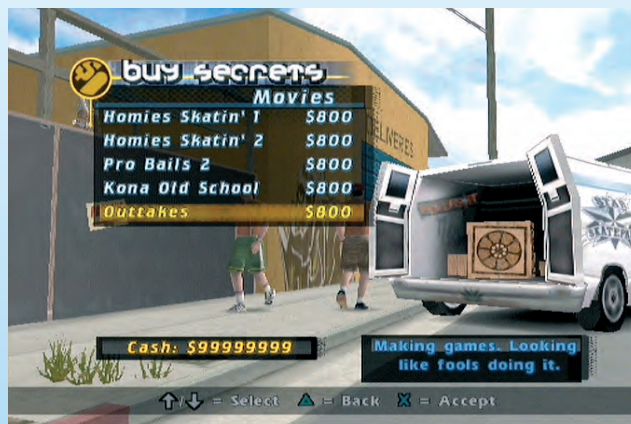
Joe Favazza
Todd Wahoske
John Rosser

Top Bloke
Jow
Wardcore

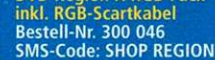
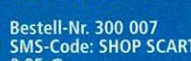
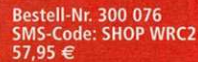
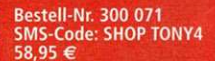
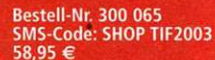
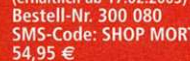
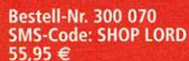
Kenzo
Zac ZiG Drake
Kevin Mulhall

Weitere Levels

Chicago \$ 15.000 im Shop
Jahrmarkt \$ 15.000 im Shop



Mit dem Action-Replay-2-Code, den ihr in diesem Heft vorfindet, cheatet ihr euch reichlich Kohle aufs Konto.



shopping@ultimategaming.de

Artikel aussuchen - z.B. Sony Fernbedienung - und den unter der Abbildung befindlichen SMS-Code - in diesem Falle SHOP FERBN - eingeben. Wichtig: Zwischen SHOP und FERBN bitte ein Leerzeichen lassen, Mehrfachbestellungen mit Komma trennen. Schicken Sie die SMS an die Nummer 72866. Alles weitere wird vom SMS-Provider per Rück-SMS abgefragt. Bitte beachten Sie: Bestellungen per SMS werden ausschließlich per Nachnahme zzgl. Nachnahmegebühren verschickt! SMS-Bestellung ist derzeit nur in Deutschland möglich.

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzl. Vertreters)

■ Bestellungen per E-Mail, Fax, SMS oder Post ■ Kein Mindestbestellwert ■ Versandkostenpauschale inland 4,25 €, Ausland 7,65 € ■ Versandkostenfreie Lieferung ab 150 € Warenwert ■ Bitte beachten Sie gegebenenfalls entstehende Nachnahmekosten! ■ Lieferung bei Bestellungen über 300 € nur gegen Vorkasse (Bankinzug, Kreditkarte, Angebotsrechnung) ■ Lieferung solange Vorrat reicht ■ Druck- und Satzfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten ■ Rücksendungen nur nach vorheriger telefonischer Absprache ■ Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung unser Eigentum

Gültigkeitsdauer **3-stellige Prüfziffer**

Ab 1.7.2002 muß bei Bezahlung per Kreditkarte neben der 16-stelligen Kartennummer auch die 3-stellige Prüfziffer (diese ist i.d.R. auf der Karten-Rückseite zu finden) angegeben werden.

shopping@ultimategaming.de



PlayStation2 – Movies & DVD

MOVIE-NEWS

Star Trek – Deep Space Nine



Nachdem nun alle sieben Staffeln der Serie "Star Trek – The Next Generation" auf DVD erschienen sind, kündigt Paramount weiteres Futter für Trekkies an. Am 24. März erscheint die 1. Staffel von "Star Trek – Deep Space Nine" auf DVD, bis zum Jahresende folgen dann die anderen sechs Staffeln.

Erneut lässt sich Paramount nicht lumpen und packt die Silberscheiben in dekorative Boxen. Pro Box findet ihr 26 Episoden auf jeweils sieben DVDs. Ausnahme: Die 1. Staffel beinhaltet nur 19 Episoden, die auf sechs DVDs Platz finden. Jede Box soll 60 bis 90 Minuten lang Special Features mit teil-

weise unveröffentlichtem Material sowie ein umfangreiches Booklet bieten. Die Serie wird im 4:3-Format und mit Dolby-Digital-5.1-Ton veröffentlicht. Käufer der 7. "TNG"-Staffel erhalten übrigens beim Kauf der 1. "Deep Space Nine"-Staffel zehn Euro zurück – entsprechende Gutscheine liegen in den beiden Verpackungen.

Hier die geplanten Veröffentlichungsdaten der sieben Staffeln:

1. STAFFEL	24. März 2003
2. STAFFEL	29. April 2003
3. STAFFEL	24. Juni 2003
4. STAFFEL	26. August 2003
5. STAFFEL	28. Oktober 2003
6. STAFFEL	01. Dezember 2003
7. STAFFEL	23. Dezember 2003

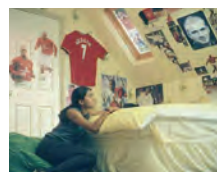
Kick it like Beckham

Die 18-jährige Jess hats voll drauf! Beim Kicken im Park zeigt sie ihren Freunden, dass Fußball schon längst keine Männerdomäne mehr ist. Aber wenn das ihre Eltern spitzkriegen, ist ein gigantischer Familienkrach vorprogrammiert. Schließlich haben die beiden traditionsbewussten Inder ganz andere Pläne für ihre Tochter: Jess soll erst einen netten indischen Mann heiraten und dann Jura studieren. Doch Jess träumt nur davon, einmal an der Seite von David Beckham zu spielen! Bis dahin ist es nicht nur ein langer, sondern auch ein äußerst unterhaltsamer Weg. Der Überraschungserfolg

aus England ist ein sehenswerter Gute-Laune-Film, den man ab 6. März leihen und ab 20. März kaufen kann. Für die DVD kündigt Highlight Film folgende Extras an: Interviews, Produktionsnotizen, einen kurzen Blick hinter die Kulissen, ein ca. 21-minütiges deutschsprachiges Making of sowie eine Trailershow. Empfehlenswert – nicht nur für Beckham-Fans.

Titel: Kick it like Beckham

Verleih: Highlight | **Erscheint:** 20.03.03



Kino-News und DVD-Tests im OPM2 werden präsentiert von DVD VISION und Planet MOVIE. DIE Insider-Magazine für den totalen Filmspaß zu Hause!

Extreme Days – Gewinnspiel



Ihr letzter gemeinsamer Urlaub nach dem College-Abschluss wird für Brian, Corey, Will und Matt unversehens zu einem überraschenden und gefährlichen Hindernislauf.

Als auch noch die undurchsichtige Traumfrau Jessie zu ihnen stößt und sich Brian Hals über Kopf verliebt, wird aus der gemeinsamen Westküsten-Tour für die vier Freunde der Trip ihres Lebens. Freunde humoriger Liebesgeschichten kommen

ebenso auf ihre Kosten wie Fans spektakulärer Extremsportarten.

Den Film kann man kaufen, oder bei uns gewinnen. In Zusammenarbeit mit Mediacs verlosen wir fünf Exemplare der DVD und legen jeweils eine Soundtrack-CD dazu.

Wollt ihr gewinnen, dann schickt uns eine Postkarte:

CyPress GmbH • Red. OPM2/Stichwort: Extreme Days
Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg

Einsendeschluss ist der 7. März 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von CyPress und Mediacs dürfen nicht teilnehmen.



Die Hormone spielen verrückt: Brian (Ryan Browning) baggert Jessie (Cassidy Rae) an.



Filmgenuss pur mit der PlayStation2 –
dem meistgekauften DVD-Player der Welt.

NEU IM KINO...



Das FBI wähnt sich am Ziel, doch Frank (Leonardo DiCaprio) befindet sich in weitaus besseren Händen.

Catch Me If You Can

Regisseur Steven Spielberg erzählt die wahre Geschichte des 16-jährigen Hochstaplers Frank (Leonardo DiCaprio). Diesem gelingt das Husarenstück, ohne Schulabschluss als Pilot, Arzt, Anwalt, später sogar für das FBI zu arbeiten und prellt die Banken binnen weniger Monate um mehrere Millionen US-Dollar. An seine Fersen heftet sich der eifrige Agent Carl Hanratty (Tom Hanks). Ein Katz- und Mausspiel rund um den Globus beginnt...

Verleih: UIP | **Kinostart:** 30.01.2003
Laufzeit: ca. 140 Minuten | **Fazit:** ★★★★★



Vier Jahre nach ihrem Aufstand gegen die Sternenflotte markiert der fünfte Film um Picard und Co. zugleich auch ihren Abschied.

Star Trek – Nemesis

Als die Enterprise Riker und Troi zu ihrer Hochzeit nach Betazed fliegt, erhalten sie den Befehl, ein Friedensangebot des neuen Praetors der Romulaner zu überprüfen. Dieser entpuppt sich als Mensch, der aus Zellen von Picard geklont wurde. Nichts Neues also aus dem "Star Trek"-Universum. Viele Motive hat man in der TV-Serie auch schon besser gesehen. Für Fans ein Muss – ansonsten was für graue Nachmittage.

Verleih: UIP | **Kinostart:** 16.01.2003
Laufzeit: ca. 110 Minuten | **Fazit:** ★★★★★

MUSIK-DVDs

DAVID BOWIE

Best of Bowie



Auf eine DVD wie "Best of Bowie" haben die Fans lange gewartet. Auf zwei Scheiben gibt es sage und schreibe 47 Musikvideos mit allen Hits. Unveröffentlichte Aufnahmen fehlen ebenso wenig wie seine großen 70er-Hits. Die DVD erscheint in einem schönen Digipack mit Klarsichtschuber. Alle Videos sind in 1.33:1 zu sehen und mit PCM-Stereo-Ton zu hören. Die Qualität dabei ist leider altersbedingt oft durchwachsen.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★



David Bowie:
Das exzentrische
"Chamäleon" des
Musikbusiness.

BEST OF THE CORRS

The Videos



1990 gründeten die drei Schwestern Sharon, Andrea und Caroline gemeinsam mit ihrem Bruder Jim die Band The Corrs und traten mit ihrer eigenwilligen Musik eine überaus erfolgreiche Karriere von Irland durch die Welt an. Eine Sammlung von 18 Musikvideos packte man auf ihre mittlerweile sechste DVD, die meisten in Stereo, einige aber auch in DD 5.1. Vergleichen Sie dazu am besten einmal „Breathless“, einen der größten Hits der Band.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

RED HOT CHILI PEPPERS

What Hits!?

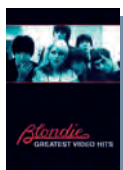


Das neue Album war nahezu in sämtlichen Charts Spitzenreiter. Wer die älteren Hits (u.a. auch "Under the Bridge" sowie "Higher Ground") und einige ihrer provokanten Auftritte (nur mit einer Socke bekleidet) gerne einmal Revue passieren lassen möchte, sollte sich diese DVD nicht entgehen lassen. Soundtechnisch gibts leider nur einen aufgeblasenen Dolby Digital 5.1-Upmix, der nur bedingt räumlich klingt.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

BLONDIE

Greatest Video Hits



Deborah Harry und ihre Band Blondie feierten auf dem Höhepunkt der Discowelle mit ihrem Mix aus Punk und New Wave etliche Charterfolge. Nachdem es lange Jahre still war um die Sängerin, erlebte sie mit "Maria" 1999 ein grandioses Comeback. Auf der DVD finden sich 16 Videos, darunter natürlich "Heart of Glass", "Denis" und "Maria". Die Bildqualität ist sehr wechselhaft, der 5.1-Upmix in Ordnung, aber kein Hit. 1.33:1, keine Untertitel.

BILD: ★★★★★ | **TON:** ★★★★★

DVD-Filme im Test

Men in Black 2

M-I-B steht für "Men In Black", eine Geheimorganisation der Regierung, die außerirdische Aktivitäten auf der Erde kontrolliert und überwacht.

Der Film: Der ehemalige Agent Kay (Tommy Lee Jones) weiß nichts mehr von den Ereignissen, die er beim MIB erlebt und überlebt hat. Nachdem er vor fünf Jahren zusammen mit seinem Partner Agent Jay (Will Smith) die Erde vor einer intergalaktischen Riesenkakerlake gerettet hat, ließ er sich in den Ruhestand versetzen. Jay hat indes immer noch keinen Ersatz für seinen ehemaligen Partner gefunden. Fernab von den internen Problemen in dem MIB-Hauptquartier braut sich wieder Unheil zusammen. Serleena, eine Art außerirdische Medusa in der wandelbaren Gestalt eines Dessous-Models, kehrt zum wiederholten Male auf die Erde zurück, um eine zerstörerische Mission zu beenden.

Die DVD: Die technische Umsetzung auf DVD kann die hoch gesteckten Erwartungen nicht ganz erfüllen. So lässt sich

in manchen Hintergründen ein leichtes Rauschen erkennen, zudem könnte die Schärfe noch besser sein. Beim Ton fühlten wir uns ob der permanenten direktionalen Surround-Effekte mehr als einmal genötigt, hinter der Couch nach einem wabbeligen Alien zu suchen. Bonusmaterial: Ein Audiokommentar von Regisseur Barry Sonnenfeld, zahlreiche Mini-Featurettes, ein interaktives Making of, Outtakes, ein alternatives Ende, Trailer etc.

Das Fazit: Wer sich schon beim ersten Abenteuer der "Men In Black" amüsiert hat, kommt auch hier definitiv auf seine Kosten.

PS2 DVD-Test
GENRE: Science-Fiction FSK: 12 PREIS: ca. € 25,- ET: erhältlich AUDIO: D 5.1 Dolby Digital E 5.1 Dolby Digital Audiokommentar (dt. UT) BILD: 1.85:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★



🕒 Kleinkriminelle: Die Worm-Guys sind beim MIB wegen Zigarettenschmuggels rausgefliegen.



🕒 Gegen solch dicke Wummen sind selbst die gefährlichsten Aliens chancenlos.

The Crow – SE

Am Premiere-Wochenende stellte "The Crow" mit fast zwölf Millionen Dollar Einspielergebnis den bis dato höchsten Kassenerfolg eines Miramax-Films auf.

Der Film: In der Nacht vor Halloween, der Teufelsnacht in Detroit, werden Eric Draven (Brandon Lee) und seine Verlobte Shelly Webster (Sofia Shinas) von einer Bande durchgeknallter Schläger in ihrer Wohnung gefoltert und ermordet. Die Polizei kann diesen Doppelmord, genauso wie alle anderen Gewalttaten dieser Nacht, nicht aufklären und legt ihn zu den Akten. Ein Jahr später erweckt eine Krähe Eric wieder zum Leben und ermöglicht ihm, Rache an den Killern zu nehmen. Er hat dazu Zeit bis zum Ende von Halloween – dann muss er wieder zurück.

Die DVD: Das Bild der Scheibe befriedigt die Erwartungen. Es bietet gestochen scharfe Details und einen nahezu perfekten Kontrastumfang. Beim Sound kommen vorwiegend die Frontlautsprecher zum Einsatz. Von Dynamik kann hier keine Rede sein. Gegenüber der US-Version hält sich zudem der Tiefbass deutlich zurück. Nicht allzu reichlich, dafür aber qualitativ hochwertig sind die Extras ausgefallen. Beson-



🕒 Überschattet wurde die Premiere des Films "The Crow" durch den tragischen Tod des Hauptdarstellers Brandon Lee. Er starb kurz vor Drehschluss bei Filmarbeiten.

ders interessant ist das mehr als halbstündige Porträt des "The Crow"-Zeichners, -Autors und -Schöpfers James O'Barr. Des weiteren offeriert die DVD ein Making of, einen nicht deutsch untertitelten Audiokommentar von Produzent Jeff Most und Drehbuchautor John Shirley, drei ungeschnittene Szenen und eine Bildergalerie mit Konzeptzeichnungen.

Das Fazit: Die filmische Adaption des erfolgreichen Comics zählt mit zu den besten Vertretern dieses Genres. Die düstere Thematik des Films, die atmosphärische Musik und nicht zuletzt die her-



vorragenden Leistungen der Schauspieler Michael Wincott, David Patrick Kelly und Brandon Lee machen "The Crow" zu einem phantastischen Erlebnis.

PS2 DVD-Test
GENRE: Fantasy FSK: 18 PREIS: ca. € 25,- ET: erhältlich AUDIO: D 5.1 Dolby Digital E 5.1 Dolby Digital Audiokommentar BILD: 1.85:1 (16:9)
FILM: ★★★★★ DVD: ★★★★★



📌 Elmo hat bald die attraktive Auftragskillerin Dakota (Emily Mortimer) auf den Fersen.

The 51st State

The 51st State ist eine pikante Mischung aus "Pulp Fiction" und "Snatch" mit einer für einen B-Movie erstaunlich prominenten Besetzung.

Der Film: Der skrupellose Chemie-Freak Elmo McElroy (Samuel L. Jackson) entwickelt die Designerdroge "MDS 51". Diese verspricht den 51-fachen Kick jedes anderen bekannten "Aufputzmittels". In Liverpool will Elmo die Formel verhökern und gerät in die eiskalte Unterwelt Liverpools, die beherrscht wird von gierigen Drogenbossen, Auftragskillern und Waffendealern. Der Handel muss schnell über die Bühne gehen, sonst macht ihn jemand anderes! Doch nichts läuft nach Plan.

Die DVD: Griefeln liegt über dem von 2.35:1 auf 1.78:1 reduzierten Transfer. Trotz hoher Bitrate sind auch ab und zu Artefakte im Bild sichtbar. Der Ton gefällt mit hoher Dynamik und vielen Effekten. Während der Bassbereich etwas dünn daherkommt, kann die DVD mit einer guten Höhenwiedergabe überzeugen. Die im März erscheinende Kauf-DVD wird neben dem Film unter anderem Interviews mit Cast & Crew und eine B-Rolle bereithalten.

Das Fazit: Die Synchro lässt "The 51st State" nicht mehr ganz so verwegen wirken wie das Original. Dennoch ein cooler Gano-film mit vielen Action-Szenen und derbem Humor.

GENRE: Action FSK: 16
PREIS: ca. € 25,-
ET: 13.03.2003
AUDIO: D 5.1 Dolby Digital E 5.1 Dolby Digital D dts
BILD: 2.35:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ **DVD:** ★★★★★

Ich bin Sam

Sean Penn erarbeitete sich in den vergangenen Jahren einen guten Ruf durch viele ambitionierte und anspruchsvolle Filme.

Der Film: Sam Dawson (Sean Penn) ist geistig zurückgeblieben. Als eine Obdachlose von ihm ein Kind bekommt und ihn mit ihr alleine sitzen lässt, muß er alleine für das Kind sorgen. Doch als seine Tochter Lucy sieben Jahre alt wird, merkt sie, dass sie ihrem Vater geistig bereits überlegen ist. So versucht sie, ihre Entwicklung zu verheimlichen, um ihren Vater nicht zu verletzen. Doch die Schulleitung kommt zu dem Schluss, dass Sam dem Heranwachsen von Lucy im Wege steht und lässt ihm das Sorgerecht entziehen. Verzweifelt sucht Sam die Hilfe der Starnwältin Rita (Michelle Pfeiffer).

Die DVD: Ein sehr scharfes Bild mit guter Detailzeichnung v.a. bei Closeups. Die gute Farbgebung variiert von dezent bis kräftig bunt. Die Soundkulisse besteht hauptsächlich aus Dialogen zwischen den Hauptcharakteren und Musikeinlagen mit Beatles-Songs. Bonusmaterial: ein Audiokommentar der Regisseurin Jessie Nelson, ein Making of, Kinotrailer, Texttafeln und sieben deleted Scenes mit Regiekommentar und Untertiteln.



📌 Sam Dawson (Sean Penn) kämpft verzweifelt um das Sorgerecht seiner Tochter.

Das Fazit: Politisch-korrektes Drama mit einem guten Penn, aber einem kleinen Fehler: Sam ist zu unterbelichtet, als dass man ihm als Zuschauer sein Kind wirklich zusprechen würde.

GENRE: Drama FSK: 6
PREIS: ca. € 20,-
ET: erhältlich
AUDIO: D 5.1 Dolby Digital E 5.1 Dolby Digital Audiokommentar (dt. UT)
BILD: 1.85:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ **DVD:** ★★★★★

John Q. – Verzweifelte Wut

Regisseur Nick Cassavetes inszenierte mit "John Q." ein etwas zu rührseliges Drama, das hauptsächlich von der schauspielerischen Leistung des Hauptdarstellers Denzel Washington getragen wird.

Der Film: Die Fabrik, in der John Q. (Denzel Washington) arbeitet, hat ihn auf Kurzarbeit heruntergesetzt. Als sein Sohn Mike aufgrund eines Herzfehlers zusammenbricht, ist die Katastrophe perfekt. Nur eine Herztransplantation könnte Mikes Leben retten, doch Johns Versicherung weigert sich, die Kosten zu übernehmen. In seiner Verzweiflung greift John zur Waffe ...

Die DVD: Das Bild ist völlig frei von Verschmutzungen oder Dropouts. Es wirkt plastisch und farblich gibt es auch nichts auszusetzen. Gelegentlich lassen Schärfe und Kontrast nach. Die Dolby Digital 5.1-Vertonung ist gut gelungen, die Stimmen klar und die Musik erklingt räumlich. Als Boni winken sechs nicht verwendete Szenen, zwei Dokus, Infos zu Cast & Crew, ein Audiokommentar sowie der Kinotrailer.

Das Fazit: Die Anprangerung des US-Sozialsystems ist zwar nachvollziehbar, allerdings werden hier eindeutig die falschen Mittel propagiert.



📌 Was ist los mit Mike? Zu diesem Zeitpunkt weiß noch keiner von seinem Herzfehler.

GENRE: Drama FSK: 12
PREIS: ca. € 20,-
ET: erhältlich
AUDIO: D 5.1 Dolby Digital E 5.1 Dolby Digital Audiokommentar (dt. UT)
BILD: 1.85:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ **DVD:** ★★★★★

Im Zeichen der Libelle

Der Streifen spielte weltweit ca. 57 Millionen Dollar ein. Das wäre nicht schlecht, hätte man nicht 85 Millionen dafür ausgegeben.

Der Film: Der Mediziner Joe Darrow (Kevin Costner) verliert in Venezuela seine Frau Emily. Ihre Leiche wird aber nie gefunden. Zu Hause in Chicago hat Joe plötzlich unheimliche Begegnungen. Wiederbelebte Patienten scheinen seine Frau und ihn zu kennen und immer wieder taucht eine sym-

bolisierte Libelle auf, Emilys Lieblingstier ...

Die DVD: Farben und Kontrast sind durchaus in Ordnung, bei der Schärfe wäre sicher etwas mehr drin gewesen. Die Musik wirkt angenehm räumlich, lässt aber ein gewisses Volumen vermissen. Auch ein böse grummelnder Subwoofer hätte der Wirkung der Story sicher gut getan. Als Boni gibt es einen Audiokommentar, ein Making of, entfallene Szenen, eine Featurette über Nahtod-Erfahrungen und Werbetrailer.

Das Fazit: Einem erfahrenen Hit-Regisseur standen viele bekannte und preisgekrönte Schauspieler zur Verfügung und Top-Kameramann Dean Semler fing alles in wunderbare Bilder ein. Allerdings fehlt es "Im Zeichen der Libelle" an wirklicher Spannung und Überraschung.



Kevin Costner ist in diesem Thriller auf der Suche nach dem Sinn seines Lebens.

PS2
DVD-Test

	GENRE: Thriller FSK: 12
	PREIS: ca. € 25,-
	ET: erhältlich
	AUDIO: D/E/1 5.1 Dolby Digital CZ 2.0 Dolby Digital Audiokommentar (dt. UT)
	BILD: 2.35:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ **DVD:** ★★★★★

Schiffsmeldungen

"Schiffsmeldungen" lebt zum Großteil von den Darstellern Kevin Spacey, Julianne Moore und Judi Dench, die dem leisen Drama Leben einhauchen.

Der Film: Quoye (Kevin Spacey) liebt seine Frau Petal (Cate Blanchett) über alles. Sie jedoch ist weder an ihm, noch an der gemeinsamen Tochter Bunny (Alyssa Gainer) interessiert. Als Petal bei einem tragischen Unfall ums Leben kommt, bewegt

Quoyles alte Tante Agnis (Judi Dench) ihn dazu, in die Heimat seiner Vorfahren, nach Neufundland, zurückzukehren. Der gedemütigte Quoye kommt in dem kleinen Fischerdorf bei einer Zeitung als Kolumnist der Rubrik "Schiffsmeldungen" unter, wo er bald sein Publikum findet.

Die DVD: Das Bild ist oft unruhig und weist deutliche Verschmutzungen auf. Die Farben wirken insgesamt zu blass. Meist spielt sich das tonale Geschehen des Films über den Center ab und lässt die übrigen Boxen nur selten zum Einsatz kommen. Boni: Making of, Behind the Scenes, Audiokommentar u.m.

Das Fazit: Eine empfehlenswerte Literaturverfilmung auf einer qualitativ noch zufrieden stellenden DVD.



Quoye (Kevin Spacey) und die junge Witwe Wavye (Julianne Moore).

PS2
DVD-Test

	GENRE: Drama FSK: 12
	PREIS: ca. € 15,-
	ET: erhältlich
	AUDIO: D 5.1, D dts, D 2.0 DS, E 5.1 (OmU) Audiokommentar
	BILD: 2.35:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ **DVD:** ★★★★★



Page (Angie Harmon) und Ryan (Charlie Sheen) kommen sich langsam näher.

Good Advice

Die Story ist weder originell noch gibt es überraschende Wendungen. Macht nichts. Man wird kurzweilig unterhalten und ein Happyend erwartet man ja wohl sowieso.

DER FILM: Wall-Street-Broker Ryan Turner (Charlie Sheen) gerät in ein Tief. Ein angeblicher Geheimitipp wird ihm zum Verhängnis und kostet ihn Job, Ruf, Lifestyle und Wohnung. Seine Freundin Cindy verlässt ihn obendrein und verschwindet mit ihrem neuen Lover. Als Cindys Arbeitgeberin, die spröde, aber schöne Chefredakteurin Page (Angie Harmon) nach deren Verbleib fragt, ergreift der arbeitslose Ryan die Chance. Von zu Hause aus übernimmt er anonym die Kummerkasten-Kolumne der Zeitung und wandelt sich vom Chauvi zum Frauenversther.

Die DVD: Das Bild zeichnet sich durch natürliche, aber dezente Farbgebung und einen angenehmen Kontrast aus. Die Schärfe ermöglicht eine gute Detailzeichnung. Störend wirkt allein das Bildrauschen. Sowohl die deutsche 5.1-Spur als auch der original Stereo-Track auf Englisch sind Dialog- und frontlastig mit nur sehr wenigen Effekten. In den liebevoll animierten Menüs verbergen sich der deutsche Kinotrailer, Filmografien auf Texttafeln, fünf Werbetrailer und Credits der Verleihfirmen.

Das Fazit: Während "Good Advice" im Kino ein größerer Erfolg verwehrt blieb, bietet die DVD eine gute Gelegenheit, sich einen vergnügten Abend zu zweit zu machen. Viel Spaß dabei.

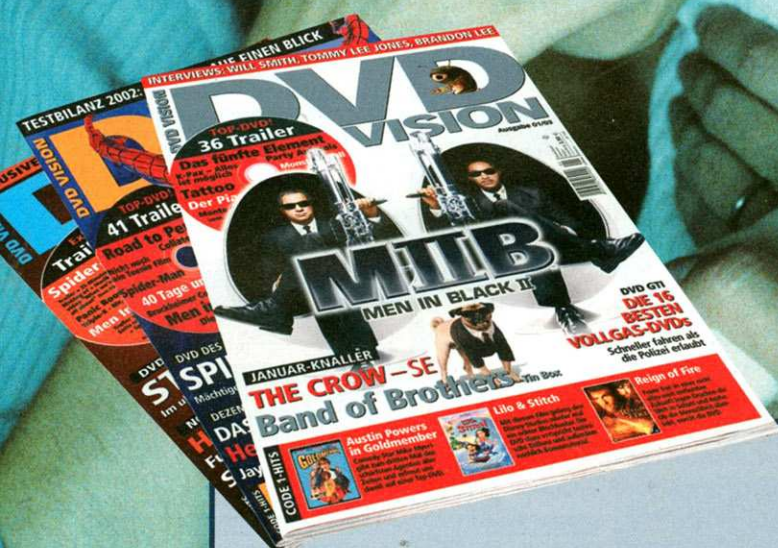
PS2
DVD-Test

	GENRE: Romanze FSK: 6
	PREIS: ca. € 25,-
	ET: erhältlich
	AUDIO: D 5.1 Dolby Digital D 2.0 Stereo E 2.0 Stereo
	BILD: 1.85:1 (16:9)

FILM: ★★★★★ **DVD:** ★★★★★

ENTERTAINMENT
MADE BY DVD VISION

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



frühmum.wandelt.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!

DVD-Neuheiten & Charts

Welche Hollywood-Knaller erscheinen demnächst auf DVD? OPM2 präsentiert die Highlights der kommenden Monate und die zur Zeit beliebtesten DVDs.

Neuheiten – Februar 2003

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
2002 – DURCHGEKNALLT IM ALL	Komödie	Columbia	☆☆☆	25. Feb.
A CHINESE GHOSTSTORY 3	Fantasy	Splendid	☆☆☆	24. Feb.
ALI	Drama	Fox	☆☆☆	13. Feb.
AUSTIN POWERS IN GOLDSTÄNDER	Komödie	Warner	☆☆☆☆	06. Feb.
BEZIEHUNGEN UND ANDERE KATASTROPHEN	Komödie	Warner	☆☆☆	20. Feb.
DIE RÜCKKEHR DER WILDGÄNSE	Action	Splendid	☆☆	24. Feb.
DRAGONBALL Z – ANGRIFF DER CYBORGS	Anime	Polyband	☆☆	24. Feb.
EIN TAG IM SEPTEMBER	Dokumentation	Concorde	☆☆☆	05. Feb.
ERKAN UND STEFAN GEGEN DIE MÄCHTE DER FINSTERNIS	Komödie	Universum	☆☆☆	24. Feb.
E.T. DER AUSSERIRDISCHE	Sci-Fi	Universal	☆☆☆☆	28. Feb.
HENNING MANKELL – DIE 5. FRAU	Krimi	Universum	☆☆☆	17. Feb.
PARTY ANIMALS	Komödie	Universum	☆☆☆	10. Feb.
POWERPUFF GIRLS – THE MOVIE	Zeichentrick	Warner	☆☆☆	06. Feb.
REVELATION	Thriller	Kinowelt	☆☆☆	04. Feb.
SEITENSPRÜNGE IN NEW YORK	Komödie	Kinowelt	☆☆☆	04. Feb.
SHAFT BOX (3 DVDS)	Action	Warner	☆☆☆☆	06. Feb.
SHAMPOO	Komödie	Columbia	☆☆☆	11. Feb.
SIMPSONS – LOCKERE GESCHÄFTE	Zeichentrick	Fox	☆☆☆☆	22. Feb.
SNOW DOGS	Komödie	Buena Vista	☆☆☆	06. Feb.
STEPHEN KINGS ES	Horror	Warner	☆☆☆	20. Feb.
STUART LITTLE 2	Komödie	Columbia	☆☆☆☆☆	11. Feb.
DIE MOTHMAN PROPHEZEIUNGEN	Thriller	Concorde	☆☆☆☆	05. Feb.
TÖDLICHES TRIO – VERFÜHRUNG ZUM SEX	Thriller	Columbia	☆☆☆	11. Feb.
UNTREU	Drama	Fox	☆☆☆☆	22. Feb.
WINDTALKERS	Kriegsfilm	MGM	☆☆☆	28. Feb.

Neuheiten – März 2003

Titel	Genre	Hersteller	Tendenz	Erscheint
ASTERIX UND OBELIX	Komödie	BMG	☆☆☆	31. März
MISS. CLEOPATRA	Komödie	BMG	☆☆☆	31. März
BAD COMPANY	Action	Buena Vista	☆☆☆	13. März
DER RÄUBER HOTZENPLOTZ	Kinderfilm	Concorde	☆☆☆	05. März
FALSCHES SPIEL MIT ROGER RABBIT	Komödie	Buena Vista	☆☆☆	20. März
FRIENDS SEASON 7 BOX	TV-Serie	Warner	☆☆☆	06. März
HOUSE	Horror	Splendid	☆☆☆	31. März
KICK IT LIKE BECKHAM	Komödie	Highlight	☆☆☆☆	20. März
MINORITY REPORT	Sci-Fi	Fox	☆☆☆☆☆	22. März
PETER PAN: NEUE ABENTEUER IN NIMMERLAND	Zeichentrick	Buena Vista	☆☆☆	06. März
RAT RACE – DER NACKTE WAHNSINN	Komödie	Universal	☆☆☆	06. März
RESIDENT EVIL – SPECIAL EDITION	Horror	Columbia	☆☆☆☆	24. März
ROAD TO PERDITION	Gangsterdrama	Fox	☆☆☆☆☆	08. März
TOM HANKS BOX SET	Diverse	Warner	☆☆☆☆	06. März

DVD-Charts

Welche DVDs verkaufen sich zur Zeit am besten? Orientiert euch an den aktuellen Verkaufscharts des Online-Händlers amazon.de.

1 **NEU**

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Der Herr der Ringe Special Edition

Elijah Wood, Ian McKellen u.a.

Peter Jackson

Echte Fans greifen natürlich zur erweiterten Fassung des Fantasy-Meisterwerks.

2 **NEU**

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Collateral Damage

Arnold Schwarzenegger, Elias Koteas

Andrew Davis

Arnie bringt euer Heimkino zum Beben – die Story ist da Nebensache.

3 **NEU**

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Men in Black 2

Will Smith, Tommy Lee Jones

Barry Sonnenfeld

Die Alienjagd geht weiter: Hier bekommen eure Lautsprecher einiges zu tun.

4 **U**

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Star Wars: Episode II –Angriff der Klonkrieger

Ewan McGregor, Hayden Christensen

George Lucas

Perfekte Heimkino-Unterhaltung – bombastischer kann Kino nicht sein!

5 **NEU**

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Napoleon

Christian Clavier, Gérard Depardieu

Yves Simoneau

Die bis dato teuerste TV-Produktion Europas kommt auch auf DVD an.

6 **U**

Sprecher:
Regie:
Fazit:



Ice Age

Otto Waalkes, Arne Elsholtz

Chris Wedge, Carlos Saldanha u.a.

Trickreicher Animationsfilm mit viel Charme und noch mehr Spaß.

7 **NEU**

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Spacecenter Babylon 5 – Die Zusammenkunft

Michael O'Hare, Tamyln Tomita

Richard Compton

Der Pilotfilm von "Babylon 5" aus dem Jahre 1994 ist für Fans ein Muss.

8 **NEU**

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Arac Attack – Angriff der achtb. Monster

David Arquette, Kari Wuhrer

Ellory Elkayem

Spaßige Riesenspinnen-Komödie: Coole Spezialeffekte und Igitt-Faktor.

9 **U**

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Die Ärzte – Unplugged

Farin Urlaub, Bela B

-

Die "Rock'n' Roll Realschule" hält sich wacker in den DVD-Charts.

10 **U**

Darsteller:
Regie:
Fazit:



Spider-Man

Tobey Maguire, Willem Dafoe u.a.

Sam Raimi

Nicht verpassen: Die erfolgreichste Comic-Verfilmung aller Zeiten.

PlayStation2 Hi-Tech News

Wir präsentieren neues PS2-Zubehör und interessante Technologie-Entwicklungen für noch mehr Spielspaß mit der PlayStation2!

Microsizers



Trend-Gimmick aus Japan: Ferngesteuerte Mini-Autos im Streichholzschachtel-Format. Das Komplett-paket der "Microsizers" umfasst neben dem in Einzelteilen gelieferten Auto die mit zwei Mignon- Batterien betriebene Fernbedienung, die auch als Ladegerät für das Auto dient. Nach gerade mal 45 Sekunden ist dessen Akku voll – und nach zwei bis drei Minuten Fahrzeit schon wieder leer. Bislang sind nur japanische Modelle lieferbar, davon rund 15 verschiedene. 2003 kommen aber diverse europäische und auch deutsche Fahrzeuge hinzu.

Im Praxistest machen die winzigen Flitzer anfangs riesigen Spaß. Doch neben der kurzen Laufzeiten leidet die Freude unter der auf 2 m beschränkten Reichweite der Fernsteuerung. Gas und Lenkung sind digital ausgeführt, der Motor ist etwas schwach auf der Brust. Immerhin sorgen Tuningteile für mehr Kraft in den Flitzern und mehr Geld in der Firmenkasse. Die wird mit 50 Euro für das Grundset sowieso schon gut gefüllt.

Gameboard Controller

Fans von Ego-Shootern wie "Half-Life dt." oder "Star Trek Voyager" werden genauso ihre Freude an dem Zubehör haben, wie Spieler von "Age of Empires 2". Der "Gameboard-Controller" verschafft euch bei den genannten PC-Umsetzungen Bedienkomfort, andere PS2-Spiele mit Maus-Unterstützung wie "Red Faction 2" oder "Silent Scope 3" profitieren von der erhöhten Zielgenauigkeit. Für die Online-Zukunft seid ihr damit ebenfalls bestens gerüstet. Die Verarbeitung ist sehr gut, vor allem das ins Tastaturgehäuse integrierte Mousepad ist eine clevere Idee. Am linken Rand befinden sich zusätzlich zur Maus ein Analog-Stick sowie einige Aktionstasten. Dank dem vier



➤ Maus, Tastatur und Analog-Stick in einem Gerät: Der "Gameboard Controller".

Speedster 3

Bigben präsentierte uns einen Prototypen des "Speedster 3", des Nachfolgers des qualitativ besten PSone-Lenkrads. Erneut fällt die herausragende Verarbeitung auf. Das stabile, 4,4 Kilogramm schwere und angenehm gummierte Lenkrad bietet perfekten Gegendruck und lässt sich dank umfangreicher Programmierfunktionen perfekt an die jeweiligen Spiele und die eigenen Vorlieben anpassen. Dank Klemmkappen, die die Außenseite der Oberschenkel umschließen, ist das Lenkrad mit einem Handgriff schoßtauglich gemacht. Für den Tischbetrieb liegt eine Klemmschraube bei. Auch die Aluminium-Pedale gehören zu den Besten, die bei einem PS2-Zubehörteil bisher zu sehen waren. Das "Speedster 3" ist "nur" ein DualShock-Lenkrad, eine Force-Feedback-Variante ist in Vorbereitung. Bis zum kommenden OPM2 wandert die finale Verkaufsversion des "Speedster 3" durch unser Testlabor.



Titel: Speedster 3
Verleih: Bigben | **Preis:** ca. € 25,-

Inhalt

Hi-Tech-News
PS2-Zubehör-Neuheiten 141

Hi-Tech-Features
Funkpads im Vergleichstest. . . . 142
Kabelsalat ade: Was taugt die neue Controllergeneration?

hi-tech ➤ ticker

Aktuelle Hi-tech-News in Kürze

Rambus-Speicher in der PS3: Nach den DRAM-Chips in der PS2 will Sony auch in der PlayStation3, die 2005 in Japan erscheinen soll, Speicherbausteine des kalifornischen Chip-Herstellers Rambus verbauen. Das neue Speicher-Interface "Yellowstone" überträte mit Datenraten von 3,2 GHz (50 GBit/s) schon jetzt aktuelle DDR-Speicher deutlich, so ein Rambus-Sprecher. Das Bus-Interface "Redwood" soll zehnmal höhere Datentransferraten ermöglichen als aktuelle Bus-Techniken, und das bei kürzeren Latenzzeiten und geringerem Stromverbrauch.

PS3 angeblich mit Festplatte: Sony will die PS3 angeblich von Haus aus mit einer Festplatte ausstatten. Dies meldete yahoo.com Anfang Januar. Außerdem soll ein Chip mit dem Codenamen "GRID" die Verbindung zu anderen Elektronik-Produkten und PS3-Konsolen via Breitband möglich machen. Der GRID-Chip wird von Sony, IBM und Toshiba entwickelt.

600.000 PS2-Netzwerk-Adapter verkauft: Sony's Netzwerk-Adapter erfreut sich großer Beliebtheit. In Japan spielen bereits 400.000 PS2-Fans online, in den USA wurden 200.000 Adapter verkauft. In England wird der Netzwerk-Adapter im Frühjahr ausgeliefert, im Verlauf des Jahres soll er, zusammen mit den ersten Online-Spielen, auch nach Deutschland kommen. Der Preis soll bei ca. 60 Euro liegen.

Neues von Mad Catz: Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns neues Zubehör aus dem Hause Mad Catz. Besonders interessant ist der "Microcon", ein Miniatur-Controller für Kinder. "Piranha Extreme" heißt Mad Catz' neue PlayStation2-Serie, in der nun ein neuer Controller sowie eine DVD-Fernbedienung erscheinen.

Außerdem gibts neue System-Selektoren zum gleichzeitigen Anschluss mehrerer Konsolen an den Fernseher. Bis zur nächsten Ausgabe nehmen wir das neue Mad-Catz-Zubehör genauestens unter die Lupe.

PS2 Zubehör-Test	
GAMEBOARD CONTROLLER	
HERSTELLER	Bigben
PREIS	ca. 70 Euro
FUNKTIONALITÄT	8 VON 10
VERARBEITUNG	8 VON 10
ERGONOMIE	7 VON 10
PREIS/LEISTUNG	6 VON 10
GESAMT	8 VON 10
Hervorragende Tastatur/Maus-Kombination, die ihren Preis hat.	

Funk-Controller für die PS2

Ist die **neueste Generation kabelloser Gamepads** endlich eine **ernsthafte Alternative**? Wir haben drei Funk-Controller mit der DualShock-Referenz verglichen.

Im Zeitalter von Fernbedienungen und tragbaren Geräten aller Art sind klassische Gamepads fast schon ein Anachronismus. Mit ihrem – meist nicht besonders langen – Kabel fesseln sie den Spieler förmlich an die PS2. Nun gab es schon auf der PSone diverse Versuche, dieses Problem mit Funk- und Infrarot-Pads zu lösen. Im Gameport der Konsole landet ein Empfängerkäst-

chen, das die vom Pad ausgesandten Signale in Bewegungen und Feuerknopf-Aktionen umrechnet. Doch lange Zeit war die Technik keine ernsthafte Alternative, die Sendefrequenz zu niedrig, die FTZ-Bestimmungen für Funk-Technik der Dt. Post zu streng. Jetzt gilt ein großzügigeres EU-Recht, und auch die technische Entwicklung ist vorangeschritten.

Die neuen Geräte versprechen mit einer Frequenz von 2,4 GHz, dass die alten Probleme beseitigt sind: Keine verzögerten Kommandos mehr, keine besondere Anfälligkeit gegenüber Störquellen. Grund genug, uns drei aktuelle Exemplare genauer anzusehen und zu testen, ob Funk-Pads bald den herkömmlichen Kabel-Versionen den Rang ablaufen können.

THRUSTMASTER FIRESTORM WIRELESS GAMEPAD



Zuerst geht gar nichts! Ein Lämpchen am Empfänger des "Firestorm Wireless Gamepads" blinkt zwar munter vor sich hin, doch beim Pad hilft kein Knopfgedrücke. Vielleicht der falsche Kanal? Laut Anleitung ist das Gerät standardmäßig auf Kanal 1 eingestellt, doch die Schalter am Empfänger stehen auf Kanal 2. Dort bleiben sie zunächst auch, da sie fast unerreichbar ins Plastik-

gehäuse versenkt wurden. Also ein wenig mit den Gegenständen am Pad rumgespielt – und tatsächlich: Kurz darauf erwacht das Firestorm zum Leben. Mit diesem Zwischenfall verfestigt sich der zuvor schon gewonnene schlechte Eindruck: Batterien legt Thrustmaster als einziger Hersteller nicht bei, bei eingestecktem Empfänger geht wegen der Antenne die Memory Card nicht mehr rein und raus.

Auch am Pad selbst passt längst nicht alles. Das Steuerkreuz ist zu klein und mäßig praxistauglich. Für schmerzende Fingerkuppen sorgen die stark gekrümmten, bretharten Feuerknöpfe. Und obwohl sich der Appetit des Firestorms auf Batterien mit zwei Stück AAA (Micro) in Grenzen hält, ist das Pad sehr groß ausgefallen – um die Schultertasten bequem erreichen zu können, braucht ihr lange Finger. Insgesamt liegt das Pad wahrlich nicht toll in der Hand.

Gut gefallen haben uns hingegen die straffen Analog-Sticks, die ein feinfühliges Steuern ermöglichen. Trotzdem halten wir das "Firestorm Wireless Gamepad" für ein verunglücktes Stück Hardware.

PS2 Zubehör-Test	
FIRESTORM WIRELESS GAMEPAD	
HERSTELLER	Thrustmaster
PREIS	ca. 50 Euro
FUNKTIONALITÄT	5 VON 10
VERARBEITUNG	7 VON 10
ERGONOMIE	5 VON 10
PREIS/LEISTUNG	6 VON 10
LEISTUNG	5 VON 10
Nette Optik, doch viele Mängel im Detail verhindern eine gute Wertung.	

BIGBEN FUNKY CONTROLLER

Bereits in der OPM2-Ausgabe 02-2003 hatten wir euch den "Funky Controller" von Bigben ausführlich vorgestellt. Das damalige Fazit passt auf alle drei hier vorgestellten

Modelle wie die Faust aufs Auge: Die Funktechnik funktioniert ohne Tadel, doch die Pads selbst schwanken je nach Spiel zwischen "mittelmäßig" und "unbrauchbar".

Im Bigben-Pad arbeiten vier mitgelieferte Micro-Batterien, die geschickt ins Gehäuse integriert sind. Dadurch ist der "Funky Controller" recht zierlich und erinnert an Sony's "DualShock". Folglich liegt er auch brauchbar in der Hand, zudem schmeichelt die samtige Soft-Touch-Oberfläche. Das Wohlgefühl schmälern lediglich die kantig gestalteten Griffhörner.

Im Praxistest schneidet das Gerät mäßig ab. Solange es ruhig zugeht, wirkt sich die bescheidene Qualität von Knöpfen, Sticks und Steuerkreuz nicht allzu negativ aus. Dann erfreut man sich eher an der passab-



len Ergonomie. Doch sobald actionreiche Spiele wie Shooter oder Prügler eingelegt sind, geht es mit dem Spielspaß rapide bergab. Selbst wenn ihr unbedingt einen Funk-Controller haben wollt, zu dem Modell von Bigben können wir euch nicht mit gutem Gewissen raten.

PS2 Zubehör-Test	
FUNKY CONTROLLER	
HERSTELLER	Bigben
PREIS	ca. 50 Euro
FUNKTIONALITÄT	6 VON 10
VERARBEITUNG	3 VON 10
ERGONOMIE	8 VON 10
PREIS/LEISTUNG	5 VON 10
LEISTUNG	5 VON 10
Liegt gut in der Hand, ist aber nur bedingt praxistauglich.	



Traditionell ist Logitech eine dem PC verbundene Marke. Doch so langsam fasst man auch im PS2-Bereich Fuß: Das "GT Force"-Lenkrad gehört zu den Besten seiner Art, das "Z-680"-Surroundset ist gar das Traum-Soundsystem für jeden ambitionierten Spieler. Bei Konsolen-Pads dachte hingegen bislang niemand zuerst an Logitech. Und das wird wohl auch vorerst so bleiben: Der "Cordless Controller" setzt wie die Konkurrenz auf Funk, ist jedoch kein Ruhmesblatt für die ehemaligen Maus-Spezialisten.

LOGITECH CORDLESS CONTROLLER

Das fängt schon mit dem riesigen, superbreiten Gehäuse an. Da die beiden Analog-Sticks aber im gleichen Abstand zueinander stehen wie beim Original-DualShock, muss man seine Daumen ganz schön strecken, um sie halbwegs ordentlich zu fassen zu kriegen. Bequem ist das auf Dauer nicht.

Überhaupt stellen die Analog-Sticks die große Schwachstelle dar. Auf dem glatten Kunststoff rutscht man (trotz Mulde) andauernd ab, außerdem sind sie viel zu leichtgängig. Da will das Steuerkreuz nicht hintenanstehen – allerdings ist es gar kein Kreuz – die mit einer leichten Mulde versehene Scheibe ist für schnelle Bewegungen denkbar ungeeignet.

Zur klobigen Form tragen auch die vier großen AA-Batterien (Mignon) bei. Immerhin versprechen sie eine lange Einsatzdauer, zumal Logitech zumindest beim Testmuster Markenqualität von Duracell beigelegt hat. Doch diese Mühe war umsonst: Länger als

zwei, drei Stündchen werden sich nur Zocker mit großen Händen und einer Kabelphobie mit dem "Cordless Controller" abgeben wollen. Die teilweise derben Mängel verhindern jedoch, dass man länger damit spielt. Da hätte es dann der happigen 80 Euro Kaufpreis als Gegenargument gar nicht mehr bedurft.

PS2 Zubehör-Test	
CORDLESS CONTROLLER	
HERSTELLER	Logitech
PREIS	ca. 80 Euro
FUNKTIONALITÄT	4 VON 10
VERARBEITUNG	8 VON 10
ERGONOMIE	5 VON 10
PREIS/LEISTUNG	4 VON 10
LEISTUNG	5 VON 10
Schwache Leistung, hoher Preis: Von Logitech gabs schon deutlich Besseres.	

SAITEK FREEWAVE WIRELESS ADAPTER

Der Beitrag von Saitek tanzt ein wenig aus der Reihe. Der "Freewave Wireless Adapter" alleine nützt euch wenig, ihr braucht zusätzlich Controller, Lenkräder oder Lightguns. Bis zu zwei Eingabegeräte könnt ihr an den Hub anschließen, der die Steuerkommandos in Funksignale umwandelt und sie an das Empfängergerät schickt, das in die beiden

PS2-Controllerports gestöpselt ist. Als Stromlieferant verrichtet ein (lobenswerterweise mitgeliefertes) Viererpack Ni-Mh-Akkus in der Sendestation seinen Dienst, das Empfängergerät hält auch als Ladegerät her.

Bis auf das lieblose Design und das Billigplastik gibt es am "Freewave" wenig auszusetzen. Alles wirkt durchdacht und funktioniert auf Anhieb einwandfrei. Größter Vorteil des Gerätes ist sicherlich, dass ihr damit indirekt Sony's Original-PS2-Pad zum Funkcontroller umrüsten könnt. Es ist allen anderen Pads dieses Tests in fast jeder Beziehung haushoch überlegen.

Auf der anderen Seite muss man sich vor dem Kauf des Geräts genau überlegen, worin der Sinn liegen soll. Denn das Problem des Kabelsalats löst das Saitek-Teil nicht, sondern verlagert es lediglich. Es lohnt sich



deshalb nur, wenn ihr (weil ihr vielleicht ein großes Wohnzimmer habt) eure Pads nicht direkt an die PS2 anschließen könnt oder wollt. Dann ist der "Freewave Wireless Adapter" trotz seiner nicht gerade Taschengeld-freundlichen Kosten von 50 Euro wirklich eine empfehlenswerte Anschaffung!

PS2 Zubehör-Test	
FREEWAVE WIRELESS ADAPTER	
HERSTELLER	Saitek
PREIS	ca. 50 Euro
FUNKTIONALITÄT	8 VON 10
VERARBEITUNG	6 VON 10
ERGONOMIE	7 VON 10
PREIS/LEISTUNG	7 VON 10
LEISTUNG	7 VON 10
Wers generell kabellos will, für den ist dieser Adapter die passende Lösung.	

Fazit: Die Funkstille ist vorüber, aber...

Das Ergebnis dieses Tests fällt zwiespältig aus. Die Technik selbst ist praxistauglich geworden – sehr fixes Ansprechen auf Kommandos, große Reichweite, keine besonderen Ansprüche an Positionierung von Empfänger und Pad. Abgesehen vom sehr hohen Preis – der Aufschlag gegenüber vergleichbaren her-

kömmlichen Modellen beträgt über 100% – wären Funkpads damit reif für den massenhaften Einzug ins Wohnzimmer.

Doch ausgerechnet die Geräte selbst verhindern vorerst dieses Vorhaben: Alle drei sind von enttäuschender Qualität, teils mit groben Mängeln behaftet und auf Dauer kaum praxistauglich. Das ist insofern scha-

de, da es sich bei den Machern nicht um irgendwelche Ramschfirmen handelt, sondern drei etablierte Zubehörhersteller. Und so werden wir wohl auf Sony selbst und deren Funk-Version des DualShocks warten müssen. Denn der Vorteil des fehlenden Kabels wiegt selbst kleine funktionale Schwächen bei weitem nicht auf.

IMPRESSUM

PLAYSTATION2 – DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

CyPress

VOGEL
Medien Gruppe

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), Carsten Grauel (cg), Michael Galuschka (mg),
Sven Harder (sh), Gunther Hruby (gh), Patric Roos (pr, Volontär)

AUTOREN: Tobias Schweikl (ts), Frank Emmerling (fe), Heiko Strobel (hs)

GRAFISCHE LEITUNG + TITEL: Michael Stark

LAYOUT: Michael Stark, Tanja Hartmann, Kristina Arnold, Diane Feininger

LEKTORAT: Petra Breitenbach

INTERNET-SERVICES: Tobias Hartlehnert

ANZEIGENLEITER: Winfried Burkard

(verantwortlich für den Anzeigenteil)

Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99

ANZEIGENVERKAUF: Markus Lutz

Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 99

DISPONENTIN: Petra Smith · Telefon (09 31) 4 06 91 22

LEITERIN PRODUKTION: Andrea Stamm

PDF-PRODUKTION: Matthias Eckert, Karel Stumpf

VERTRIEBSLEITER: Berthold Pospischil

Telefon (0 89) 74 64 2-341 · Fax (0 89) 74 64 2-314

ANZEIGENPREISE: Anzeigenpreisliste Nr. 3 vom 01.11.2002

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 IV/2002): 93.058 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

SPIELBARE TOP-DEMO



SPLINTER CELL

Schleicht als Sam Fisher durch unsere Top-Demo.

Die spielbare Demo-DVD!

Jede Menge spielbare Demos:

**SPLINTER CELL, RAYMAN 3, WAR
OF THE MONSTERS, DR. MUTO,
WAKEBOARDING UNLEASHED UVM.**

Dazu exklusive Videos:

**MAKING OF TOMB RAIDER: ANGEL OF
DARKNESS, SHINOBI, PRIDE FC UVM.**

SPIELBARE DEMO



RAYMAN 3

SPIELBARE DEMO



WAR OF THE MONSTERS

Änderungen jederzeit vorbehalten!

Niedlicher Hüpfspiel-Spaß und gefährliche Monster.

**TENCHU****RED DEAD REVOLVER**

Top-Preview

Brandaktuelle Hits im Vorab-Check:

**NBA STREET 2, EVIL DEAD 2,
DARK CLOUD 2, UVM.**



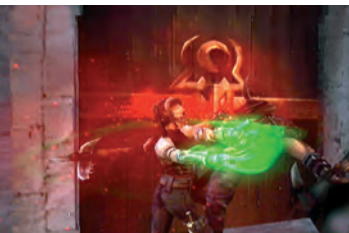
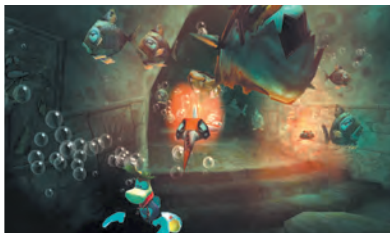
INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRUFT

Der einzig wahre "Tomb Raider" kehrt zurück.

Mega-Tests

Alle Hits ausführlich getestet

**DEVIL MAY CRY 2, PRIMAL,
RAYMAN 3, Z.O.E. 2 UVM.**

**PRIMAL****RAYMAN 3****DEVIL MAY CRY 2**

Horror-Action satt: Wir testen die Teufelsjagd.

Profi-Tipps

Geprüfte Tipps, knackige Lösungen

**DEVIL MAY CRY 2, PRIMAL,
SILENT HILL 2 DIR. CUT UVM.**

**DEVIL MAY CRY 2****PRIMAL**

Kämpft euch erfolgreich durch Dämonenwelten.

Die PSone-Perle

OPM2
4/2003
28.FEBRUAR
2003
AM KIOSK

Es gibt sie wirklich! Die Kult-PSone-Hits, die auch auf der PS2 angesagt sind. Hier ein weiterer Klassiker...

Driver

Selten hat ein Spielkonzept so eingeschlagen wie das von "Driver". Am Steuer eines bulligen Fluchtwagens liefert ihr euch in diesem Rennspektakel abenteuerliche Verfolgungsjagden mit Polizei und Verbrechern. In "typisch amerikanischen" Großstädten schlittert und driftet, bremst und quietscht ihr euch als Undercover-Cop durch die unterschiedlichen Missionen. Das einzigartige (und auch von "Driver 2" unerreichte) Fahrgefühl fesselt euch an den Controller.

Wer auf Rennspiele steht und es gerne ein wenig actionorientiert mag, sollte unbedingt einen Blick riskieren.

DRIVER ■ **SYSTEM** PSone ■ **ENTWICKLER** Reflections ■ **HERSTELLER** Infogrames ■ **WO ERHÄLTlich** Fachhandel (Platinum-Version), Gebrauchtmarkt (z.B. www.ebay.de) ■ **ERSCHIENEN** 1998 ■ **PREIS NEU** 25 Euro ■ **UNTERSTÜTZT** Memory Card ■ **SPIELZEIT** 15 - 25 Stunden



Wenn es mal sein muss, dann kürzt ihr den Weg auch über den Bürgersteig ab.



In San Francisco ist sogar die typische Straßenbahn unterwegs.



Wer zu oft aneckt, ruiniert seinen Wagen und die Mission ist gescheitert.



Die Polizei duldet keine Verkehrsrowdys und setzt euch hart zu.



Rick Replay

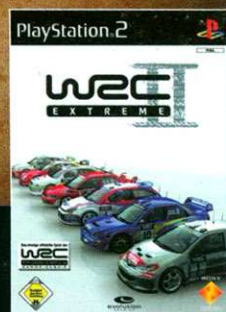
Die Abenteuer eines PlayStation-Freaks!



www.bobidamon.de

PlayStation and the "PS" Family Computer logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. WRC is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Evolution Studios. An official product of the FIA World Rally Championship licensed by International Sportsweek Communications Limited.

Friss die Straße.



PlayStation 2
THE THIRD PLACE

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

THE EXTREME PLACE THE POWER PLACE THE CONTROL PLACE

DER NEUE BLOCKBUSTER VON ROCKSTAR GAMES

湾岸 MIDNIGHT CLUB II

The Future Of Illegal Street Racing

LOS ANGELES / PARIS / TOKYO



Fahr Rennen gegen die schlimmsten Raser der Welt.



Keine Regeln, keine vorgegebenen Strecken!



Die Cops wissen, was du vor hast - lass dich nicht erwischen!



Wähle aus modernsten, aufgemotzten Autos und Motorrädern



published by

PlayStation®2



WWW.MIDNIGHTCLUB2.DE



developed by

"PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Network Adaptor for PlayStation®2 (sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.